

# **ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

## *(методические рекомендации)*

Медовикова Лариса Николаевна,  
учитель высшей категории  
МБОУ «Гимназия № 27» города Кургана

### **Понятие технологии интерактивного обучения**

Основатель гуманитарной психологии Карл Рэнсом Роджерс, размышляя по поводу эффективности обучения в школе, пишет: «Когда я пытаюсь учить, я ужасаюсь, что достигнутые результаты настолько незначительны, хотя иногда кажется, что обучение проходит успешно». Кто из учителей на том или ином этапе профессионального развития не осознавал ту же проблему?

В педагогической науке уже давно установлено, что эффективность усвоения информации зависит от способов ее получения субъектом обучения. Системно-деятельностный подход, являясь основополагающим в образовательном процессе в свете требований ФГОС, предполагает активное участие ученика в процессе познания: знания не даются ему в готовом виде, он добывает их под руководством учителя в самостоятельной деятельности.

К.Р. Роджерс утверждал, что результаты обучения-воздействия «либо не являются важными, либо вообще вредны». Мой личный профессиональный опыт свидетельствует: педагог, использующий в своей работе традиционные методы обучения, может рассчитывать только на то, что обучение будет результативным лишь для 10-30% его учеников. Только когда человек получает знания, участвуя в реальной деятельности, он усваивает их на 80-90%. И все же, несмотря на то, что образование реформируется каждые 10-15 лет, несмотря на то, что требования к результатам школьного образования кардинально меняются, в школе по-прежнему торжествует знаниевый подход к обучению. Возникает противоречие между традиционными методами и приемами обучения и деятельностной парадигмой современного образования. Противоречие между социальным заказом общества и результатом традиционного образования.

Интерактивное обучение, являясь альтернативой традиционным формам, на мой взгляд, наиболее полно обеспечивает тот **результат качественного образования**, которого ждет от школы современное общество: раскрытие способностей каждого ученика, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире.

**Применение технологии интерактивного обучения как средства реализации системно-деятельностного подхода приведет к активизации познавательной деятельности, эффективному усвоению новых знаний и способов их получения и в результате – к повышению качества образования.**

Методологически теория интерактивного обучения тесно связана с теорией гуманно-личностного обучения, развивающего обучения, а также с теорией проблемного обучения. Научной основой интерактивного обучения можно считать теорию педагогической интеракции (от англ. *interaction* —

взаимодействие). **Интерактивное обучение** – это обучение, видоизменяющее формы с транслирующими на диалоговые, т.е. включающие в себя обмен информацией, основанной на взаимопонимании и взаимодействии.

Эффективность такого обучения достигается при соблюдении главных **принципов**:

- *принцип партнерства* — обучение на основе взаимодействия и взаимообогащения новой информацией и новым опытом;
- *принцип деятельности* — обучение через опыт, создание условий для исследования границ применения полученных знаний;
- *принцип ценностно-смыслового подхода* — направленность на создание условий для обретения каждой личностью смысла своего образования, самообразования, смысла жизни, личностных смыслов;
- *принцип свободного выбора* — право выбора ученику предоставляется во всём: и в выборе форм, и в возможности представить собственную точку зрения;
- *принцип проблемности* — участие субъектов обучения в решении новых для них познавательных и практических проблем;
- *принцип рефлексивности* — самоанализ, самооценка участниками педагогического процесса своей деятельности, взаимодействия.

## **Признаки и инструменты интерактивного взаимодействия**

Часто учителя, использующие различные мультимедийные средства, убеждены, что они реализуют именно интерактивный подход к обучению. Но это вовсе не означает, что любое занятие с применением новационных технических средств обучения интерактивно. Средства – это предметы. Они играют со-путствующую роль. Но почему-то в российском образовании в последнее время использование интерактивных средств на уроке становится чуть ли не главным признаком успешности образовательного процесса.

В интерактивном обучении все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают работу, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по решению проблем. Интерактивное обучение осуществляется в условиях постоянного равноправного общения всех учащихся. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. В процессе поиска решения проблемы при интерактивном обучении происходит столкновение различных точек зрения учащихся. Здесь важно, чтобы были усвоены нормы поведения на таком уроке.

Важнейшая особенность интерактивного обучения в том, что учебно-воспитательный процесс происходит в **групповой** совместной деятельности. Опыт показал, что по сравнению с индивидуальной работой по схеме «учитель – ученик» внутригрупповое сотрудничество значительно повышает эффективность обучения.

В группе решаются следующие задачи:

- решение поставленных задач (учебных, поведенческих и пр.);

- снижение уровня тревожности, страха неуспешности;
- взаимообучение;
- оказание поддержки членам группы в ходе совместной работы.

Рассматривая актуальность группового взаимодействия, я бы отметила следующее:

1. Большинство современных задач для плодотворного решения требуют объединения усилий нескольких человек, поэтому ученик должен научиться работать в микросообществах.

2. Малая численность участников в большей мере способствует само выражению личности учащегося.

3. Групповое взаимодействие предоставляет ученикам возможность непосредственного обмена результатами труда, что создает благоприятные условия для активного включения обучающихся в учебный процесс.

Одним из признаков интерактивного обучения является проявление одновременно физической активности (передвижение по аудитории, осуществление записей и т.д.), социальной активности (обмен мнениями, отстаивание своей точки зрения и т.д.) и познавательной активности (осознание себя как источника опыта, поиск решения проблем и т.д.).

### **Нормы поведения в группе:**

1. В совместной работе нет «актеров» и «зрителей», все – участники.
2. Каждый член микрогруппы заслуживает того, чтобы его выслушали не перебивая.
3. Следует говорить так, чтобы тебя понимали; высказываться непосредственно по теме, избегая лишней информации.
4. Если прозвучавшая информация не вполне ясна, задавать вопросы «на понимание» (например, «Правильно ли я понял...?»), только после этого делаются выводы.
5. Критикуются идеи, а не личности.
6. Цель совместной деятельности заключается не в «победе» какой-либо одной точки зрения, а в возможности найти лучшее решение, узнав разные мнения по проблеме.

Если на традиционном уроке мы часто слышим фразу учителя: «Не разговаривай, ты мешаешь!», то в условиях интерактивного обучения, напротив, главными признаками хорошего урока являются *диалог* и *полилог*.

Исклучительной особенностью интерактивного урока, в отличие от традиционного, я считаю значимость заключительного этапа – рефлексии. Новый подход к объектно-субъектным отношениям на уроке требует пересмотра привычной системы оценки деятельности обучающихся. Внимание смещается от получения правильного ответа к пониманию того, каким образом этот ответ получен. Ошибки детей я использую как часть учебного процесса, тем самым совершенствуя мыслительный процесс обучающихся.

Учитель, решивший применять в своей практике технологию интерактивного обучения в системе, должен осознавать трудности, с которыми ему придется столкнуться.

1. Интерактивное обучение требует много времени на подготовку к занятиям.

2. Интерактивность в обучении требует от педагога особых личностных качеств: искренности, толерантности, позитивного отношения к ученику, способности к эмпатии. К. Роджерс назвал этот комплекс личностных качеств учителя «необусловленным позитивным вниманием к человеку».

3. Результат такого обучения проявляется далеко не сразу: если мы ставим целью формирование личности ученика, то выявление результата имеет отсроченный характер.

Можно отметить универсальность большинства приемов технологии интерактивного обучения, возможность применения их в обучении разным дисциплинам. Процесс интеракции на уроке направлен на полный комплекс ориентиров (ценности, цели, мотивы, нормы и т.д.), а не только на узко предметные цели. Интерактивное обучение можно начинать даже с младшими школьниками: учить взаимодействию и сотрудничеству, на мой взгляд, никогда не рано. Предлагаемые мною методы работы могут также пополнить воспитательную копилку классного руководителя.

### **Интерактивные методы в современной педагогической практике**

Методы и приемы, которые можно использовать в интерактивном обучении, не являются составляющей именно этой технологии. Современные педагогические технологии (развитие критического мышления, ТРИЗ, развивающее обучение, сингапурская технология и др.) предлагают методы и приемы, которые направлены на взаимодействие всех субъектов обучения. Более того, эффективность их применения достигается только при условии взаимодействия. А значит, эти приемы и методы соответствуют принципам интерактивного обучения. Новизна представленной работы заключается в том, что мною были изучены с точки зрения интеракции, систематизированы и классифицированы приемы и методы, используемые в разных педагогических технологиях. (Таблица 1)

### **Классификация интерактивных методов и приемов**

**Таблица 1**

#### **Дискуссионные методы и приемы**

##### **Результаты применения:**

- Обеспечение условий для развития интеллектуальных способностей.
- Осознание участниками своих мнений, суждений, оценок по обсуждаемому вопросу.
- Формирование уважительного отношения к мнению, позиции оппонентов.
- Развитие умений осуществлять конструктивную критику существующих точек зрения, формулировать вопросы, вести полемику.
- Развитие умения работать в группе.
- Развитие умения выступать публично.

<b>Займи позицию</b>	Метод основан на использовании учителем двух и более выводов на одну тему, которые имеют схожие черты. Это дает возможность учащимся высказывать собственную точ-
----------------------	---

	ку зрения по данному вопросу и в конце урока оценить усвоение темы. Можно произвольно выбрать из состава класса несколько участников и дать возможность обосновать свою позицию. После высказываний разных точек зрения, нужно уточнить, не изменил ли кто-нибудь свое мнение, а если изменил, то обязательно обосновать причины.
<b>Аквариум</b>	Группа детей по выбору учителя садятся в центр круга, образуя «аквариум с рыбками». Они демонстрируют выполнение какого-то задания в группе. Остальные дети внимательно следят за работой «рыбок», но не вмешиваются, им мешает «стекло». Только по завершении работы в «аквариуме» наблюдавшим разрешается высказаться.
<b>Дебаты</b>	Заявляются две различные, а часто противоположные, точки зрения - каждую выдвигает и отстаивает одна из групп учащихся.
<b>Круглый стол</b>	Обсуждение проблемы ведется группами учащихся, но обмен мнениями происходит не только между группами (или внутри одной группы), но и с аудиторией. Это удобный формат для проведения дискуссий или обмена мнениями, который организуется для небольшого количества людей. Его цель - предоставить участникам возможность высказать свою точку зрения на обсуждаемую проблему, а в дальнейшем сформулировать либо общее мнение, либо четко разграничить разные позиции сторон
<b>Метод-ПРЕСС</b>	Этот метод помогает научиться находить веские аргументы и формулировать свое мнение относительно спорного вопроса. Этапы работы: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Высказываем свое мнение: «Я считаю...»</li> <li>• Объясняем причину такой точки зрения: «Потому что...»</li> <li>• Приводим пример дополнительных аргументов в поддержку своей позиции: «...Например...»</li> <li>• Обобщаем, формулируются выводы: «Итак...», «Таким образом...»</li> </ul>
<b>Панельная дискуссия</b>	Намеченная проблема обсуждается первоначально в рамках небольшой группы (4-6 человек), а затем ее участники кратко излагают свои позиции всему классу.
<b>Подиум-дискуссия</b>	Правила: 1) вопрос, вынесенный на обсуждение не должен иметь однозначного ответа; 2) тему дискуссии заранее знают только ведущий, оппоненты и эксперты; 3) роли оппонентов распределяются по жребьевке и заранее, чтобы у них было время на подготовку; в ролях оппонентов важно не свое мнение, а умение искать аргументы и отстаивать даже ту точку зрения, с которой не согласен, выстраивать цепь доводов; 4) в игре участвуют – 2 сторонника противо-

	положных точек зрения, независимые эксперты; 5) оценивается не содержание выступлений и не «хорошо-плохо», а стратегия ведения дискуссии оппонентами и аудиторией; 6) каждому из участников предоставляется право задать вопросы оппонентам, экспертам, а потом – «свободный микрофон», чтобы высказать свое мнение; 7) итоги дискуссии подводят независимые эксперты.
<b>Симпозиум</b>	Форма, предполагающая выступление с заранее подготовленными сообщениями, отражающими их позиции по неоднозначному (или спорному) сюжету. После заслушивания сообщений аудитория задает докладчикам вопросы.
<b>Сократовская дискуссия</b>	Тактической целью является приведение оппонента к противоречию с самим собой. Искусно задаваемыми вопросами оппонент заводится в смысловой тупик, парадокс. То есть такая дискуссия – это раскрытие противоречия в первоначальном мнении оппонента устами самого оппонента. Ведущий дискуссию делает это с помощью последовательно задаваемых системных вопросов. Следующим шагом становится преодоление противоречий с целью поиска истины.
<b>Форум</b>	Эта форма сходна с панельной дискуссией. Отличие состоит в том, что группа не просто излагает свои позиции, а вступает в обмен мнениями с аудиторией.

### **Игровые методы и приемы**

#### **Результаты применения:**

- Обеспечение условий для развития воображение и символической функции сознания, позволяющей переносить свойства одних вещей на другие.
- Развитие умения ориентироваться в собственных чувствах и формирование навыков их культурного выражения.
- Обеспечение ученику возможности включаться в коллективную деятельность и общение.

<b>Деловая игра</b>	Деловая игра имитирует реальную жизнь. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией.
<b>Драматизация</b>	Члены группы получают определенные роли на основе какой-то истории. Каждый герой драмы проигрывает свою роль, связывая ее с жизненной ситуацией. При этом он демонстрирует собственное представление о роли. Роль четко не прописана и предполагает импровизированные действия. Герой не связан жесткими правилами и дает волю своим

	чувствам. Другие члены группы выступают партнерами главного действующего лица (или выполняют роли на основе общего сценария).
<b>Плюс-минус</b>	<p>Вариант 1. Учитель задает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют «плюсы» и «минусы». Вариант 2. Учитель задает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ученик ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д. Вариант 3. Ученики делятся на продавцов и покупателей. И те и другие представляют каких-то известных персонажей. Дальше играют по схеме. Только «плюсы» ищут с позиции персонажа – продавца, а «минусы» – с позиции персонажа – покупателя. Вариант 4.</p> <p>Ученики делятся на три группы: «прокуроры», «адвокаты», «судьи». Первые обвиняют (ищут минусы), вторые защищают (ищут плюсы), трети пытаются разрешить противоречие (оставить «плюс» и убрать «минус»).</p>
<b>Ролевая игра</b>	Учащимся предлагается инсценировать определенный сюжет. При этом допускается драматизация с внесением определенных изменений, если этого требует задание. Учитель распределяет роли, участники действуют в соответствии с предложенной ситуацией.
<b>Суд</b>	Моделируется ситуация судебного разбирательства с участием всех предусмотренных законом сторон. Каждый участник должен вести себя так, как того требует отведенная ему должность, «адвокат»- защищать, «судья» – вести заседание и выносить приговор, «свидетели»-свидетельствовать и т.д.
<b>Методы и приемы организации мыследеятельности</b>	
<b>Результаты применения:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеспечение условий для развития интеллектуальных способностей.</li> <li>• Обеспечение условий для развития коммуникативных способностей.</li> <li>• Развитие навыка самостоятельного поиска решения, привлечения информации из разных областей и источников.</li> <li>• Развитие способности продуцировать множество решений.</li> <li>• Развитие умения выступать публично.</li> <li>• Обеспечение подготовки учеников к последующей научной деятельности.</li> </ul>	
<b>Генераторы-критики</b>	Педагог ставит проблему, не требующую длительного обсуждения. Формируются две группы: генераторы и критики. Задача первой группы - дать как можно большее число вариантов решений проблемы, которые могут быть самыми фантастическими. Все это делается без предварительной подготовки. Работа проводится быстро. Задача критиков: выбрать из предложенных решений проблемы наиболее

	подходящие. Задача педагога – направить работу учащихся так, чтобы они могли вывести то или иное правило, решить какую-то проблему, прибегая к своему опыту и знаниям.
<b>Да-нет</b>	Учитель загадывает нечто (число, предмет, литературного героя, историческое лицо и др.). Учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые учитель может ответить только словами: "да", "нет", "и да и нет".
<b>Дерево ответов</b>	На доске цветными мелками (или на плакате маркерами) выполняется силуэт дерева без листьев. На ветках дерева учитель записывает варианты гипотез или решений по определенной проблеме.
<b>До – после</b>	В таблице из двух столбцов заполняется часть "До", в которой учащийся записывает свои предположения о теме урока, о решении задачи, может записать гипотезу. Часть "После" заполняется в конце урока, когда изучен новый материал, проведен эксперимент, прочитан текст и т.д. Далее ученик сравнивает содержание "До" и "После" и делает вывод.
<b>Жокей и лошадь</b>	Форма коллективного обучения. Автор - А.Каменский. Класс делится на две группы: «жокеев» и «лошадей». Первые получают карточки с вопросами, вторые – с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь».
<b>Зигзаг</b>	Прием используется для изучения и систематизации большого по объему материала. Для этого предстоит сначала разбить текст на смысловые отрывки для взаимообучения. Количество отрывков должно совпадать с количеством членов групп. Например, если текст разбит на 5 смысловых отрывков, то в группах - 5 человек.
<b>Интерактивная лекция</b>	Интерактивный лекционный формат характеризуется высокой степенью гибкости, которая достигается постоянным отслеживанием реакций участников и переключений с режима пассивной лекции в режим активного участия.
<b>Ложная альтернатива</b>	Внимание слушателя уводится в сторону с помощью альтернативы "или-или", совершенно произвольно выраженной. Ни один из предлагаемых ответов не является верным. Учитель предлагает вразброс обычные загадки и лжезагадки, дети должны их угадывать и указывать их тип. Например: Сколько будет 8 и 4: 11 или 12? Что растет не березе - яблоки или груши? Слово "часы" - пишется как "чесы" или "чисы"?
<b>Метод Дельфи</b>	Предусматривает индивидуальное генерирование идей и их публичную защиту.
<b>Метод интеллект-</b>	Интеллект-карты нередко называют диаграммами связей

<b>карт</b>	или ментальными картами. Это схематическое изображение информации. В центре такой карты находится главная идея (ядро), а от нее идет разветвление (древовидная схема). Каждая ветвь может быть отсылкой к слову-понятию, событию, задаче, дате и т. п. Как правило, применяется при изучении емких тем, которые имеют систему классификаций, терминов и дополнений.
<b>Мозговой штурм</b>	Метод дает возможность проявления собственных представлений и творчества, которые достигаются путем выскакивания мыслей всех участников, помогает найти несколько решений по конкретной проблеме. Главное: сформулировать проблему, которую необходимо решить и способствовать выдвижению новых идей, предупреждая насмешки и комментарии, принимая все, даже абсурдные. После этого происходит обсуждение и оценивание интересных идей.
<b>Мыслерешето</b>	В соответствии с этим методом процедура начинается с письменного оформления индивидуальных предложений, желаний, идей каждого участника. Затем следует их «просеивание» в малых группах, то есть фиксация и генерация предложений, представляющих общий интерес для всех членов группы, оформление сводных предложений, их представление на общее обсуждение, комментирование и дополнение, сравнительное оценивание с целью выработки наилучшего варианта и, наконец, дополнение этого варианта наиболее ценными дополнениями других групп.
<b>Незаконченное предложение</b>	Педагог предлагает обучающимся записать в тетради начало фразы (в соответствии с темой занятия, например, «Основная мысль этого произведения заключается в следующем:....»). Фразу необходимо завершить в течение 2 минут, раскрыв свой смысл, и записав в тетрадь. Затем педагог предлагает 2–3 обучающимся выполнять функции экспертной группы: кратко зафиксировать все неповторяющиеся смыслы-варианты и по ходу обобщить их, выделив то общее, что их объединяет.
<b>Обратный мозговой штурм</b>	Преследует цель поиска и устранения возможных недостатков. Метод исключает управление поиском, но помогает преодолеть психологическую инерцию (привычный ход мышления, опирающийся на прошлое знаний об объекте), сдвинуть мысль с мертвой точки и в то же время не позволяет остановиться, где нужно. Пример: изобрели книгу – бумага не мнется, не пачкается. У покупателей нет претензий к качеству книги. Производитель несет убытки, так как срок службы книг очень велик. Как помочь производителю, желательно не ухудшая качества?

<b>Обучение в парах</b>	Алгоритм действия: 1. Обучающимся предлагаются задания, задаётся вопрос. Даётся 1-2 минуты для обдумывания возможных ответов или решений. 2. Обучающиеся (или педагог) решают, кто будет выражать мысли первым и обсуждают свои идеи друг с другом. Они должны достичь согласия относительно ответа или решения. 3. По истечению времени на обсуждение, каждая пара представляет результаты работы, обменивается своими идеями и аргументами со всем классом.
<b>Отсроченная отгадка</b>	1 вариант. В начале урока учитель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом. 2 вариант. Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с нее следующее занятие.
<b>Паспорт объекта</b>	Прием для систематизации, обобщения полученных знаний; для выделения существенных и несущественных признаков изучаемого явления; создания краткой характеристики изучаемого понятия, сравнения его с другими сходными понятиями (русский язык, математика, окружающий мир, литература). Это универсальный прием составления обобщенной характеристики изучаемого явления по определенному плану. Учитель дает учащимся план (можно даже создать бланк), по которому они заполняют паспорт, потом, научившись, они могут делать это сами.
<b>Пинг-понг</b>	Задается конкретный объект. Игроки первой команды называют имя признака, игроки второй команды отвечают значением признака. На следующем шаге роли меняются (2-я команда называет имена признаков, 1-я – значения признаков). Команда проигрывает, если не может назвать имя признака или ответить значением. Фиксируя наиболее типичные имена признаков, можно собрать копилку имен признаков и на ее основании строить паспорта объектов. Особенно полезно при изучении объектов, которые требуется описывать по определенному плану (части речи, природные зоны, живые организмы и т. д.).
<b>Послушать- обсудить- договориться</b>	Ученикам предлагается подумать и написать 3 слова, относящихся к теме урока. Затем каждый показывает их соседу по парте, после за 1,5 минуты из 6 слов нужно отобрать 3 и огласить их классу.
<b>Пресс- конференция</b>	Ученики самостоятельно индивидуально или в группах готовят вопросы по теме обсуждения. В роли отвечающего выступает один из учеников по желанию или по предложе-

	нию учителя.								
<b>Силовой прием</b>	<p>Может быть использован для проведения анализа конкретной ситуации, проблемы, произошедшего события. Удобнее всего при проведении анализа заполнять таблицу:</p> <table border="1"> <tr> <td><i>Сегодняшняя ситуация</i></td><td><i>Желательная ситуация</i></td></tr> <tr> <td><i>Противодействующие факторы</i></td><td><i>Действия по уничтожению или ослаблению</i></td></tr> <tr> <td><i>Поддерживающие силы и факторы (на что можно опереться)</i></td><td><i>Действия по усилению</i></td></tr> <tr> <td></td><td></td></tr> </table>	<i>Сегодняшняя ситуация</i>	<i>Желательная ситуация</i>	<i>Противодействующие факторы</i>	<i>Действия по уничтожению или ослаблению</i>	<i>Поддерживающие силы и факторы (на что можно опереться)</i>	<i>Действия по усилению</i>		
<i>Сегодняшняя ситуация</i>	<i>Желательная ситуация</i>								
<i>Противодействующие факторы</i>	<i>Действия по уничтожению или ослаблению</i>								
<i>Поддерживающие силы и факторы (на что можно опереться)</i>	<i>Действия по усилению</i>								
<b>Ситуационное упражнение</b>	Ученику (группе) предлагается подробное описание ситуации и задача, требующая решения. Иногда предлагаются уже осуществленные действия для анализа их правомерности. Ученик должен осуществить какие-либо процедуры, связанные с аналитической деятельностью: систематизация проблем, их ранжирование, произведение расчетов, сравнительных действий и т.д. – и только затем принимать решение. Не является обязательным наличие четко сформулированного вопроса, поэтому наиболее трудным этапом при выполнении ситуационного упражнения является определение главной задачи. Задача может не иметь однозначного решения. Ситуация, лежащая в основе задачи, может предполагать множество решений, более или менее близких к оптимальному. Многообразие вариантов возможных решений используется в дискуссии для анализа и оценки различных подходов к решению.								
<b>Согласен - не согласен</b>	Детям предлагается выразить свое отношение к ряду утверждений: согласен – «+», не согласен – «-». Полученные результаты дети не оглашают, учитель только проговаривает «идеальный» вариант ответов и просит соотнести его с тем, что получилось у каждого из учащихся.								
<b>Спринт</b>	Предлагается команде или группе учащихся выполнить ряд однотипных заданий на скорость и правильность. 1 вариант. Вся команда выполняет общее задание («Найдите ошибки в тексте»). 2 вариант. Члены команды выполняют однотипные задания по цепочке, передавая друг другу эстафету.								
<b>Толстые и тонкие вопросы</b>	«Толстые и тонкие вопросы» — это способ организации взаимоопроса учащихся по теме, при котором «тонкий» вопрос предполагает репродуктивный однозначный ответ (чаще это «да» или «нет»), а «толстый» (проблемный) требует глубокого осмысливания задания, рациональных рассуждений, поиска дополнительных знаний и анализ ин-								

	формации.
<b>Устройство конструктора</b>	Нацелен на решение учебной задачи по изменению явления, понятия: «было» (первое состояние объекта); «стало» (второе состояние объекта); «что изменилось» (указывается имя признака и направление изменения значений).
<b>Фишбоун</b>	<p>В основе Фишбоуна (переводится с английского как «скелет рыбы») — схематическая диаграмма в форме рыбьего скелета. Схема включает в себя основные четыре блока, представленные в виде головы, хвоста, верхних и нижних косточек. Связующим звеном выступает основная кость или хребет рыбы.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Голова — проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу.</li> <li>• Верхние косточки (расположенные справа при вертикальной форме схемы или под углом 45 градусов сверху при горизонтальной) — на них фиксируются основные понятия темы, причины, которые привели к проблеме.</li> <li>• Нижние косточки (изображаются напротив) — факты, подтверждающие наличие сформулированных причин, или суть понятий, указанных на схеме.</li> <li>• Хвост — ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.</li> </ul> <p>Прием Фишбоун предполагает ранжирование понятий, поэтому наиболее важные из них для решения основной проблемы располагают ближе к голове. Все записи должны быть краткими, точными, лаконичными и отображать лишь суть понятий.</p>
<b>Цветные поля</b>	Ученик, выполняя письменную работу, отчёркивает поля цветными карандашами, и эти цвета имеют смысловую нагрузку: красный — «Проверьте, пожалуйста, всё и исправьте все ошибки», зелёный — «Отметьте, пожалуйста, все ошибки, я сам исправлю», синий — «Укажите количество ошибок, я их сам найду и исправлю». Применим при написании диктанта, выполнении работы над ошибками и т.д.
<b>Цепочка признаков</b>	<p>1-й ученик называет объект и его признак («у белки» — падеж);</p> <p>2-й называет другой объект с тем же значением указанного признака и другой признак («у него» — часть речи);</p> <p>3-й называет свой объект по аналогичному признаку и новый признак («я» — количество слов») и т. п., до тех пор, пока находится кто-то, способный продолжить цепочку.</p>
<b>Чтение с пометками</b>	Перед прочтением ученики получают установку: делать по ходу чтения отметки в тексте, заранее согласованные (например: ! стоит обсудить, ? не все понятно, нужно задать

	вопрос; + согласен; – не согласен и др.)
<b>Шаг за шагом</b>	Ученики, шагая к доске, на каждый шаг называют термин, понятие, явление и т.д. из изученного ранее материала.
<b>Я беру тебя с собой</b>	<p>Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Ученики пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не определит, по какому признаку собирается множество.</p> <p>У: Я собралась в путешествие. Я собираю чемодан и беру с собой объекты, которые чем-то похожи. Угадайте, по какому признаку я собираю объекты. Для этого предлагайте мне объекты, чем-то похожие на мой, а я буду говорить, могу ли я взять их с собой. Итак, я беру с собой морковку. А что у вас?</p> <p>Д: Я беру с собой капусту.</p> <p>У: Я не беру тебя с собой.</p> <p>Д: Я беру апельсин.</p> <p>У: Я не беру тебя с собой.</p> <p>Д: Я беру медузу.</p> <p>У: Я беру тебя с собой.</p> <p>Д: А я беру с собой мокрицу.</p> <p>У: Я беру тебя с собой.</p> <p>Д: Вы берете все предметы, чье название начинается с буквы «М»?</p> <p>У: Да! Итак, по какому имени признака мы собирали объекты? На какой вопрос все они отвечают одинаково?</p> <p>Д: С какой буквы начинается?</p> <p>У: Согласна. Итак, имя признака здесь – первая буква слова, обозначающего наш предмет.</p>
<b>Методы организации творческой деятельности</b>	
<b>Результаты применения:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеспечение условий для развития интеллектуально-творческих способностей.</li> <li>• Обеспечение условий для развития коммуникативных способностей.</li> <li>• Создание условий для формирования целостного восприятия мира в единстве чувственных и конкретных представлений.</li> </ul>	
<b>Метод символического видения</b>	Заключается в отыскании или построении учеником связей между объектом и его символом.

<b>Ассоциативные ряды</b>	К теме или конкретному понятию урока нужно выписать в столбик слова-ассоциации. 1 вариант. Если ряд получился сравнительно правильным и достаточным, дать задание составить определение, используя записанные слова; затем выслушать, сравнить со словарным вариантом, можно добавить новые слова в ассоциативный ряд. 2 вариант. Оставить запись на доске, объяснить новую тему, в конце урока вернуться, что-либо добавить или стереть.
<b>Если бы...</b>	Ученикам предлагается составить описание или нарисовать картину того, что произойдёт, если в мире что-то изменится.
<b>Идеал</b>	Необходимо сформулировать проблему. Лучше, если формулировка будет начинаться со слова <i>Как</i> . Предлагаются все возможные способы и пути решения стоящей проблемы. Выбираются из множества предложенных решений хорошие, эффективные. Выбирается самое сильное решение проблемы. Планируется работа по претворению выбранного решения в жизнь.
<b>Ключевые слова</b>	Данный метод помогает учащимся актуализировать личностные смыслы при работе с текстом.
<b>Конструирование вопросов</b>	Предполагает самостоятельную постановку вопросов к изучаемому объекту. Можно предложить вопросительные слова, которые ученик должен использовать при конструировании вопросов.
<b>Метод вживания</b>	Посредством чувственно-образных и мысленных представлений ученик пытается «переселиться» в изучаемый объект, почувствовать и познать его изнутри.
<b>Многоэкранная схема</b>	Рассмотрение объекта материального мира, как систему, состоящую из определённых составляющих, имеющих определённые свойства и качества, данный объект, в свою очередь, будет являться частью другой системы, более широкой по своему строению.
<b>Связи</b>	Учитель задает (или ученики выбирают) два объекта, на первый взгляд никак не связанные между собой (как вариант, объекты выбираются случайным образом, например, с помощью кубика). Дети строят цепочку объектов и взаимодействий между ними так, чтобы первое взаимодействие началось от одного из исходных объектов, а последнее заканчивалось вторым объектом.
<b>Системный лифт</b>	Для того чтобы представления детей об изучаемых объектах, явлениях, понятия складывались в определенную систему, в которой есть свои закономерности, создается уровневый ряд – «системный лифт» - понятий от узких к более широким. Выбранный объект, слово, понятие «катается» в

	«системном лифте», устанавливаются различные логические связи, формируется системность.
<b>Сравнение версий</b>	Предполагает сравнение собственного варианта решения проблемы с культурно-историческими аналогами, которые формулировали великие учёные, философы, богословы и т.д.
<b>Фантастическая добавка</b>	Перенос учебной ситуации в необычные условия или среду. Можно перенестись на фантастическую планету; изменить значение какого-то параметра, который обычно остается неизменным; придумать фантастическое животное или растение; перенести литературного героя в современное время; рассмотреть привычную ситуацию с необычной точки зрения.

### **Методы и приемы рефлексии**

#### **Результаты применения:**

- Обеспечение условий для развития универсальных рефлексивных умений.
- Обеспечение педагогической поддержки каждого обучающегося.
- Обеспечение взаимопонимания и согласованности действий партнеров в условиях совместной деятельности, кооперации.
- Обеспечение стабилизации и гармонизации эмоционального мира ученика, мобилизации волевого потенциала.

<b>Диаманта</b>	Диаманта – стихотворная форма из семи строк, первая и последняя из которых – понятия с противоположным значением, полезно для работы с понятиями, противоположными по значению. 1, 7 строчки – существительные антонимы; 2 – два прилагательных к первому существительному; 3 – три глагола к первому существительному; 4 – два словосочетания с существительными 1 и 7; 5 – три глагола ко второму существительному; 6 – два прилагательных ко второму существительному.
<b>Ключевое слово</b>	Ученикам предлагается на маленьких листочках написать одно слово, с которым у них ассоциируется содержание состоявшегося дела, взаимодействия, дела в целом, результаты взаимодействия. Потом учитель собирает листочки с записанными на них ключевыми словами. После этого учителем или кем-то из учеников проводится краткий анализ полученных результатов.
<b>Корзина мнений</b>	Учащиеся записывают на листочках свое мнение об уроке, все листочки кладутся в корзину (коробку, мешок), затем выборочно учителем зачитываются мнения и обсуждаются ответы. Учащиеся мнение на листочках высказывают анонимно.

<b>Плюс – минус – интересно</b>	Рефлексию можно провести устно у доски, где выборочно учащиеся высказывают свое мнение по желанию, можно разделиться по рядам на "+", "-", "?" или индивидуально письменно. В графу "+" записываются все факты, вызвавшие положительные эмоции. В графу "-" учащиеся выписывают все, что у них отсутствует или осталось непонятным. В графу "?" учащиеся выписывают все то, о чем хотелось бы узнать подробнее, что им интересно.												
<b>Пять пальцев</b>	Ученику нужно перечислить, загибая по очереди пальцы, следующие моменты: М (мизинец) – мышление. Какие знания, опыт я сегодня получил? Б (безымянный) – близость цели. Что я сегодня делал и чего достиг? С (средний) – состояние духа, настроения. Каким было моё эмоциональное состояние? У (указательный) – услуга, помошь. Чем я сегодня помог, чем порадовал или чему поспособствовал? Б (большой) – бодрость, здоровье. Каким было моё физическое состояние?												
<b>Рефлексивный экран</b>	Экран с незаконченными предложениями находится перед глазами детей. Они по желанию выбирают себе фразу и заканчивают ее самостоятельно. <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Сегодня я узнал...</td> <td style="width: 50%;">У меня получилось...</td> </tr> <tr> <td>Было интересно...</td> <td>Я попробую...</td> </tr> <tr> <td>Было трудно...</td> <td>Меня удивило...</td> </tr> <tr> <td>Я понял, что...</td> <td>Урок дал мне для жизни...</td> </tr> <tr> <td>Теперь я могу...</td> <td>Расскажу дома, что ...</td> </tr> <tr> <td>Я почувствовал, что...</td> <td>Я научился...</td> </tr> </table>	Сегодня я узнал...	У меня получилось...	Было интересно...	Я попробую...	Было трудно...	Меня удивило...	Я понял, что...	Урок дал мне для жизни...	Теперь я могу...	Расскажу дома, что ...	Я почувствовал, что...	Я научился...
Сегодня я узнал...	У меня получилось...												
Было интересно...	Я попробую...												
Было трудно...	Меня удивило...												
Я понял, что...	Урок дал мне для жизни...												
Теперь я могу...	Расскажу дома, что ...												
Я почувствовал, что...	Я научился...												
<b>Синквейн</b>	В конце урока обучающимся предлагается написать синквейн на основе изученного материала. Синквейн – это пятистрочная строфа. 1-я строка – 1 – 2 ключевых слова, определяющих содержание синквейна; 2-я строка – 2 прилагательных, характеризующих данное понятие; 3-я строка – три глагола, действие в рамках заданной темы; 4-я строка – короткое предложение, суть темы или отношение к ней; 5-я строка – синоним ключевого слова (существительное) или резюме.												
<b>Ступени</b>	С помощью данного символа можно определить, на каком уровне ученики выполняли задания, какой ступени соответствует их самооценка												

<b>Телеграмма</b>	Предельно кратко написать самое важное, что получил от урока, с пожеланиями соседу по парте и отправить (обменяться). Написать в телеграмме пожелание герою произведения, лирическому герою стихотворения. Написать пожелание себе с точки зрения изученного на уроке и т.д.
<b>Флажок</b>	Прием позволяет зафиксировать свои продвижения в учебе, а также, возможно, в отношениях с другими детьми. Флажок перемещается от одного ученика к другому. Каждый не просто фиксирует успех, но и приводит конкретный пример. Если нужно собраться с мыслями, можно сказать "пропускаю ход".
<b>Хокку</b>	ХОККУ - жанр японской поэзии, нерифмованное трёхстишие из 17 слогов (5+7+5). Первыми двумя строчками описывается некое явление, а третьей строчкой подводится какой-то итог сказанному, часто неожиданный.
<b>Экспертная комиссия</b>	В начале урока выбираются эксперты (учащиеся, справившиеся с контрольной работой отлично). Они в течение всего урока фиксируют деятельность учащихся. В конце урока эксперты анализируют деятельность своих подопечных, указывают успехи и ошибки, выставляют им оценки.

Такие методы, как дискуссия, форум, симпозиум, суд, ролевая или деловая игра, конечно, требуют основательной подготовки и значительного объема времени. Встроить такую форму интерактивного общения в комбинированный урок вряд ли получится – для этого зачастую и целого урока мало. Но есть методы и приемы, которые в сочетании с другими прекрасно вписываются в полотно урока.

Предлагаю конструктор интерактивного урока (*Таблица 2*), помогающий в выборе методов и приемов взаимодействия на уроке в соответствии с требованиями ФГОС.

**Конструктор интерактивного урока**

*Таблица 2*

Этап урока	Цель этапа	Приемы
Мотивация к учебной деятельности.	Выработка у ученика на индивидуально значимом уровне внутренней готовности к выполнению установленных нормативов.	Отсроченная отгадка Ассоциативные ряды Фантастическая добавка Метод символического видения
Актуализация и пробное действие.	Подготовка мышления детей и организация понимания ими собственной потребности к формированию новой модели действий.	Я беру тебя с собой Связи Да - нет Жокей и лошадь Согласен - не согласен До - после Сprint Ключевые слова

		Метод вживания Ложная альтернатива Аквариум
Выявление места и причин затруднения.	Осознание, в чем конкретно стоит недостаточность знаний, способностей или умений.	Займи позицию Мозговой штурм Чтение с пометками
Построение проекта и решение проблемы.	Формулирование задач деятельности и на их основе выбор модели и средств их реализации.	Пинг-понг Послушать-обсудить-договориться Зигзаг Идеал Метод-ПРЕСС Обратный мозговой штурм Мыслерешето Дерево ответов Если бы... Устройство конструктора
Реализация сформированной модели.	Формирование детьми новой модели действий, умения ее применять и при решении задачи, вызвавшей затруднение, и аналогичных ей вопросов.	Сравнение версий Ситуационное упражнение Системный лифт Устройство конструктора
Первичное закрепление с проговариванием вслух	Усвоение детьми нового метода действий.	Плюс-минус Силовой анализ Генераторы-критики Цепочка признаков
Самостоятельная работа с самопроверкой.	Проверка степени освоения полученного знания, формирование (по возможности) успешной ситуации.	Незаконченное предложение Обучение в парах Конструирование вопросов Фишбоун
Включение в систему знаний и повторений.	Применение моделей действий, которые вызывали затруднение, закрепление изученного материала и подготовка к восприятию следующих разделов предмета.	Метод интеллект-карт Толстые и тонкие вопросы Цветные поля Паспорт объекта Системный лифт Многоэкранная схема
Рефлексия учебной деятельности на занятиях.	Осознание детьми способа преодоления затруднения и самостоятельная оценка полученных результатов коррекционной или самостоятельной работы.	Ключевое слово Телеграмма Флажок Рефлексивный экран Синквейн Хокку Диаманта Пять пальцев

		Корзина мнений Ступени Плюс – минус – интересно Экспертная комиссия
--	--	--

### **Фасилитация – ведущая компетентность современного педагога**

В интерактивном обучении меняется роль учителя: он организует сотрудничество, налаживает взаимодействие субъектов обучения, объединяет в пары, группы, координирует работу в парах, группах. Он принимает на себя функцию **фасилитатора**. Задача фасилитатора – вооружение участников не ЗУНами, а инструментами для успешной работы.

Применительно к школе под фасилитацией следует понимать развивающий образовательный метод, обеспечивающий позитивное влияние на ученика, класс с целью создания благоприятной атмосферы, повышения уверенности учащихся в своих силах, стимулирование и поддержание у них потребности в самостоятельной продуктивной деятельности.

В.А. Сухомлинский говорил, что лучший учитель тот, кто забывает о том, что он учитель. Когда учитель оставляет «учительский» тон, проявляет неподдельный интерес, ученики готовы откликнуться, совместно участвовать в поиске.

В настоящее время профессиография педагогического труда насчитывает свыше 100 профессионально значимых и личностных качеств педагога. Нельзя не согласиться, что действительная реформа образования должна основываться на перестройке определенных личностных установок учителя, реализующихся в процессах его взаимодействия с учащимися. Новый уровень задач требует от учителя в некоторой степени «эталонных» личностных характеристик. Определяющими для реализации фасилитации педагога является развитие трех качеств личности: **аттрактивность** (от лат. *attrahere* привлекать – естественное состояние чего-либо, не вызывающее раздражение, а наоборот манящее, вызывающее некое притяжение, симпатию), **толерантность** (от лат. *tolerantia* терпение – терпимость к иного рода взглядам, нравам, привычкам) и **ассертивность** (от англ. *assertiveness* настойчивость, утвердительность – уверенная защита своих интересов или своей точки зрения с учетом мнений других людей).

Главные принципы, которыми руководствуется учитель-фасилитатор, можно обозначить таким образом:

**1. Стремлюсь всячески поддерживать самостоятельность ребенка.** Ведь способность самостоятельно думать, принимать решения, отвечать за их последствия – основные признаки развитой личности.

**2. Не боюсь неожиданных вопросов.** Вопросы детей – это свидетельство их интереса, а нестандартный вопрос, может быть, не что иное, как свидетельство творческого взгляда на мир.

**2. Стараюсь быть гибким, следовать ситуации.** Мудрый человек способен отказаться от усвоенной точки зрения и принять новую, если последняя более справедлива.

**3. Развиваю в себе черты креативной личности.** Я всегда готов к шагу за пределы комфортной зоны для создания новой техники или адаптирования инструмента, который был бы наиболее эффективен в конкретной ситуации.

Учитель, понимающий и принимающий внутренний мир своих учащихся, ведущий себя естественно и в соответствии со своими внутренними переживаниями и, наконец, доброжелательно относящийся к учащимся, создает тем самым все необходимые условия для обеспечения их осмыслиенного учения и личностного развития в целом.