Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества» города Армянска Республики Крым.

ОДОБРЕНО		
Методическим	советом	
МБОУ ДО «ЩД	«ТОД	
г. Армянска		
протокол №	ОТ	2025 г.

Методическое пособие для педагогов дополнительного образования «Интерактивное обучение, как форма повышения эффективности дополнительного образования»

1. Введение.

Методическое пособие «Интерактивное обучение, как форма повышения эффективности дополнительного образования» разработано для расширение профессионально-педагогических компетенций и обогащения методического опыта педагогов МБОУ ДО ЦДЮТ» г.Армянска.

Целью методического пособия является оказание практической помощи педагогам дополнительного образования детей в приобретении и освоении передовых знаний по внедрению технологий и форм интерактивного обучения в учебно-воспитательный процесс по реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Методическое пособие способствует решению следующих задач:

- расширить профессиональный кругозор и понимание интерактивного обучения, как фактора стимулирования познавательной активности и коммуникативной адаптации детей в современных условиях дополнительного образования;
- углубить познания в области применяемых форм и методов интерактивных педагогических технологий в системе дополнительного образования;
- ознакомить с особенностями интерактивного занятия и дать практические рекомендации по его организации и структурному содержанию.

Дополнительное образование является уникальной средой, обеспечивающей комфортные условия для индивидуального развития, раскрытия интеллектуальнотворческого потенциала детей и их социально-культурной адаптации в современном социуме.

Сегодня жизнь детей протекает в быстро меняющемся мире, который предъявляет к ним серьезные требования. И одной из главных актуальных педагогических задач является парадигма «обучая – развивать» - научить их ориентироваться в информационном пространстве, мыслить логически, ставить проблему и находить пути ее решения развивать коммуникабельность, добиваться того, чтобы полученные в образовательной системе знания и умения помогали детям адаптироваться к постоянным переменам в современном обществе.

Именно интерактивное обучение позволяет успешно решать данную педагогическую задачу, являясь, несомненно, благотворной почвой для стимулирования

познавательной активности детей, развития их интеллектуального и творческого потенциала.

2. Основы интерактивного обучения в системе дополнительного образования.

Современная система дополнительного образования нацелено на то, чтобы обучающийся действительно стал центральной фигурой учебного процесса, чтобы занятия развивали мыслительную активность, познавательный интерес и мотивацию к учебной и творческой деятельности.

Именно поэтому в дополнительном образовании широкое распространение получили интерактивные педагогические технологии, основанные на интерактивной модели образовательного процесса, которые являются наиболее эффективными в развитии интеллектуальной сферы и творческого мышления современных детей, стимулирования их познавательной активности в стремительно меняющихся условиях социально-культурной среды.

Понятие «интерактивность», «интерактив» («Interact» англ.) означают взаимодействие, коммуникация, то есть «интерактивный» - способный взаимодействовать или находиться в режиме диалога.

В основе интерактивных форм работы предусматривается обучение, построенное на сотрудничестве, конструктивной деятельности, взаимодействии всех участников образовательного процесса.

Успешность обучения находится в тесной связи с заинтересованностью ребёнка учебным процессом. Поэтому педагог должен создать эмоционально-комфортную, творческую обстановку на занятиях, выстроить такие отношения с обучающимися, которые бы стимулировали мотивацию обучения, стремление к учебно-познавательной деятельности, пробуждали у детей творческую инициативу. Интерактивное обучение позволяет успешно решать данную педагогическую задачу: организовать территорию творчества, успеха и активного взаимодействия обучающихся; в него включается не только педагог, но и сверстники с разным опытом, культурой, уровнем знаний.

3. Отличительные особенности интерактивного обучения.

Основой интерактивного обучения является то, что обучаемый становиться полноправным участником педагогически грамотно организованного процесса восприятия, формируется его личный опыт, который становится основным источником познания. Чувствуя свою успешность, значимость, состоятельность, обучающийся не только приобретает новые знания и умения, но и интенсивно развивает навыки познавательной деятельности, формирует интеллектуальные запросы, интересы, приобретает коммуникативные и социальные навыки.

Главные принципы интерактивного обучения:

- диалогическое взаимодействие;
- равенство всех участников на основе сотрудничества и сотворчества;
- отсутствие критики личности.
- любой ответ не истина, а информация для размышления.

Задачи интерактивного обучения:

- включить каждого участника в активный процесс освоения знаний;
- стимулировать самостоятельную деятельность, личный поиск;
- обеспечить дифференцированный индивидуальный подход к обучающимся;
- развивать навыки успешной коммуникации (умения слушать и слышать, выражать свои мысли, чувства, точку зрения, идеи; строить диалог, задавать вопросы, контактировать и поддерживать связь с людьми из разных социальных групп)

- формировать умения работать в команде, последовательно организовывать свою деятельность, нацеленную на результат.

Интерактивное обучение — это, прежде всего, взаимодействие и сотворчество, в ходе которого осуществляется взаимосвязь педагога и обучающегося, а также обучающегося друг с другом в эмоционально-комфортной, развивающей активной среде успешности и взаимопонимания.

Общение между обучающимся и педагогом всегда подразделялось на пассивное и активное.

Пассивный метод общения:

- Освоение материала происходит только со слов педагога.
- Главное действующее лицо педагог. Обучающиеся пассивные слушатели.
- Связь обучающихся с педагогом осуществляется посредством объяснения педагога, опросов, самостоятельной работы.
 - Обучающиеся не выполняют логических, ситуативных и творческих заданий. <u>Активное общение:</u>
- Обучающиеся становятся активными участниками занятия, имея равные права с педагогом.
 - Происходит плодотворное взаимодействие воспитанников с педагогом.
- Связь обучающихся с педагогом осуществляется посредством диалога, дискуссии, взаимодействия через игровую, поисково-исследовательскую и творческую деятельность.
- В процессе получения знаний возрастает роль интеллектуальных и ситуативных задач, творческих заданий.

Итак, главными особенностями интерактивного обучения являются:

- диалогическое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе сотрудничества;
- активно-ролевая (игровая) деятельность;
- тренинговая организация обучения.

Роль педагога в интерактивной модели обучения принципиально отлична от способствует традиционной; интеракция доминированию активности самого обучающегося, а не педагога. Он выступает партнером ученика, поддерживает многообразие активность участников, старается выявить Взаимоотношения между педагогом и обучающимся строятся на основе сотрудничества, сотворчества и свободе выбора, что открывает новые педагогические возможности и перспективы для внедрения в образовательный процесс новых форм, методов и средств использования современных интерактивных педагогических технологий.

4. Интерактивные педагогические технологии

Интерактивные педагогические технологии, в основе которых предусматривается интерактивная модель образовательного процесса с использованием интерактивных средств обучения и которые являются наиболее эффективными в развитии интеллектуальной сферы и творческого мышления, стимулирования познавательной активности в современных условиях социально - культурной среды.

Интерактивные педагогические технологии, применяемые в дополнительном образовании:

- Дискуссионные (диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.),
- Игровые (деловые, ролевые, коммуникативные, ситуативные, организационно- деятельностные игры);

- Технологии творчества (различные формы индивидуальной и коллективной творческой деятельности);
- Тренинговые технологии (формы активного обучения, целью которых является передача и закрепление умений и навыков, социальных установок и опыта в какой- либо области жизнедеятельности).

Интерактивные педагогические технологии

Педагогические	интерактивные педагогические технологии		
технологии	Методическая характеристика		
Дискуссионные	Дискуссионная технология основана на дискуссионно-коммуникативных методах и формах организации занятий, применяемых в учебновоспитательном процессе.		
	Главное значение дискуссионной педагогической технологии –		
	формирование умений общаться, отстаивать и аргументировать свою точку		
	зрения, включаться в публичное обсуждение и рассмотрение спорных вопросов с целью расширения знаний путем обмена информацией,		
	побуждение участников задуматься над проблемой, пересмотр своих		
	убеждений, позиций, развитие навыки критического мышления, речи,		
	коммуникативных компетенций		
Игровые	В основе игровой технологии положена педагогическая игра как вид		
1	деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение		
	какого-либо социального опыта.		
	Педагогическая игра - основная единица этой технологии.		
	Основные принципы игровых технологий:		
	- эмоциональная раскрепощенность;		
	- равноправие;		
	- природо-и-культуросообразность (отношение к ребенку как к части		
	природы, что предполагает его обучение и воспитание в единстве и согласии с		
	природой и социальным окружением, как средой его обитания и развития);		
	- свобода деятельности (ребенок сам вносит в игру всё, что видит в		
	окружающем мире и ощущает внутренним Я);		
	- реализация возможности импровизации, моделирования, создания образов;		
	Игровые технологии активизируют и интенсифицируют деятельность обучающихся, что составляет главную идею и основу эффективности		
	результатов.		
	Педагогическая целесообразность игровых технологий:		
	 формирование навыков социального взаимодействия, сотрудничества, коммуникабельности; 		
	 приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды; 		
	– расширение кругозора детей, развитие внимания, речи, мышления,		
	рефлексии, мотивации учебной деятельности		
Технология	Главным принципом технологий творчества является тезис		
творчества	«Ребенок – это не сосуд, который надо наполнить, а факел, который надо		
	Зажечь».		
	Характерными чертами технологии творчества являются:		
	- творческие эксперименты в свободных группах, в которых обучающиеся чувствуют себя раскованно и непринужденно, благодаря неформальной		
	обстановке;		
	- сотворчество и сотрудничество;		
	- применение различных методов коллективной творческой работы:		
	творческая мастерская, творческая дискуссия, подбор репертуара и работа с		
	ним, разработка сценария, работа над ролями или подготовка к выступлениям,		

устным журналам, концертам, конкурсам.

Педагогические условия, необходимые при организации творческой деятельности детей:

- рациональная организация коллективной творческой деятельности обучающихся;
- создание мотивирующей предметно-пространственной среды;
- создание эмоционального комфорта для детей;
- создание атмосферы творчества;
- наличие разнообразных видов совместной детской творческой деятельности;
- применение методов и приемов, развивающих творческие способности детей;
- оценка индивидуальных достижений обучающегося.

Творческая деятельность оказывает влияние не только на человека, но и на общество в целом.

Результатом творческого развития являются следующие параметры:

- обучающийся обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах творческой деятельности;
- обучающийся получает опыт положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и к самому себе, обладает чувством собственного достоинства:
- обучающийся проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности, способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- обучающийся активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, овладевает способностью договариваться, учитывать интересы и чувства других;
- обучающийся адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, умеет конструктивно взаимодействовать.

Тренинговые технологии

Тренинговые технологии — формы интерактивного обучения, целью которого является развитие знаний, умений и навыков, а также социальных установок межличностного и профессионального поведения в общении.

- Тренинг может рассматриваться с точки зрения разных парадигм: как форму активного обучения, целью которой является передача
- как форму активного обучения, целью которои является передача определенных умений и навыков;
- как метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения собственных психологических проблем (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности, тренинги развития интеллекта, креативного поведения, снятия ментальных барьеров, партнерского общения и др.). Благодаря своей природе тренинговые технологии могут включать в себя и дискуссионные, и игровые формы взаимодействия участников

5. Формы интерактивного обучения в системе дополнительного образования.

Интерактивные формы и методы обучения помогают достичь лучших результатов в усвоении новых тем и организовать учебный процесс так, чтобы все обучающиеся в равной степени были вовлечены в изучение материала. Каждый вносит свой вклад в занятие, обучающиеся обмениваются информацией и идеями. Таким образом, они не только приобретают новые знания, но и развивают коммуникативные навыки.

Результативность интерактивных форм деятельности:

– расширение кругозора обучающихся, пополнения интеллектуального базиса информацией, знаниями, идеями, способами деятельности;

- совершенствование умений, навыков, практического опыта, коммуникативных качеств;
 - создание собственной системы ценностей у обучающегося;
- осознанное понимание и принятие ценностных гражданских и общечеловеческих ориентиров;
 - расширение социального опыта коммуникации, взаимодействия.

При подготовке к конкретной теме занятия можно использовать разные интерактивные формы или их комбинацию.

Интерактивные формы организации занятий

	интерактивные формы организации занятии	
Форма		
интерактивного	Методические характеристики и обоснования	
обучения		
Открытый	Интерактивная форма обучения «открытый микрофон» позволяет создать ситуацию	
микрофон	для активного общения, развития коммуникативных качеств, способности	
	критически мыслить, оценивать свои и чужие поступки, аргументативно	
	отстаивать личную точку зрения.	
	Открытый микрофон, как интерактивная коммуникативная методика способствует	
	развитию культуры речи, формированию умений делового общения, формированию	
	социальных установок межличностного поведения в общении, умения	
	аргументировать и отстаивать личную точку зрения.	
	Интерактивная форма обучения «открытый микрофон», как правило,	
	предусматривает подготовительный этап (заранее озвучивается тема, вопросы для	
	обсуждения в режиме открытого микрофона. Активным обучающимся предлагается	
	подготовить стихи, тезисы или другие компоненты занятия по задуманному	
	педагогом сценарию).	
	структурные элементы открытого микрофона:	
	- организационный момент;	
	- мотивационная часть;	
	- основной этап – интерактивное тематическое выступление-обсуждение в режиме	
	открытого микрофона;	
	- заключительная часть, включающая обязательную выработку содержательных	
	выводов, рефлексию и поощрительные мотивирующие педагогические приемы	
Диспут	Диспут - одна из форм интерактивного обучения на основе дискуссионной	
(дискуссия)	коммуникативной технологии.	
	Диспут - это спор, дискуссия полемика, в ходе которого обучающиеся получают	
	важные ценности.	
	Главная ценность данной формы состоит в том, что она способствует	
	формированию диалектического мышления и позволяет решать важные	
	педагогические задачи:	
	- в процессе диспута обучающиеся вовлекаются в непринужденный, живой	
	разговор, учатся говорить, высказывать свое мнение и обосновывать его;	
	- формируются навыки диалога, т.е. умение вникать в доводы оппонента, задавать	
	вопросы, помогающие вскрывать неверные утверждения, искать и спокойно	
	приводить контрдоводы, что очень важно в современных условиях плюрализма	
	мнений;	
	- расширяется кругозор и знания обучающихся путем обмена информацией,	
	развивается навыки критического мышления, умения отстаивать и аргументировать	
	свою точку зрения.	
	Диспуты активно способствуют превращению знаний в убеждения.	
	с пояснениями, раскрывающими суть проблемы, и вопросами о возможных путях ее	
	- расширяется кругозор и знания обучающихся путем обмена информацией, развивается навыки критического мышления, умения отстаивать и аргументировать свою точку зрения. Диспуты активно способствуют превращению знаний в убеждения. При подготовке диспута, педагог должен четко сформулировать задачу, желательно	

решения.

В подготовке и проведении диспута (дискуссии) можно обозначить следующие три этапа:

- мотивационный (интересное начало, введение в дискуссию);
- содержательно операционный (организация пространства, установка правил ведения дискуссии, структурирование и регулирование дискуссии);
- оценочно рефлексивный (завершение дискуссии, выводы, заключения).

Воспитательный потенциал дискуссии огромен и заключается в умении аргументировано отстаивать свое мнение, и, в тоже время, осознавать право других иметь свой взгляд, быть индивидуальностью.

Памятка «Как вести диспут (дискуссию)»

- Перед тем, как спорить, подумай, что именно ты должен сказать.
- Если ты пришел на диспут, обязательно выскажи и аргументируй свое мнение.
- Говори просто и ясно, логично и последовательно
- Говори только то, что тебя интересует, что ты знаешь, в чем ты уверен, не утверждай того, в чем сам не уверен.
- Спорь честно: не перекручивай мысли человека, с которым ты не согласен.
- Не повторяйся и не повторяй слов других.
- Помни, что лучшие доказательства точные факты.
- Уважай того, кто спорит с тобой; твое тактичное поведение доказывает, что ты не только сильный оппонент, но и воспитанный человек.

Мифологема

Мифологема — увлекательная форма обучения, основана на моделировании необычных несуществующих сценариев, схожих с реальными в современной жизни или переплетение метафорических вымыслов с конкретными действиями обучающихся сегодня и сейчас.

Метод мифологем подразумевает поиск необычных интересных путей решения проблемы различными способами для достижения цели, включая театрализацию, создание образов, моделирование диалогов и бесед с героями из прошлого или будущего.

Пример: детям предлагается подготовить и взять интервью у исторических героев — Екатерины II, генерала Жукова; провести беседу по определенной теме с героями Пушкина, побеседовать с героями - краснодонцами.

<u>Педагогическая целесообразность применение интерактивной формы «мифологема»»:</u>

- обеспечивает высокий интерес и активное участие обучающихся;
- разнообразит, наполняет особым смысловым содержание процесс обучения, а, значит, повышает эффективность образовательного процесса;
- способствует расширению кругозора, накоплению и обогащению социального опыта, развитию самостоятельности и инициативы, формированию нравственных качеств личности;
- стимулирует формирование активной личностной позиции обучающихся в жизни, в обществе, в окружающем мире.

Круглый стол

« Круглый стол» — это форм интерактивного обучения, основанная на организации познавательной деятельности обучающихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, научить культуре ведения дискуссии.

<u>Характерной чертой «круглого стола»</u> является неформальное обсуждение выбранной темы, в которой изначально заложены несколько точек зрения; сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.

Цель: сравнить разные точки зрения и выбрать приемлемые для всех участников позиции и решения.

Педагогическая целесообразность применение формы «круглый стол»:

- обеспечивает активный обмен знаниями;
- помогает обобщить изученный материал;
- способствует формированию умений излагать мысли, излагать свою точку зрения, приводя аргументы и доказательства, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения, вести полемику,
- помогает осмыслить тему через призму собственного жизненного опыта;
- формирует навыки самостоятельной работы, а также умения работать в команде, сообща.

В заключительной части круглого стола рекомендуется принятие коллегиальных решений по итогам обсуждения темы

Устный журнал

Устный журнал —интерактивная форма учебно-воспитательной работы, которая позволяет ярко и эмоционально донести до обучающихся важную информацию из различных областей, способствует формированию коммуникативных навыков обучающихся, развитию речи, умений выступать на публику, искать и обрабатывать информацию, коммуницировать.

Главным мотивирующим аспектом в обучении является пробуждение познавательной активности обучающихся. В самостоятельном поиске и при выполнении творческой деятельности «в движение приводится множество процессов: догадка, озарение, додумывание, привнесение прошлого опыта, мыслей, взглядов, переживаний. В этих условиях иными становятся знания, умения, прошедшие через мысль, волю, участие самой личности.

Устный журнала способствует реализации следующих задач:

- расширение круга тех знаний, которые не нашли отражение в учебных программах (обобщение учащихся знаниями о природе, человеке, обществе, культуре, технике и т. д.);
- формирование определенного отношения к окружающему миру и выработке материальных и духовных ценностей;
- формирование у обучающихся навыков общения, обдумывания и оценки своих выступлений и самих себя, отстаивания собственного мнения;
- усвоение умений и навыков познавательной деятельности;
- формирование и развитие эмоционально-чувственной сферы и ценностных отношений личности обучающегося;
- содействие проявлению и развитию индивидуальности, раскрытию личностного потенциала детей, их творческих и других способностей;
- формирование и развитие учебного коллектива.

Особенность этой формы работы в том, что в её проведении активное участие принимают обучающиеся. Для подготовки и проведения устного журнала создаётся «редакция» которую возглавляет ответственный редактор журнала (выбранный самими обучающимися).

Часть журнала, которая освещает какой-то один вопрос, условно принято называть «страницей» журнала. Общий объём журнала — от 3 до 5 «страниц». Каждая «страничка» представляет собой устное сообщение, которое проиллюстрировано презентацией, фрагментами фильмов, наглядными образцами. Устный журнал имеет тематический характер, зачастую, представляет собой сценарий, выраженный в устном формате (например: «Красная книга, как защитник природы», «В жизни всегда есть место подвигу», «Формула человечности» и т.п.) Познавательный потенциал является стержнем устного журнала, поскольку подчинён какой-то одной теме (нравственной, литературной, исторической, политической и т. д.), рассматриваемой на отдельных «страничках». При проведении устного журнала коммуникативная и познавательная компетенции реализуются и взаимно дополняют друг друга. Результативный потенциал при

решении целевых установок и решения педагогических задач данной формы работы

огромен: начиная от формирования конкретных познавательных задач, развития творческих способностей детей, умения самостоятельно работать с материалами, до сплочения, формирование единого коллектива.

Дидактические игры

Дидактическая игра—интерактивная форма обучения, которая основывается на задачах обучения, познания и развития обучающихся.

Игра занимает центральное место в жизни ребенка, где он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор и свободу. Важное условие проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

Педагогическая целесообразность применение формы дидактической игры:

- в игровой форме обучающиеся легко воспроизводят в своей памяти изученный ранее материал и используют его в учебных и практических целях;
- знания и умения, полученные в игре прочные и устойчивые.
- использование игровых форм на помогает активизировать деятельность обучающихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным;
- игровая ситуация создает возможность обучающемуся осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию;
- игра эффективное средство формирования и сплочения коллектива; Дидактические игры очень разнообразны, но все они преследуют одну цель чему-то научить, и построены по одной и той же схеме: задача, действие и результат.

Дидактические игры создаются, подбираются и применяются для определенных учебно-воспитательных целей, имеет определенные правила и строится на моделировании жизненных обстоятельств, ситуаций.

Дидактическая игра отличается от любой другой игры тем, что обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Этапы проведения игры:

- подготовительный этап, включающий определение цели, описание изучаемой проблемы, общее описание игры, составление плана, написание сценария, распределение ролей, определение условий и правил;
- этап проведения игры непосредственно сама игра, индивидуальная игровая деятельность участников игры или групп;
- завершающий этап рефлексия анализ и обсуждение результатов, подведение итогов, рекомендации.

Дидактические игры.

Игры-упражнения способствуют активизации познавательной деятельности обучающихся, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: « узелок на память», « заверши фразу», « угадай по описанию», «найди ошибку», викторины, кроссворды, ребусы, сканворды. Такие игры помогают детям получить и закрепить устойчивые знания по изученному учебному материалу, а педагогу выявить уровень знаний и умений обучающихся по определенной теме программы.

Сюжетные (ролевые) игры — интерактивная форма обучения, основана на это предложении стать на мест персонажа и действовать от его имени в моделируемой ситуации, что позволяют «погрузить обучающихся в активное контролируемое

общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми». Действия инсценируется в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли.

Ролевая игра — форма моделирования ребенком социальных отношений: свободная импровизация, не подчиненная жестким правилам и неизменным условиям. Тем не менее, произвольно разыгрывая различные ситуации, дети чувствуют и поступают так, как должны поступать люди, чьи роли они берут на себя. В ролевых играх дети вступают в разнообразные контакты между собой и по собственной инициативе имеют возможность строить свои взаимоотношения в значительной мере самостоятельно, сталкиваясь с интересами своих партнеров и приучаясь считаться с ними в совместной деятельности, что служит важным источником формирования социального сознания ребенка, ибо в ней отождествляет себя со взрослым, воспроизводит функции, копирует отношения в специально создаваемых им самим же условиях.

Разновидностью сюжетно-ролевых игр является **социодрама** — смысл которой предопределяется позицией главных героев; ситуация выбора, от которого зависит ход событий, социально-психологических отношений, осознание себя в структуре общественных взаимоотношений

ролевая игра является выражением возрастающей связи ребёнка с обществом — особой связи, характерной для детского возраста. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе.

Свойство ролевой игры – улавливать и отражать жизнь, изменения в развитии общества. В играх формируется и проявляется потребность ребёнка воздействовать на мир активно, переосмысливать его.

Педагогическая целесообразность применения сюжетно- ролевой игы :

- дает возможность проигрывание определенной сценической роли помогает детям:
- позволяет обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми личностно и профессионально значимых ситуациях;
- способствует установлению связи между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнера по общению;
- позволяет экспериментировать с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования.

Интеллектуально-познавательные игры.

Интеллектуальная игра—это вид интерактивного игрового занятия, которое основывается на применении и демонстрации своего интеллекта и эрудиции в определенной области. Педагог готовит занятие так, чтобы в ходе интерактивной деятельности обучающиеся находили ответы и решения в интересной и необычной форме.

Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы, логически мыслить и решать различные тематические задачи. Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований:

- при выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития;
- начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал флага и т.д.
- смысл и содержание, условия и правила игры должны быть четко

сформулированы педагогом, обучающиеся должны их хорошо понимать;

- конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ, поощрительные приемы.

Интеллектуальные игры могут строится на основе структурных условий известных игр, таких как «Знатоки», «Умники и умницы», «Поле Чудес», « Рейн- ринг », «Эрудит», «Умная шкатулка», «Аукцион»

Игры-путешествия - способствует осмыслению и закреплению учебного материала. К таким играм относится квест- игра, игра по станциям, виртуальная экскурсия, путешествие по следам героев, в мир сказок, и т.д.

Игры-соревнования. Дети соревнуется, разделившись на команды. В ходе таких игр проявляются знания, умения и навыки.

Разрабатывая игру-соревнование или конкурс-игру целесообразно привлечь обучающихся в процесс их подготовки. Это вдохновляет обучающихся, способствуют появлению новых идей и предложений

Мнемотехника

Мнемотехника — инновационная форма интерактивного обучения, которая базируется на совокупности приемов и методов, направленных на создание логических образных ассоциаций или связей между запоминаемыми фактами, тренировку памяти, речи, которые помогают быстрее запомнить информацию путем образования ассоциаций, на основе визуального и аудиального, а так же чувственного представления.

Мнемотехника позволяет структурировать информацию и делает ее более доступной для запоминания и воспроизведения

- развивает зрительную и слуховую память, образное мышление, внимание, воображение, восприятие;
- активизирует интерес и познавательную деятельность детей;
- расширяет кругозор, словарный запас, расширяет речевые возможности *Значение преимущества мнемотехники*:
- мнемоника включает в работу оба полушария головного мозга.
- формируется наглядно образное и абстрактное мышление, интеллект.
- обучающийся учиться выстраивать логические цепочки, легко запоминает информацию.
- заучивание и запоминание превращается в увлекательную игру.
- активно развивается речь, увеличивается словарный запас, расширяются знания и представления об окружающем мире
- раскрываются творческие способности детей.
- улучшается память, внимательность, воображение, фантазия.

Мастер-класс

Мастер-класс – эффективная универсальная форма передачи знаний и умений, обмена опытом обучения при активной роли всех участников учебновоспитательного процесса.

Мастер-класс носит в большинстве случаев практический характер, что способствует качественному и быстрому усвоению информации и формированию навыков.

Педагогическая значимость мастер-класса:

- дети не ограничены рамками,
- присутствует свобода творчества и деятельности,
- обучающиеся задействованы в процесс активной познавательной и практической деятельности,
- педагог создает атмосферу сотворчества и успеха, учит и дает полезные рекомендации и советы по практическому применению полученных умений и навыков.

В процессе мастер-класса происходит непрерывный контакт через передачу опыта путем прямого и комментированного показа последовательности

минемотехника

действий, методов, приемов педагога восприятие и воспроизведение обучающимся полученных знаний умений в практический продукт- как целевой результат личной самостоятельной деятельности с возможностью импровизировать и проявлять свои творческие способности.

Методические преимущества мастер- класса:

- оптимальные условия для включения всех обучающихся в активную познавательную и практическую деятельность;
- передача практического опыта в реальном времени и с активным участием обучающихся;
- непрерывный контакт через передачу опыта путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов педагога, восприятие и воспроизведение обучающимися полученных знаний умений в практический продукт- как целевой результат личной самостоятельной деятельности с возможностью импровизировать и проявлять свои творческие способности;
- накопление обучающимися сенсорного, эмоционального, интеллектуального опыта, как основы для творчества;
- уникальное сочетание приобретения и закрепления практических знаний и навыков, на основе полученного опыта через подражание и имитацию, гибкость во времени;
- практико- и компетентностно-ориентированное обучение изначально направлено на результативность работы обучающихся;
- формы, методы, технологии работы предлагаются, а не навязываться обучающимся;
- формирование эталонов творческой деятельности, первый этап развития творческих способностей;
- отсутствие соревновательного характера деятельности позволяет работать детям в собственном темпе, что способствует становлению позитивной атмосферы в коллективе и общему понижению фактора тревожности;
- деятельность обучающихся происходит в соответствии с их возможностями и интересами

Творческая мастерская

Творческая мастерская – инновационная интерактивная форма обучения, основанная на ценностно-смысловом равенстве всех участников.

Закон мастерской: «Делай по-своему, исходя из своих способностей, интересов и личного опыта. Корректируй себя сам и достигай успехов».

Основные положения педагогической технологии «Творческая мастерская»:

- Ученик должен находиться в активной позиции, развиваться как самостоятельная, творческая, ответственная личность, сам строить свое знание, раскрывать внутренний потенциал.
- «Все способны». Каждый ребенок способен практически ко всем видам деятельности. Необходимо перейти от равенства по праву к равенству на деле.
- Педагог не авторитарный наставник, а талантливый скульптор. Педагог должен относиться к ученику как к равному.
- Точный расчет психологических воздействий, нацеленных на успех: смог сам сочинить, нарисовать, изготовить, сформулировать собственную мысль и т.д.

Принципы и правила ведения творческой мастерской

- Право каждого на ошибку, самостоятельное преодоление ошибки путь к истине.
- *Безоценочная деятельность*, отсутствие критических замечаний в адрес любого участника мастерской создает условия эмоционального комфорта и творческой раскованности, реализуя принципы "педагогики успеха". Оценка заменяется самооценкой и самокоррекцией.
- Предоставление свободы в рамках принятых правил реализуется, в праве выбора

на разных этапах деятельности; в праве действовать по своему усмотрению, без вмешательства педагога.

- *Диалоговость* как главный принцип взаимодействия, сотрудничества, сотворчества.
- Решительное ограничение участия практической деятельности *педагога* на всех этапах мастерской. Задача его состоит в некоторой фиксации достигнутых результатов участниками мастерской.

Этапы работы мастерской

- «Индукция» («наведение») создание эмоционального настроя. Цепочка творческой работы:
- Самоконструкция индивидуальное создание гипотезы, плана решения.
- Социоконструкция работа детей в парах, группах.
- Социализация рассмотрение гипотез, проектов, идей в малых группах.
- Афиширование представление коллективных работ обучающихся, ознакомление с результатами работы каждой группы.
- Разрыв внутреннее осознание участниками мастерской неполноты или несоответствия своего прежнего знания новому, внутренний эмоциональный конфликт, подвигающий к углублению в проблему, к поиску ответов.
- Завершающий этап рефлексия.

Педагогическая целесообразность применения формы «творческая мастерская» Творческие мастерские позволяют осуществлять:

- интеграцию традиционных форм и новаций;
- новые отношения: «педагог- ученик» (сотрудничество);
- использование активных форм обучения;
- рефлексивное действие ученика;
- творческие работы учащихся на основеимеющегося опыта и знаний;
- актуализацию вечных тем (ценностных ориентаций);
- формирование нового (социально-адаптированного) мировоззрения;
- принцип индивидуализации;
- создание особых условий для общения и творчества;
- создание проблемной ситуации для дальнейшего поиска (исследования);
- мотивацию для дальнейшего изучения темы;
- диагностику результатов деятельности;
- повышение способности детей размышлять и выражать свои мысли

Проект

Проект — это интерактивная форма обучения, центром которой является сам обучающийся и его познания в процессе исследования интересных и значимых тем. Суть проектного обучения заключается в организации самостоятельной деятельности обучающихся, моделировании полного цикла работы от замысла до его воплощения по достижению определённого результата.

Проект - это всегда творческая деятельность.

Учебный проект отличается от рабочих проектов тем, что он призван в первую очередь решать образовательные задачи: быть не только практически значимым, но и помогать обучающимся приобретать новые навыки и компетенции, обобщать и систематизировать имеющиеся у них знания, давать им опыт продуктивной деятельности. Создание продукта — это ключевая и необходимая характеристика проектного обучения. Интерактивная форма – проект ориентирован на:

- развитие интереса и активизацию познавательной, исследовательской и творческой деятельности обучающегося,
- формирование и развитие интеллектуальных и коммуникативных умений; волевых качеств и творческих способностей в индивидуальной и коллективной деятельности, направленной на получение целевого результата.

Педагогическая целесообразность применения проектного обучения:

Проектное обучение создает мотивацию и способствует:

- повышению познавательной и творческой активности обучающихся;
- развитию системного логического, критического и аналитического мышления;
- совершенствованию коммуникативных умений, познавательных, аналитических и организаторских способностей обучающихся;
- повышению мотивации деятельности и самооценки детей.

У обучающихся в процессе самостоятельного планирования и разработки решений для некой проблемы или задачи, последовательной деятельности для получения практически значимого результата (конечного продукта) формируются:

- навыки планирования своей деятельности;
- умения искать, выбирать, систематизировать и использовать нужную информацию,
- навыки самостоятельной деятельности, самооценки и самоконтроля;
- умения использовать полученные знания для решения практических жизненных задач;
- навыки коллективной деятельности, нацеленной на конечный результат.

Этапы проекта:

- Выбор направления и темы проекта.
- Постановка проблемы. Определение цели и задач проекта.
- Выделение основных этапов проекта.
- Постановка задач для каждого этапа.
- Определение и закрепление социальных ролей участников.
- Сбор и обработка информации.
- Разработка собственного варианта решения проблемы (проектной темы).
- Защита проекта. Рефлексия.

Кейс

Кейс- одна из новых интерактивных форм проблемно-ситуативного обучения (Case Study), основанная на обучении действием: усвоение знаний и формирование умений — как результат активной самостоятельной деятельности обучающихся по разрешению противоречий, в результате чего и происходит развитие мыслительных способностей, творческое овладение знаниями, умениями, навыками.

Кейс представляет собой описание конкретной реальной ситуации, подготовленное по определенному формату и предназначенное для обучения учащихся анализу разных видов информации, ее обобщению, навыкам формулирования проблемы и выработки возможных вариантов ее решения в соответствии с установленными критериями. Это своего рода инструмент, посредством которого в учебный процесс привносится часть реальной жизни, практическая ситуация, которую предстоит обсудить и предоставить обоснованное решение.

Требования к кейсам:

- Кейс должен быть составлен в соответствии с уровнем знаний обучающихся;
- Педагогу и обучающимся должна быть понятна суть ситуации. При этом важно понимать, какие учебные цели преследует обучение данному кейсу;
- разбираемые ситуации должны быть приближены к реальным, с которыми специалисту доведётся столкнуться в жизни;
- достоверность фактов как правило, кейсы составляются на основе реальных событий, имеющих непосредственное теме программы,
- описываемая ситуация должна носить характер проблемы. При этом кейс должен быть составлен таким образом, чтобы решение задачи было неясным, что будет давать ученикам возможность самостоятельно найти необходимые пути выхода из ситуации;
- предложенная проблема должна быть актуальной и располагать к дискуссии о

возможных методах её решения; это способствует наилучшему усвоению учебного материала и развитию самостоятельного мышления.

- кейс должен быть увлекательным- яркая эмоциональная окрашенность истории должна заинтересовать обучающихся в поиске решения проблемы;
- кейс должен иметь содержательную композицию: наличие завязки, кульминации и развязки;
- история кейса должна предполагать определенный вывод, к которому обучающиеся должен прийти самостоятельно.

Увлекательный кейс способствует приобретению новых знаний и умений, расширяет интеллектуальный кругозор и коммуникативные навыки обучающихся

Виртуальное путешествие

Виртуальное путешествие - это интерактивная форма обучения, которая позволяет разнообразить и сделать интересным, более эффективным образовательный процесс, расширять кругозор детей, приобщать их к культурному наследию своего народа.

Преимущества виртуальных путешествий:

- временные и территориальные ограничения не мешают реализовать намеченный план и провести путешествие по выбранной теме;
- наглядность: «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать»;
- возможность неоднократно повторять материал в нужном темпе, улучшает качество образовательного процесса;
- виртуальная форма позволяет остановить путешествие в тот момент, когда возникает потребность обдумать увиденное.
- содержание виртуального путешествия можно наполнить включением викторины, игры, конкурса, соревнования. Это позволит сделать путешествие интересным, увлекательным и незабываемым.
- позволяет усилить эффект образовательного воздействия через образное и эмоциональное восприятие детей (использование музыкального сопровождения, речь и поступки .
- в виртуальном путешествии легче объединить восприятие нового материала; **Педагогическая целесообразность формы «виртуальное путешествия»:** Виртуальные путешествия как интерактивная форма работы

Виртуальные путешествия как интерактивная форма работь помогают:

- разнообразить, сделать интересным, а значит и более эффективным образовательный процесс;
- получить обучающимися информацию в доступной интересной форме,
- накоплению и обогащению социального опыта, развитию самостоятельности и инициативы, формированию нравственных качеств личности;
- реализовать принципы наглядности и научности;
- эффективно закреплять и систематизировать знания детей в ходе активного диалога, размышления, анализа увиденного и услышанного;
- развивать познавательный интерес, мотивацию к познанию, расширять их интеллектуальный кругозор;
- стимулировать формирование активной личностной позиции в жизни, в окружающем мире;
- реализовать педагогу собственные идеи и творческие замыслы Тематика виртуальных путешествий подбирается с учетом возрастных особенностей, интересов детей, календарно-тематического планирования.

Этапы организации и проведения виртуальных путешествий:

- выбор темы;
- постановка цели и задач;
- изучение материалов по данной тематике;
- составление маршрута путешествия на основе видеоряда;

- определение техники ведения виртуального путешествия;
- подготовка целостного материала для виртуального путешествия;
- подготовка текста (комментариев);
- проведение (ход) виртуального путешествия;
- рефлексия.

Виртуальные путешествия – являются мощным средством развития кругозора детей, формирования духовно-нравственных и гражданско-патриотических ориентиров

Тренинг

Тренинг — это форма интерактивного обучения, направленная на развитие знаний, умений и навыков, а также социальных установок.

Тренинг может рассматриваться с точки зрения разных парадигм:

- к ак форма активного обучения, целью которой является передача знаний, развитие умений и навыков.
- как метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения собственных психологических проблем.

Цель применения: дать участникам недостающую информацию, сформировать навыки устойчивости к давлению сверстников, навыки безопасного поведения. Залачи:

- обеспечение активного вовлечения всех участников в процесс обучения;
- достижение наработки и развития требуемого навыка.

Тренинги бывают столь непохожи, что порой трудно на первый взгляд выделить общие закономерности.

Их можно рассматривать с точки зрения разных парадигм:

- тренинг как тренировка, в результате которой происходит формирование и отработка умений и навыков;
- тренинг как форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков;
- тренинг как метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения собственных психологических проблем;
- тренинг как совокупность определенным образом отобранных систематизированных интерактивных психолого-педагогического методов воздействия, которые используются для формирования навыков самопознания, самосовершенствования. Он создает предпосылки для проведения анализа своих собственных возможностей, условий реализации поставленных целей, позволяет наметить пути и определить инструментарий саморазвития, спланировать свои действия в заданном направлении.

Для успешного проведения тренинга важно соблюдать определенные принципы.

- Принцип добровольного участия,
- Принцип диалогизации взаимодействия, то есть полноценного межличностного общения на занятиях
- Принцип самодиагностики предполагает рефлексию и самораскрытие участников, осознание и формулирование ими собственных личностно значимых проблем.
- Принцип открытости. Предполагается, что раскрытие своего «Я» другими является признаком сильной и здоровой личности.
- Принцип партнерских отношений.
- Принцип активности предполагает обязательную активность всех участников и принятие каждым на себя ответственности за результаты деятельности.
- Принцип акцентирования содействует глубокой рефлексии участников, учит их концентрировать внимание на себе, своих мыслях, чувствах, предусматривает развитие навыков самоанализа.

Тренинг создает предпосылки для проведения анализа своих собственных

возможностей, условий реализации поставленных целей, позволяет наметить пути и определить инструментарий саморазвития, рационально спланировать свои действия в заданном направлении.

Вышеописанные формы интерактивного обучения — наиболее популярны и продуктивны в современных условиях дополнительного образования, но перечень их разновидностей более широк, что дает возможность педагогу выбирать и комбинировать интерактивные формы и методы в зависимости от поставленных педагогических целей и задач, периода обучения, темы занятия, возраста обучающихся.

6. Практические рекомендации по организации интерактивного занятия.

Для решение этой актуальной задачи необходимо, чтобы каждое занятие было интересным и увлекательным, чтобы познавательная деятельность обучающегося всегда находилась в центре внимания педагога, функционировала в обстановке творчества и успеха.

Особенность и ценность интерактивного занятия в том, что любое интерактивное занятие определяется педагогом, как особая сфера интересной увлекательной деятельности, творчества и успеха, в которой познавательная активность, мнения, идеи обучающегося всегда в центре внимания педагога; в процессе интерактива происходит обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Это помогает обучающемуся отрабатывать навыки поведения в той или иной ситуации, формировать собственное мнение, отношение, создавать систему своих ценностей. Более того, поскольку знания не даются в готовом виде, активно стимулируется самостоятельный поиск собственных личностных смыслов и ценностей участниками запланированного общения.

В интерактивной модели обучения построение технологии обучения невозможно без четкого определения дидактической цели и результатов, к которым должны стремиться обучающиеся.

Применение интерактивных технологий выдвигает определенные требования не только к содержанию и интерактивной организации, но структуре занятия.

В зависимости от вида используемой формы интерактивного обучения, содержательные структурные элементы занятия могут моделироваться, направляя учебный процесс на достижение основной педагогической цели.

Основные структурные элементы интерактивного занятия

Как правило, структура интерактивных занятий состоит из 5 элементов:

- Организационно-мотивационная часть
- Введение в тему, представление ожидаемых результатов.
- Предоставление необходимой информации для деятельности обучающихся.
- Центральная часть занятия интерактивная деятельность обучающихся.
- Итоговая часть. Подведение итогов, оценка результатов.

• Организационно-мотивационная часть

Цель этого этапа – сфокусировать внимание обучающихся, вызвать интерес к обсуждаемой теме и создать эмоционально- благоприятный климат в учебном коллективе.

Мотивация является своеобразной психологической паузой, которая предоставляет обучающимся возможность осознать, что они начинают какой-то новый вид деятельности и дает возможность настроиться, включится в нее.

Таким образом, организационно-мотивационная часть занятия способствует нацеливанию обучающихся на эффективный процесс познания, осознание того, что и зачем он сейчас будет делать, создает условия для личной заинтересованности детей.

В этой части занятия очень важно педагогу включить увлекательный мотивирующий элемент введения в тематику занятия.

Без возникновения этих двух опор: <u>мотивов учения</u> и <u>мотивации учебной</u> деятельности не может быть эффективного познания.

Мотивация должна быть четко связана с темой урока, она психологически настраивает учащихся на ее восприятие, настраивает их на решение определенных проблем

- рассказ педагога (притча, загадка, интересный факт);
- наглядность (фрагмент фильма, сказки, басни)
- интерактивные методы мотивации (знаете ли вы?.., кто в курсе? и т.п.).

Мотивация как очень значимый элемент занятия занимает всего до 5% учебного времени.

• Введение в тему, представление ожидаемых результатов.

Цель данного этапа занятия — обеспечить понимание обучающимися тематического содержания и результативности их деятельности, т.е. того, что они должны достичь на занятии, каков конкретный конечный результат.

Достичь результатов в интерактивной модели можно только в том случае, если все обучающиеся привлечены к деятельности.

Для того, чтобы начать с обучающимися совместное продвижение к результатам обучения, в этой части интерактивного занятия нужно:

- определить тему и доступно разъяснить формы и условия деятельности обучающихся на протяжении занятия;
- обозначить планируемые итоговые результаты, к которым должны стремиться обучающиеся (можно попросить кого-либо из обучающихся спрогнозировать ожидаемые результаты, исходя из объявленной темы и условий деятельности);
- совместно с обучающимся наметить пути определения (проверки) насколько они достигли ожидаемых результатов и как они будут оцениваться.

• Предоставление необходимой информации.

Цель этого этапа — предоставить обучающимся достаточно информации и дидактического материала для того, чтобы на их основе обучающиеся могли включиться в эффективную деятельность, в зависимости от формы интерактива (мастеркласс, творческая мастерская, мифологема, дидактическая игра (интеллектуальнопознавательная, ситуативная, ролевая, игра-путешествие, игра-соревнование) виртуальное путешествие, открытый микрофон и т.д.).

• Центральная часть занятия – интерактивная деятельность.

Этот этап является основным в занятии и определяет основу достижения поставленной педагогической цели и результата занятия.

Данная часть занятия посвящена раскрытию темы или содержательной идеи посредствам взаимодействия обучающихся и педагога в разных модификациях, деятельности в группах.

Получение информации, приобретение знаний, умений должны усваиваться в активном режиме, с использованием игровых моделей, проблемных задач, увлекательных заданий, интерактивных циклов. Так же продуктивно работает метод ролевого и имитационного моделирования, включения ситуативных компонентов, способствующих поиску и определению обучающимися собственных личностных смыслов и ценностей.

При наличии обратной связи дающий и принимающий информацию меняются коммуникативными ролями. Обратная связь способствует значительному повышению эффективности занятия.

Последовательность и регламент проведения интерактивного занятия:

- объединение в группы и распределение ролей;
- учебная деятельность обучающихся (участие в игре, мифологеме, проектной работе, мастер-классе, устном журнале и т.д.), где педагог выступает как организатор, помощник, ведущий, стараясь предоставить обучающимся максимум возможностей для самостоятельной работы и обучения в сотрудничестве;
- демонстрация результатов (итоги мастер-класса, интеллектуальной, конкурсной или соревновательной игры, творческие достижения, выступление, показ, презентация и т.д.).

• Итоговая часть. Подведение итогов, оценка результатов.

Итог является очень важной и обязательной частью интерактивного занятий.

Главный принцип итога: высказаться «здесь и сейчас».

Функции заключительного этапа занятия:

- выяснить содержание проделанного;
- сравнить ожидаемые результаты с реальными;
- анализ и осмысление почему все проходило так, а не иначе; выявление положительных моментов, обозначение вопросов, на которые еще предстоит ответить;
- закрепить или скорректировать усвоенное;
- установить связь между тем, что нужно усвоить, чему нужно научиться;
- сделать выводы;
- активное обсуждение (рефлексия).

<u>Рефлексия является самым важным компонентом интерактивного обучения.</u> Она предоставляет обучающимся возможность:

- осознать, что они узнали, чему научились;
- припомнить подробности своего опыта в этой работе;
- оценить собственный уровень понимания и усвоения учебного материала и четко планировать реальные шаги его дальнейшего усвоения;
- сравнить свое восприятие с мыслями, взглядами, чувствами других, скорректировать определенные позиции.

Метолические рекоменлации по проведению рефлексивного этапа занятия

MICTO		цению рефлексивного этапа занятия
Стадия	Педагогические задачи	Рекомендации педагогу
рефлексии		
Первая стадия	- мобилизация детей на открытость в общении, - обсуждение деятельности, ее полезности, интересных фактов, моментов, - стимулирование высказываний об удовлетворенности своей деятельностью, общением, увлеченностью работой, негативных факторах	- используйте открытые вопросы: как, почему, что? - выражайте чувства; - настаивайте на описательном, а не оценочном характере комментариев;
Вторая стадия	- анализ достижений обучающихся на занятии, результативности работы вцелом; - оценка своего психологического состояния; - оценка результатов участников интерактива и итоговых результатов вцелом.	- говорите о том, что сделано, а не о том, что могло быть сделано; - создайте комплекс обозрения, позволяющий обучающимся самим увидеть свой уровень подготовленности; - спросите о причинах (почему этого нет? почему не получилось? как нужно было сделать? что желательно изменить и почему?)

- -мотивация для постановки новых целей;
- стимулирование активности и развития познавательного интереса обучающихся
- слушайте внимательно ответы
- ищите альтернативные решения, подберите другие примеры, когда происходило что-то подобное;
- приведите доводы и мнения независимых известных людей, ученых, профессионалов.
- мягко подводите к тому, чтобы обучающиеся осознанно приняли ответственность за допущенные просчеты и ошибки;
- применяйте поощрительные мотивационные приемы, не скупитесь на заслуженную похвалу

Включая рефлексию как постоянный элемент занятия, необходимо приучать обучающихся к рефлексии в реальной жизни, осознавая свои действия и прогнозируя дальнейшие шаги.

Исходя из рефлексии, реакции обучающихся, педагогу необходимо провести педагогический анализ занятия, внести необходимые коррективы и дополнения.

Выбор стратегии оценивания

В зависимости от цели и выбранных критериев оценивания, можно выбрать разнообразные стратегии (методы, приемы) оценивания.

Самый эффективный метод оценивания: совместная оценка результатов обучающимися с обоснованиями, комментариями.

Можно отдать предпочтение методу наблюдения и составить список показателей; дать задание написать небольшой отзыв, с изложением собственного мнения по этому поводу.

При оценивании ролевой игры, выступления, конкурса педагог совместно с обучающимися может:

- оценить качество индивидуального участия каждого обучающихся;
- провести тест-вопросник, где нужен конкретный ответ: «да» или «нет»;
- попросить обучающихся коротко выступить в формате «точка зрения», выразить свое мнение, видение, дать оценку тому, что и как происходило, аргументировать ее.

7. Заключение.

Использование интерактивного обучения на занятиях по реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ различной направленности — это не самоцель. Это лишь средство для достижения той атмосферы на занятии, которая способствует

- повышению интереса обучающихся к обучению, увлеченности в процесс интерактивного поиска и взаимодействия;
 - сотрудничеству, согласию, доброжелательности,
- расширению возможностей для обучающихся свободно раскрыть свои способности сотрудничать и успешно взаимодействовать в группах, мыслить, создавать, исследовать, используя воображение и логику, принимать решения, основываясь на личных доводах, добытых фактах, размышлениях, а не заучивать информацию.

Данное методическое пособие может использовать каждый педагог дополнительного образования, поставивший задачу внедрения интерактивных форм обучения в учебно-воспитательный процесс реализуемой им дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, как фактор активизации интереса и познавательной активности детей, создания мотивирующей среды для их глубинного миропознания, коммуникативной адаптации, формирования морально-этических и духовно-нравственных ориентиров.

8. Список рекомендуемой педагогам литературы и интернет-источников

Литература:

- 1. Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е., Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Издательский центр "Академия", 2018. 230с.
- 2. Вербитский А.А., Борисова Н.В. "Методологические рекомендации по проведению деловых игр" М.: Инфра-М, 2009. 146с.
- 3. Гроголь, Н.В. Игровая педагогика как средство воспитания в урочное и неурочное
- 4. Кашлеев С.С. Интерактивные методы обучения. Учебно-методическое пособие. М.: Тетра-Системс, 2011 224 с.
- 5. Пометун, О.С. Пироженко, Л.В. Современный урок. Интерактивные технологии обучения, научно методический сборник / О.С. Пометун, Л.В. Пироженко. М.: А. С.К. 2017г. 192с.
- 6. Суворова Н.К. "Интерактивное обучение: Новые подходы" М., Учитель. 2018 г. №1. 57 с.

Интернет-ресурсы:

- 1. Большая перемена интернет-газета (совместный проект Министерства образования РФ и информационного агентства "Прайм-ТАСС" [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.newseducation.ru
 - 2. Интерурок [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://interneturok.ru/
- 3. Копилка интерактивных уроков [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://cde.iro63.ru/cde/23-umo/203-kopilka-interaktivnykh-urokov.html
- 4. Методический информационный портал дополнительного образования детей [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.rmc61.ru/pedagogam/metodicheskie-materialy/
- 5. Сайт педагогов дополнительного образования [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://ddtmosalsk.kaluga.ru/?section_id=5
- 6. Сетевые образовательные сообщества "Открытый класс" [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.openclass.ru/communities/6134
- 7. Педагогика методики и технологии обучения [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://paidagogos.com/.

Методическое пособие разработано методистом МБОУ ДО ЦДЮТ 3.М. Ходак.