

Презентация на тему: Технология интерактивного обучения

Выполнила:
Танкова А.А.

Интерактивное обучение

«интерактивное обучение» - означает обучение, основанное на активном взаимодействии с субъектом обучения (ведущим, учителем, тренером, руководителем). По существу, оно представляет один из вариантов коммуникативных технологий: их классификационные параметры совпадают. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информации между ними.

Интерактивная модель

- **Интерактивная модель** своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации.

Основные требования успешного обучения в режиме интерактивной технологии

- Положительная взаимозависимость – члены группы должны понимать, что общая учебная деятельность приносит пользу каждому.
- Непосредственное взаимодействие – члены группы должны находиться в тесном контакте друг с другом.
- Индивидуальная ответственность – каждый ученик должен овладеть предложенным материалом, и каждый несёт ответственность за помощь другим. Более способные ученики не должны выполнять чужой работы.
- Развитие навыков совместной работы – ученики должны освоить навыки межличностных отношений, необходимых для успешной работы, например, расспрашивание, распределение, планирование заданий.
- Оценка работы – во время групповых собраний необходимо выделить специальное время для того, чтобы группа могла оценить, насколько успешно она работает.



Интерактивные технологии позволяют в учебно-игровом поле слушателям проиграть разнообразные должностные и личностные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в производственной ситуации. Применение интерактивных технологий в обучении позволяет максимально приблизить ученика к условию учебного материала, включить в изучаемую ситуацию, побудить к активным действиям, переживать состояние успеха и соответственно мотивировать своё поведение.

Интерактивная игра

- **Интерактивная игра** – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса.
Цель интерактивной игры – изменение и улучшение моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанное усвоение этих моделей. Игровая технология как целостное образование охватывает определённую часть учебного процесса, объединённого общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.



Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Интерактивная игра



- Большинству игр присущи 4 главные черты:
- Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка.
- Творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности.
- Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество.
- Наличие прямых и косвенных правил.

Интерактивная игра

- Одним из самых эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является **дидактическая игра**. Желание играть, потребность в игре необходимо использовать и направлять на решение определенных учебных и воспитательных задач. Дидактические игры для детей с ОПФР должны быть продуманы, подготовлены учителем, иначе они будут утомительными и недоступными детям. Правила игры должны быть краткими и понятными. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения педагога к ходу игры, от его заинтересованности в ее результате. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Урок-игра реализует познавательную, воспитательную и коррекционную задачи обучения. В процессе обучения наиболее пригодны методы, которые наиболее реалистичны, например, деловые игры. **Деловая игра** – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

Деловая игра

- **Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы. Проведение деловой игры в учебном процессе позволяет сформировать позитивные установки участников:**
 - на интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются в игровом процессе;
 - усвоение больших объёмов информации, способствующих творческому поиску решений производственных задач;
 - формирование объективной самооценки обучаемых;
 - возможность к адекватному анализу реальной ситуации;
 - развитие инновационного, аналитического, психологического и экономического мышления.**Деловая игра приносит желаемый эффект лишь тогда, когда она опирается на теоретические знания, ясные представления о той области деятельности, которую она имитирует, и является логическим продолжением учебного процесса, его переходящим в практическую поведенческую стадию заключением.**