**Интерактивные   формы   работы  с педагогами.**

Перед руководителями методических объединений зачастую стоит вопрос – как сделать, чтобы каждый педагог стал активным, заинтересованным участником  работы  различных  форм методических объединений? Как избавиться от пассивности отдельных педагогов? Как перевести их от репродуктивной деятельности к исследовательской? К формированию умения рефлексировать в процессе познания нового и освоения знакомого материала?

Активизация творческой деятельности педагогов возможна через нетрадиционные,  интерактивные  методы и  формы   работы  с педагогами.

Многие основные методические инновации связаны с применением  интерактивных  методов обучения. Необходимо разобраться с самим понятием.

**Слово «интерактив» пришло к нам из английского языка от слова ”interact”, где “inter”- это «взаимный», “act”- действовать**.

**«Я слышу и забываю, я вижу и понимаю, я делаю и запоминаю»,** говорится в китайской поговорке. Методология участия и  взаимодействия  полностью вовлекает в процесс воспитания.

 Интерактивный  означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (например, человеком).

**Отсюда можно сделать выводы, что** **интерактивное  обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие руководителя** **МО  педагога-участника** **МО.**

**Какова основная цель «интерактива»?**

Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых педагог (обучаемый) чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения.

В чем состоит суть  интерактивного  обучения?

Процесс взаимодействия организован таким образом, что:

- практически все участники оказываются вовлеченными в процесс познания, обсуждения;

- коллеги имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают, понимают, о чем думают;

- каждый участник вносит свой особый индивидуальный вклад, имеет возможность обменяться знаниями, собственными идеями, способами деятельности, услышать другое мнение коллег;

- этот процесс происходит в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что дает возможность получить не только новые знания по обсуждаемой проблеме, но и развивает саму педагогическую деятельность.

Интерактивная  деятельность предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимодействию, взаимопониманию, к совместному решению и принятию наиболее общих, но значимых для каждого участника задач. При  интерактивном  обучении исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения.

**В педагогике различают несколько моделей 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).

Что представляют собой  формы   интерактивного  обучения? Рассмотрим некоторые из них.

1. **Наиболее простая** **форма  группового взаимодействия – «большой круг».** **Работа  проходит в три этапа.**

**Первый этап –** педагоги рассаживаются в большом кругу**.** Руководитель формулирует проблему.

**Второй этап** – в течение определенного времени (примерно 10 минут) каждый участник индивидуально на своем листе бумаги записывает предлагаемые меры для решения проблемы.

**Третий этап** – по кругу каждый педагог зачитывает свои предложения, остальные молча выслушивают (без критики); по ходу проводится голосование по каждому пункту – не включать ли его в общее решение, которое по мере разговора фиксируется на доске.

Прием «большого круга» оптимально использовать, когда возможно быстро определить пути решения проблемы или ее составляющие. С помощью данной формы можно, например, разрабатывать инструкции, положения, локальные или нормативно-правовые акты.

**Микрофон.** Коллегам предлагается высказать свою точку зрения по поставленному вопросу или проблеме. По классу пускают предмет, имитирующий микрофон. Каждый, получивший такой «микрофон» обязан четко и лаконично изложить свою мысль и сделать вывод.

«**Аквариум»** - форма диалога, когда педагогам предлагают обсудить проблему «перед лицом общественности». Группа педагогов обсуждает проблему. Все остальные выступают в роли зрителей. Отсюда и название – «аквариум». После публичного выполнения задания группа занимает свои рабочие места, а коллеги обговаривают ход дискуссии, аргументы выступающих.

**«Синтез идей»** Данное упражнение предусматривает рассмотрение группами поэтапно всех вопросов заседаниия: на отдельных листах бумаги первая группа рассматривает первый вопрос, вторая –второй и т.д. После выполнения первая группа отдает свой листок для доработки второй группе, вторая – третьей и т.д. Когда доработанный листочек возвращается к «хозяевам», каждая группа презентует свои исследования с учетом дополнений своих коллег.

1. **Дискуссия – критический диалог, деловой спор, свободное обсуждение проблемы, мощное соединение теоретических и практических знаний.**

Цель дискуссии – вовлечение слушателей в активное обсуждение проблемы; выявление противоречий между практиками и наукой; овладение навыками применения теоретических знаний для анализа действительности.

Форма проведения – коллективное обсуждение теоретических вопросов.

Методика проведения:

* ознакомление педагогов с проблемой, ситуационной задачей.
* Вопросы педагогам предъявляются последовательно в соответствии с планом.
* организуется обсуждение противоположных точек зрения по существу рассматриваемой проблемы.
* заключение, подведение итогов обсуждения.

В заключении ведущий отмечает активность или пассивность аудитории, оценивает ответы педагогов, при необходимости аргументировано опровергает неправильные суждения, дополняет неполные ответы, делает общий вывод по результатам обсуждения, благодарит педагогов за участие в обсуждении.

Ведущий должен:

* Хорошо знать проблему, тему дискуссии.
* Изучить позицию и аргументы оппонентов.
* Не допускать отклонения разговора от предмета дискуссии, подмены понятий.

**Метод « ПРЕСС»** Это упражнение развивает умение формулировать высказывание по определенному дискуссионному вопросу в сжатой форме, выразительно, аргументировано, лаконично. «Метод ПРЕСС» состоит из четырех этапов:

1. – Высказывание собственной точки зрения («Я считаю, что…»)
2. – Обоснование своей мысли («… Так как…»)
3. – Примеры и аргументы для поддержания своей точки зрения («… например…»)
4. – Обобщение, выводы («Итак…»).

.**«Выбери позицию»** Предлагается проблемный вопрос, две противоположные точки зрения и три позиции: «Да» (за первое предложение), «Нет» (за второе предложение), «Не знаю, не определил собственную позицию». Коллеги выбирают определенную позицию, формируют три группы, обговаривают правильность своей позиции. Один или несколько членов каждой группы аргументируют свою позицию, после чего происходит коллективное обсуждение проблемы и принятие правильного решения.

1. **«Вечера вопросов и ответов»** - за месяц до намеченного срока мероприятия педагогам предлагается подумать, какие вопросы образования, воспитания, методологии и развития наиболее актуальны в данный период. Затем вопросы, которые могут быть и анонимными, за 1-1,5 недели до Вечера классифицируются по проблемам. Участники решают, на какие вопросы они могут ответить сами, какие вопросы требуют объяснения специалистов. По некоторым вопросам можно предложить поделиться опытом работы самим участникам профессионального объединения.

Каждая проблема, к которой относится группа вопросов, заданных педагогами, раскрывается по возможности наиболее полно. Педагоги должны четко представлять теоретические основы проблемы, пути ее решения, формы организации, методы и приемы работы и другое.

1. **Два , четыре , все вместе.**

Учащимся предлагается проблема или информация, которую они сначала отрабатывают самостоятельно, затем обговаривают в парах, далее объединяются в четверки. После принятия совместного решения в четверках происходит совместное обговаривание вопроса.

1. **«Мозговая атака (мозговой штурм)» - так же как Деловая игра возможна при условии, когда педагоги имеют достаточно знаний по проблеме.**
2. «**Круглый стол»** - проводится с целью выработки общего мнения, позиции участников по обсуждаемой проблеме. Обычно продумывается 1-3 вопроса обсуждаемой проблемы.

При проведении «Круглого стола» важно обратить внимание на оформление помещения. Например, столы целесообразно расставить по периметру комнаты. Ведущий «Круглого стола» определяет свое место так, чтобы видеть всех участников. Здесь же могут находиться приглашенные специалисты, администрация и др. В ходе работы каждый вопрос проблемы обсуждается отдельно. Представляется слово педагогам, имеющим опыт работы по проблеме. Ведущий обобщает итоги обсуждения каждого вопроса. В конце он предлагает вариант общей позиции с учетом замечаний, дополнений, поправок

1. **«Деловая игра» -** эффективна в том случае, ели педагоги имеют достаточные знания по проблеме, которая отражается в игре. Деловая игра предполагает большую предварительную работу, в которой педагоги получают необходимые знания через различные формы, методы и средства: наглядную агитацию, тематические выставки, консультации, беседы, обсуждения. Если такая предварительная работа не проведена, то целесообразно деловую игру запланировать как часть мероприятия, отведенного на закрепление полученных знаний по проблеме.

Основная цель игры – живое моделирование образовательно-воспитательного процесса, формирование конкретных практических умений педагогов, более быстрая адаптация к обновлению содержания, формирование у них интереса и культуры саморазвития; отработка определенных профессиональных навыков, педагогических технологий.

**«Мозговая атака (мозговой штурм)»** - так же как Деловая игра возможна при условии, когда педагоги имеют достаточно знаний по проблеме.

**Метод мозгового штурма** придуман Алексом Осборном (США) в 40-е годы 20-го века

**Метод мозгового штурма** предназначен для того, чтобы решать задачи, а точнее, генерировать решения и выбирать наиболее подходящие.

…

|  |
| --- |
| **Этапы метода мозгового штурма** |

**1) Организационные вопросы (пространство, люди), постановка проблемы**

* Находим людей для генерации идей, (примерное количество 7+- 2)
* Сообщаем им о том, какая задача стоит.
* Выбираем модератора группы (модератор – тот, кто будет следить за правилами мозгового штурма на всех его этапах, записывать идеи, предлагать свои). Лучше, если это будет человек энергичный, активный, и, самое главное, знающий особенности метода мозгового штурма.

**Возможные сложности на этапе выбора подходящей идеи и способы их решения:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сложность** | **Вариант решения** |
| Неподходящее время для проведения группового мозгового штурма или нет людей для его проведения. | Проводить [индивидуальный мозговой штурм](http://www.stimul.biz/ru/lib/articles/brainstorming-2/). |
| Есть авторитетные люди в группе. Фокус внимания группы может быть смещён в сторону начальства  или авторитетного человека. Невозможность сфокусироваться на задаче. | Желательно заранее, планируя мозговой штурм, предупредить начальство о том, что данное мероприятие предназначено для рядовых сотрудников. Для руководства стоит проводить отдельные мозговые штурмы. |
| Во время мозгового штурма повышается энергетика голоса. Всем хочется, чтобы их услышали. Особенно актуально, если участников в группе много. | Найти помещение, где можно громко говорить. Модератор следит за тем, чтобы обсуждение не превратилось в «базар». |

**2) Сам мозговой штурм (генерация идей)**

* Можно кратко ознакомить участников с особенностями метода мозгового штурма, но это не является обязательным условием.
* Модератор  записывает задачу на доске.
* Участникам группы даётся 1-5 минуты поразмыслить над темой и записать пришедшие идеи на листе бумаги.
* Перед тем как обсуждать идеи необходимо сообщить правила обсуждени

o      Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.

o       Полный **запрет на критику** (отсутствие оценивания идеи)

o       Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.

o       Комбинируйте и улучшайте любые идеи.

o       Не искать детали (на данном этапе достаточно тезисно озвучить идею)

Модератор записывает **все идеи**.  И заканчивает писать, когда они закончились или их количества уже достаточно.

**Возможные сложности на этапе выбора подходящей идеи и способы их решения:**

|  |  |
| --- | --- |
| Сложность | Вариант решения |
| У участников группы идей мало или совсем нет. Такое может случиться, если задача слишком глобальна или у участников мозговая блокада. | Большую задачу разбить на много маленьких и решить их поочередно.  Предложить подумать на отвлеченную тему. Сделать разминку, походить, сесть поудобнее, желательно в позу мечтателя, откинувшись на спинку кресла. |
| Участники вялые ничего не хотят делать. | Предложить поиграть в игру: «Как еще можно использовать пластиковую бутылку». Берётся любой простой предмет, например, пластиковая бутылка, стержень от ручки и т.п. Далее задача за 5 минут придумать как можно больше вариантов применения данного предмета (пусть даже самых абсурдных и нереалистичных). Предложить приз за большее количество придуманных вариантов. Далее переходить к основной теме мозгового штурма. |
| Люди не могут удержаться от критики | Модератору нужно чётко отслеживать правила мозгового штурма: сначала идеи, потом все остальное. Нет ни хороших, ни плохих идей. Все идеи хороши по-своему. |

**3) Выбор подходящей идеи (анализ идей)**

* Перед тем как начать выбор нужной идеи необходимо удалить повторяющиеся, не относящиеся к теме или проблеме.
* Расставляем приоритеты (в соответствии с теми критериями, которые для нас наиболее значимы при решении данной задачи). Критерии могут быть такие: скорость, время деньги и т д.
* Наиболее предпочитаемые идеи прорабатываем (что и как делать, кто за что отвечает, сроки, ресурсы, этапы и т д.)   
    
    
  **Возможные сложности на этапе выбора подходящей идеи и способы их решения:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сложности** | **Варианты решения** |
| Споры по расстановки приоритетов и отсеивания нереалистичных идей. | Сделать перерыв на 5-7 минут перед началом выбора идеи. Модератор предлагает критерии оценки идеи (бюджет, сроки исполнения, и.т.п.). Расставляет приоритетность  критериев и в соответствии с ними отбирает идеи. |
| На этапе проработки деталей – идея становиться нереалистичной. | Проработать слабые места или взять следующую идею. |
| Возникает дилемма две идеи, не знаем, какую выбрать. | Сгенерировать 3-ю идею, которая будет иметь сильные стороны первых двух идей. |

***Метод мозгового штурма*** является эффективным способом решения множества задач, однако в условиях ограниченности времени и пространства, проводить мозговой штурм бывает нецелесообразно.