

Активизация деятельности учащихся с помощью интерактивных технологий

**на примере
иностраннных языков**



Модели обучения

- 1) пассивная - ученик выступает в роли <объекта> обучения (слушает и смотрит)
- 2) активная - ученик выступает <субъектом> обучения (самостоятельная работа, творческие задания)
- 3) интерактивная - inter (взаимный), act (действовать).
Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Это учит, гуманному, демократическому подходу к модели.

Под педагогической технологией понимают

- - запланированных результатов,
- - способов оценки для коррекции и выбора приёмов обучения ,
- - набор моделей обучения, основные её критерии,
- - системность
- - руководство (возможность планировать систему обучения),
- - эффективность,
- - подтверждение в других учебных заведениях

Особенности организации интерактивных технологий классификационные параметры

- Философская основа: гуманистическая, природосообразная.
- Методологический подход: коммуникативный.
- Ведущие факторы развития: социогенные.
- Вид управления учебно-воспитательным процессом: сопровождение.
- Тип управления учебно-воспитательным процессом: взаимообучение.
- Преобладающие методы: диалогические.
- Организационные формы: любые.
- Подход к ребенку и характер воспитательных взаимодействий: интерактивный, демократический, сотрудничества.

Целевые ориентации

- Активизация индивидуальных умственных процессов учащихся.
- Возбуждение внутреннего диалога у учащегося.
- Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
- Индивидуализация педагогического взаимодействия.
- Вывод учащегося на позицию субъекта обучения.
- Достижение двусторонней связи при обмене информацией между учащимися.

Задачей учителя в интерактивной технологии

- – выявление многообразия точек зрения;
- – обращение к личному опыту участников;
- – поддержка активности участников;
- – соединение теории и практики;
- – взаимообогащение опыта участников;
- – облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;
- – поощрение творчества участников.

Концептуальные позиции

- Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.
- Интерактивное общение способствует умственному развитию.
- При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителю.
- Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).
- Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.
- Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.
- Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.

Особенности организации

- Учебное окружение
- учитель играет роль “фильтра”,

Формы организации деятельности учащихся на уроке

- 1) групповая - обучает один человек, больше тех, кто слушает, чем тех, кто говорит,
- 2) кооперативная (коллективная) - способ обучения в малых группах.

Технологии интерактивного обучения.

- 1) Работа в малых группах - парах.
- 2) Ротационные (сменные) тройки.
- 3) Карусель.
- 4) лекции с проблемным изложением;
- 5) Аквариум.
- 6) Незаконченное предложение.
- 7) Мозговой штурм.
- 8) Броуновское движение.
- 9) Дерево решений.
- 10) Суд от своего имени.
- 11) Гражданские слушания.
- 12) Ролевая(деловая) игра.
- 13) Метод пресс.
- 14) Займи позицию.
- 15) конференции
- 16) уроки семинары (в форме дискуссий, дебатов);
- 17) эвристическая беседа;
- 18) деловые игры
- 19) технология моделирования, или метод проектов

Основная цель интерактивного обучения

- целостное развитие личности ученика

ABC-Party

(урок английского языка, 2 класс)



Die Schüler gehen in den Zoo» (урок немецкого языка, 4 класс)



Findet die Wörter.

ER

FE

ANT



KAT

GI



TIG

RAFF

E

ZE



A



ELEF

Ролевая игра (роль учителя играет ученик)



1. Der Affe
2. Das Krokodil
3. Der Papagei
4. Der Tiger
5. Die Schlange
6. Die Katze
7. Der Hund

spreche

schwimmen

tanzen

malen

fliegen

singen

springe