

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Детская школа искусств № 3 им. О.Б. Воронец»

выступление на VI открытой педагогической конференции  
«Панорама педагогических технологий: инновации,  
проблемы, решения»

## **ПРИНЦИПЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Доклад

Разработчик:  
Головинская Татьяна Евгеньевна  
Должность:  
Преподаватель  
высшей квалификационной категории  
МБУДО ДШИ № 3 им. О.Б. Воронец

Смоленск

2018

**Слайд 1. Принципы и формы организации интерактивного обучения.**

**Слайд 2.** Проблема активизации познавательной деятельности, развития самостоятельности и творчества обучающихся была и остается одной из актуальных задач педагогики.

В зависимости от уровня познавательной активности в учебном процессе различают пассивную, активную и интерактивную модель обучения. Аналогичное разделение моделей обучения можно встретить и у В.В. Гузеева, но по-другому названные: экстраактивный, интраактивный и интерактивный режимы соответственно.

**Слайд 3. Особенности пассивной модели** или экстрактивного режима является активность обучающей среды. Это значит, что ученики усваивают материал из слов учителя или из текста учебника, не общаются между собой и не выполняют никаких творческих заданий. Примерами такой модели могут быть традиционные формы уроков, например в виде лекции. Эта модель самая традиционная и довольно-таки часто используется, хотя современными требованиями к структуре урока является использование активных методов, вызывающих активность ребенка.

**Слайд 3. Активные или интраактивные** методы предполагают стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности учеников. Эта модель предполагает наличие творческих (часто домашние) заданий и общение в системе ученик-учитель, как обязательных. Недостатком данной модели является то, что ученики выступают как субъекты учения для себя, учащие только себя, и совершенно не взаимодействующие с другими участниками процесса, кроме учителя. Итак, этот метод характерен своей односторонней направленностью, а именно для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития, и ни сколько не учит умению обмениваться опытом и взаимодействовать в группах.

**Слайд 5. Интерактивная модель** своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Именно использование этой модели обучения учителем на своих уроках, говорит об его инновационной деятельности.

Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации, проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность.

Понятно, что структура интерактивного урока будет отличаться от структуры обычного урока, это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть конкретные приёмы и методы, позволяющие сделать урок необычным и более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.

**Слайд 6.** Когда-то в древности греческий философ Платон основал школу в роще бога Академа. Так возникла первая Академия, но обучение в ней менее всего походило на изнурительный труд. Ученики Платона постигали мудрость на прогулках в роще или во время многочасовых бесед, напоминавших

философские диспуты. Возможно, правы были древние мудрецы, воспитывая свою смену именно так: в свободном общении? В этой связи, убедительно звучит мысль Б.Шоу, который сказал: «Если у меня есть яблоко и у тебя есть яблоко, и мы ими обменяемся, у нас так и останется по яблоку. Если у тебя есть идея и у меня есть идея, то, обменявшись ими, мы будем иметь уже по две идеи». Общение не только удваивает информацию, но и позволяет ее осознать, осмыслить и усвоить. Организация обучения таким образом, чтобы обучающиеся могли свободно общаться, совместно действовать, самостоятельно добывать знания, значительно повышает эффективность и качество обучения. Наилучшим образом эту задачу позволяет решать интерактивное обучение.

**Слайд 7.** Интерактивное обучение зародилось в недрах активного обучения "активное обучение - «Action Learning» Термин ввел в 1930-х годах английский ученый Рег Реванс. Термин «интерактивные технологии» появился в 1960-х годах XX века, благодаря Е.Я Голанту, который охарактеризовал три основные модели обучения. В 1975 году немецкий исследователь Ганс Фриц вводит новый термин «интерактивная педагогика», предметом которой является построение процесса целенаправленного взаимовлияния и взаимодействия участников педагогического процесса.

Слово «интерактив» образовано от слова «interact» (англ.), где «inter»- взаимный, «act»- действовать. «Интерактивность» означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. Следовательно, интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение. Это обучение, погруженное в общение, в ходе которого у учащихся формируются навыки совместной деятельности. Это метод, при котором «все обучают каждого и каждый обучает всех» (по В.С. Дьяченко).

**Слайд 8.** Диалог возможен и при традиционных методах обучения, но лишь на линиях «учитель - ученик или «учитель - группа учащихся (аудитория)». При интерактивном обучении диалог строится на линиях: «ученик - ученик» (работа в парах), «ученик - группа учащихся» (работа в группах), «ученик - аудитория» или «группа учащихся - аудитория» (презентация работы в группах), «ученик - компьютер» и т.д.

Принципиальное отличие сложившегося традиционного обучения от интерактивного заключается в том, что доминирующим принципом является равноправие всех участников учебно-воспитательного процесса. А также в изменении роли педагога, который выступает не как «фильтр» пропускающий через себя информацию и выдающего истину в последней инстанции, а предстает в роли помощника или старшего, но более опытного товарища, являясь одним из факторов, «активизирующих взаимонаправленные» потоки информации.

**Интерактивное обучение** – это не столько приобретение знаний, сколько закрепление и превращение знаний в практику, в умения, в компетенции.

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие коммуникативных умений школьников (вербальная и невербальная коммуникации), взаимопонимание, взаимодействие. В ходе интерактивного обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе

анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать разные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

Формирование компетенций возможно только через соответствующий опыт деятельности и общения, и такой опыт может быть получен именно в режиме интерактивного обучения

**Слайд 9. Принципами интерактивного обучения являются:**

- активность;
- взаимосвязь;
- экспериментирование;
- равенство позиций;
- доверие в общении;
- диалогическое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;
- активно-ролевая (игровая) деятельность;
- тренинговая организация обучения;
- творческая деятельность.

**Слайд 10.** Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели.

**Цель** состоит в создании комфортных условий обучения, при которых учащийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

**Слайд 11. Задачами интерактивных форм обучения являются:**

- пробуждение у учащихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;
- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- установление взаимодействия между учащимися, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

**Слайд 12.** При интерактивном обучении педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Центральное место в его деятельности занимает не отдельный учащийся как индивид, а группа взаимодействующих учащихся, которые стимулируют и активизируют друг друга.

**Задачи педагога в интерактивной технологии:**

- направление и помощь процессу обмена информацией;
- выявление многообразия точек зрения;
- обращение к личному опыту учащихся;
- поддержка активности участников;

- соединение теории и практики;
- взаимообогащение опыта учащихся;
- облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников в процессе обучения;
- поощрение творчества и самостоятельности учащихся.

### **Слайд 13. Интерактивные технологии и методы**

Сейчас применяется на практике более тридцати методов интерактивного обучения. Это:

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| - «Мозговой штурм»;                 | - решение ситуационных задач,                   |
| - проблемная ситуация,              | - интервью,                                     |
| - работа в малых группах;           | - инсценировка, проигрывание ситуаций,          |
| - контрольный лист или тест;        | - презентации,                                  |
| - ролевая игра, игровые упражнения, | - метод карусели;                               |
| - разработка проектов,              | - кейс-метод,                                   |
| - моделирование,                    | - методы вопросов и ответов,                    |
|                                     | - метод «Ажурной пилы», «Займи позицию» и т. д. |

**Слайд 14.** Познакомимся с некоторыми интерактивными технологиями и методами, через которые можно внедрить интерактивную модель обучения в рамках урока, внеклассного мероприятия:

«**Мозговой штурм**» - алгоритм проведения:

1. Задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения
2. Предложить высказать свои мысли по этому поводу
3. Записывать все прозвучавшие высказывания (принимать их все без возражений). Допускаются уточнения высказываний, если они кажутся вам неясными (в любом случае записывайте идею так, как она прозвучала из уст участника).
4. Когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано вами со слов участников.
5. Завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой.

**Слайд 15. Синквейн** (от фр. **cinquains**, англ. **cinquain**) — это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк.

**Синквейн** – это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:

- 1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.
- 2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.
- 3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.
- 4 строка – фраза, несущая определенный смысл.
- 5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Примеры синквейна, составленные учащимися на уроках музыкальной литературы:

Моцарт.  
Солнечный, неповторимый.  
Тревожит, окрыляет, завораживает.  
Его музыка не подвластна времени  
Гений.

Моцарт  
Гениальный, талантливый  
Жил, играл, сочинял  
Мой любимый австрийский композитор  
Чудотворец

**Слайд 16.** Кластер - педагогический метод, который развивает вариантность мышления, способность устанавливать всесторонние связи и отношения изучаемой темы (понятие, явление, событие).

**Слайд 17.** Кластер оформляется в виде грозди или модели планеты со спутниками.

В центре располагается основное понятие, мысль, по сторонам обозначаются крупные смысловые единицы, соединенные с центральным понятием прямыми линиями. Это могут быть: слова, словосочетания, предложения, выражающие идеи, мысли, факты, образы, ассоциации, касающиеся данной темы.

И уже вокруг «спутников» центральной планеты могут находиться менее значительные смысловые единицы, более полно раскрывающие тему и расширяющие логические связи.

Важно уметь конкретизировать категории, обосновывая их при помощи мнений и фактов, содержащихся в изучаемом материале.

**Слайд 18. Ролевая игра** – это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом. Ролевая игра дает возможность представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли. Какие роли могут играть учащиеся на уроках музыкально-теоретических предметов? Это: реально существовавшее лицо - композитор, поэт, художник, дирижер, сценарист, музыкальный критик, экскурсовод, или вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи. Вариантов игровых ситуаций можно привести множество: «Интервью с композитором, художником, поэтом», «Найди ошибку», «Аукцион имен», «Отгадай термин, композитора, художника, произведение».

**Игры - соревнования**, связанные с выявлением победителя (викторины, конкурсы)

**Игры - упражнения**, направленные на выполнение занимательных заданий (кроссворды, ребусы, шарады, опыты и т. д).

**Игры с раздаточным материалом** (дидактическое лото, домино и т.п.)

**Слайд 19. Игровые приемы**

**Прием «Незаконченное предложение»** С помощью данного метода можно как осуществить проверку знаний и способов действия учащихся, так и проверить знания и способы действия, усвоенные на уроке. Приемом «Заверши предложение» необходимо выявить все смыслы, которые учащиеся вкладывают в изученные на уроке понятия.

**Прием «Лови ошибку»** Заранее готовится текст, содержащий ошибочную информацию. Данный текст предлагается учащимся, которые должны выявить

допущенные ошибки. Важно, чтобы задание содержало в себе ошибки двух уровней: – явные, которые достаточно легко выявляются учащимися, исходя из их личного опыта и знаний; – скрытые, которые можно установить, только изучив новый материал. Учащиеся анализируют предложенный текст, пытаются выявить ошибки, аргументируют свои выводы. Педагог предлагает изучить новый материал, после чего вернуться к тексту задания и исправить те ошибки, которые не удалось выявить в начале урока

**Прием «Анализ текста по предложенной схеме»** Учащиеся получают распечатку текста документа. Текст должен быть доступен для понимания школьниками. Учитель предлагает школьникам провести анализ данного документа, опираясь на перечень вопросов, зафиксированных на доске или в индивидуальной памятке. Важно, чтобы поставленные вопросы позволяли учащимся сформировать свое собственное отношение как к событиям, описанным в источнике, так и к позиции автора документа. Учащиеся производят предварительное ознакомление с текстом документа и списком предложенных вопросов; учитель дает комментарии, обращая внимание на субъективизм различных видов письменных источников.

**Прием «Учимся сообща»** Учащиеся формируются в несколько групп. Важно, чтобы количество образованных групп было четным. Текст, подлежащий изучению, делится на несколько приблизительно равных по объему фрагментов. При этом следует учитывать, что количество групп должно быть в 2 раза больше, чем количество фрагментов текста. Первая группа получает отрывок текста, читает его, выделяет главное, готовит выступление по данному фрагменту. Вторая группа готовит вопросы к такому же отрывку текста. Целесообразно заранее обговорить их количество. Следующие 2 группы выполняют те же задания, но уже с другими фрагментами текста и т.д. По очереди заслушивается первая группа с объяснением, вторая группа задает вопросы, затем выступают следующие группы учащихся. Учитель подводит итоги учебной деятельности.

**Слайд 20. Проект** - это специально организованный учителем и самостоятельно выполняемый учащимися комплекс действий, завершающихся созданием творческого продукта. Проект ценен тем, что в ходе его выполнения, школьники учатся самостоятельно приобретать знания, получать опыт познавательной, учебной и исследовательской деятельности.

**Ролевые проекты** (инсценировка детских песен, разыгрывание фрагментов биографии композиторов и т.д)

**Информативно-исследовательские проекты**, например, «Изучение биографии композитора», «Как создавалась опера», «Путешествие в мир музыкальную сказку».

**Сценарные проекты** - сценарий внеклассного музыкального мероприятия для школы или отдельного класса.

**Творческие проекты** – музыкальные спектакли, концерты.

**Информационные проекты** – музыкальные стенгазеты, материалы для стендов, публичное выступление с сообщением.

**Практико-ориентированные проекты**, например, создание музыкальной игры и её описание и т.д.

**Монопроекты** - отдельный проект любого типа, класса, масштаба.

**Межпредметные проекты** (используется в качестве дополнения к урочной деятельности).

**Слайд 21. Кейс** – метод совмещает в себе такие прекрасно зарекомендовавшие себя методы как: метод проектов, ролевая игра, ситуативный анализ и многое другое. При решении общей проблемы на уроках полезной оказывается совместная деятельность, которая позволяет всем учащимся полностью осмыслить и усвоить учебный материал, дополнительную информацию, а главное – научиться работать совместно и самостоятельно.

Суть кейс-метода – анализ реальной ситуации, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений. Будучи интерактивным методом обучения, он позволяет повысить интерес учащихся к предмету.

**Слайд 22. Существуют различные формы дискуссионного диалога** - круглый стол (разные позиции – свободное выражение мнений);

- экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, затем выражение суждений от группы)

- форум (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией);

- симпозиум (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме);

- дебаты (представление бинарных позиций по вопросу: доказательство – опровержение);

- «Аквариум». Учитель делит класс на 3 группы. Группы располагаются по кругу в виде аквариума, при обсуждении первая группа говорит, вторая - слушает, третья группа замечает ошибки, добавляет, исправляет.

**Слайд 23.** Интерактивные методы обучения как активная форма участия учащихся в учебно-образовательном процессе предполагают коллективные формы взаимодействия. Именно поэтому, в учебной музыкальной практике они, как правило, применяются при изучении музыкально-теоретических дисциплин таких, как Слушание музыки, Музыкальная литература и т.д., которые проходят в условиях групповых занятий, что позволяет организовывать коллективные дискуссии, «круглые столы», ролевые игры и т.д.

**Слайд 24.** Задача любого педагога – сделать урок ярким, запоминающимся, привлекательным, сформировать эмоционально-положительное отношение к предмету, изменить роль ученика, из пассивного слушателя сделать его активным участником процесса обучения. Учитывая педагогические условия использования активных и интерактивных форм и методов обучения, для самореализации учащихся особенно важным является то, чтобы каждый пережил ситуацию успеха.

**Слайд 25. Слайд 26.** Из вышеизложенного следует, что использование активных и интерактивных форм и методов работы позволяет сделать обучающихся активными участниками педагогического процесса.

**Слайд 27.** Интерактивное обучение обеспечивает высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение, демократичность.

### **Литература.**

1. Вачков И.В. Основы технологии группового тренинга – М., 2005.
2. Голубкова О.А. Использование активных методов обучения в учебном процессе Текст.: учеб-метод, пособие / О.А. Голубкова. СПб.: Во-енмах, 1998.
3. Горянина В.А. Психология общения. – М., 2002г.
4. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения / В. В. Давыдов.– М., 1987.
5. Еримбетова С.А. Использование интерактивных (диалоговых) технологий обучения в процессе творческого саморазвития личности учащихся .
6. Зарецкая Л.В. Обучение через общение (интерактивные психолого-педагогические технологии в профилактике злоупотребления психоактивными веществами в образовательных учреждениях). Учебно-методическое пособие для педагогов и психологов общеобразовательных учреждений. Под редакцией Б.С. Братуся. – М., 2004г.
7. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Формирование мотивации учения. Книга для учителя – М., «Просвещение», 2000.
8. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005.
9. Сергеева Г.П. «Актуальные проблемы преподавания музыки в образовательных учреждениях». ГОУ Педагогическая академия. Учебное пособие. 2010.
10. Степанова Н.В. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ МУЗЫКАНТА-ИСПОЛНИТЕЛЯ В КУРСЕ «ФОРТЕПИАНО» Текст научной статьи по специальности «Народное образование. Педагогика»
11. Швецова И.В. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО МУЗЫКАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по матер. XLVI междунар. науч.-практ. конф. № 11(46). – Новосибирск: СибАК, 2014.
12. Шевченко Н.А. Интерактивные формы обучения как средство развития личности школьника Текст. / Н. Шевченко // Учитель. 2004. - №5.