

Интерактивност в обучението

Интерактивни методи и техники

Проф. дпн Нели Иванова – СУ “Св. Кл. Охридски”

Интерактивност

- **Интерактивността** като термин се появява за първи път в социалната психология и се свързва с взаимодействието между два или повече индивида и възникващите у тях вследствие на това взаимодействие промени в поведението и нагласите.
- Интерактивността „се отнася до взаимодействието между обучаващ и обучаван, както и между самите учащи или в по-широк смисъл – между членовете на една учебна (работна) група. Тя предполага наличието на интерактивни умения – термин, използван за характеристика на умения, отнасящи се до личната ефективност, взаимоотношенията човек – човек, човек - група.“ (Гюрова, 2006, с.40)

Интерактивните методи

- Интерактивните методи изискват партньорски взаимоотношения, диалогов вид комуникация (на базата на предварително уточнени договорености и процедури) между самите учащи, между учащите и интерактивната мултимедия, между ачащите и обучаващия. В резултат на взаимодействието е възможно повлияване, обогатяване и /или промяна на първоначалното мнение и позиция по определен въпрос и при двете страни, участващи във взаимодействието (обучавани и обучаващ).

Интерактивни методи и техники

- Различават се в зависимост от целите, за които се прилагат и времето, което отнемат. Една и съща дейност или действие може да се определи или като метод, или като техника. Когато говорим за **метод**, имаме предвид начин на действие или дейност за постигане на определена цел, който изисква повече време.
- А **техниката** отнема по-малка част от времето на занятието (например, техниките за запознанство – “визитка”, “изиграване на името”; за стопяване/разчупване на ледовете (“влизане в друга идентичност” – “в кожата на другия”, “в обувките на другия”); за сработване на групата, за обобщаване (“Трите важни неа, които научих днес”). Техниката може да бъде и част от метод (например, мозъчна атака като стартов елемент на метода панелна дискусия или метода на сюжетните линии (метод за колективно написване на съчинение) и пр.

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Интерактивните методи и техники според Вяра Гюрова (Гюрова, 2006, с.47-67) са:
- SWOT- анализ;
- Пирамида;
- Светкавица;
- Мозъчна атака;
- Записване на идеи;
- Лавина;
- Завъртане;
- Съчинения;
- Панелна дискусия;
- Светофар;
- Аквариум;
- Мозъчни карти;
- Рисуване на идея;
- Ролеве игри;
- Симулационни;
- Ситуационни и др.

SWOT-АНАЛИЗ

- Това е метод/техника за самодиагностика и диагностика. Наименованието му е абревиатура от първите букви на английските наименования на изследваните характеристики: **Силни страни** (Strengths); **Слаби страни** (Weakness); **Възможности** (Opportunities); **Страхове или заплахи/опасения** (Threats).
- Методът може да се използва както с конкретна учебна цел, така и за диагностика и самодиагностика.
- Може да се използва и при ролевите игри, за да се открият характеристиките на отделните роли. Може да бъде и стартов метод на други методи – *пирамида, лавина, панелна дискусия*. В този случай се използва като техника.
- Допускани грешки при използване на метода: *неопределяне на време за изпълнение на отделните етапи на задачата; неточно определено време за изпълнение на задачата; неуточняване на броя на характеристиките за анализ; определяне на прекалено голям брой характеристики.*

Пирамида

- Метод за събиране на информация, резултат от индивидуалната работа, работа в двойка, четворка, осмица и т.н. Т.е. броят на членовете на всяка следваща група нараства в геометрична прогресия. Целта е да се осмисля информация и да се достига до конкретни обобщения чрез обединяване около приемливо за всички мнение. Използва се следната методика:
- Първо – самостоятелно отбелязване на характеристиките, които всеки ученик преценява като важни. По желание някои (или всички ученици) споделят до какви заключения са достигнали.
- Второ – обсъждане по двойки и обединяване на двойката около общо мнение, което не е задължително да съвпада с индивидуалното мнение на отделните участници. По желание на двойките някои от тях (или всичките) споделят заключенията си.
- Трето - обсъждане в четворки и търсене на общото за всяка четворка мнение. Говорител на всяка четворка огласява общото мнение пред всички.
- Четвърто – обсъждане в осмици. Говорител на всяка осмица огласява общото мнение пред всички.
- Пето – формиране на две големи групи. Може да се наруши принципът на геометричната прогресия, тъй като класовете са с различен брой ученици и не бива никой да отпадне. Затова вместо две групи по 16 ученици, може да са две групи по 14 или 17 (или друг брой). Тези две групи записват на дъската или на флипчарт мнението на своите групи.
- Последен етап – сравняване на записаните мнения на двете подгрупи от учителя.
- Най-често допускани грешки: *избор на неподходяща тема (прекалено широка; изискваща еднозначен отговор); неподходящо определено време за отделните етапи (еднакво за всеки етап; прекалено кратко или прекалено дълго време за даден етап, и пр.).*

Светкавица

- Метод, който може да се използва както като метод/техника за запознанство, за “разсънване” на класа в началото на часа, така и за бърза проверка на знанията или отношението на учениците към даден проблем. Необходим е подходящ предмет – лек, мек и удобен за хвърляне.
- При запознанство, когато предметът е хвърлен към някого, той трябва да се представи, съгласно указанията. След това предметът се връща на водещия или към някого от останалите участници.
- С учебна цел учителят внезапно хвърля предмета към определен ученик, като задава въпрос, който изисква бърз и кратък отговор (Например: Колко е 5 по 3? В коя година е избухнало Априлското въстание?) Така учителят бързо проверява знанията на учениците. Важен е ефектът на изненадата – имена не се съобщават.
- Най-често срещани методически грешки: *използване на отворени въпроси, които предполагат по-дълго обмисляне на отговора (Защо мигрират птиците?); Предварително информиране на учениците за използване на метода и неговата цел (Сега ще поговорим за таблицата за умножение...); Назоваване на името (Иване, кога избухва руско-турската война?); избор на неподходящ предмет (тебешир, голяма тежка топка, предмет с ръбове и пр.);*

Мозъчна атака (Брейнсторминг)

- Един от най-популярните методи за намиране на решение чрез безкритично представяне на различни мнения – “генериране на идеи”. Като техника мозъчната атака може да се използва за бързо провокиране на асоциации по дадена тема за кратко време – от 1 до 5 минути. Учиелят записва асоциациите на флипчарт или на дъската. След това думите асоциации се използват за различни цели: за обобщаване мнението на класа; като опорни думи за написване или устно създаване на съчинение (свободен текст); за изработване на мрежа от понятия; за изработване на мозъчни карти, и пр. Важното е думите да се използват.
- Като метод мозъчната атака може да отнеме цял час или повече. Принципът е същият. Всеки има право да развие своята идея, независимо от това колко странна и неприемлива изглежда за останалите. Никой не прекъсва говорещия, не го репликира, не го критикува. След представяне на различните индивидуални мнения може да се потърси приемливото за всички решение, чрез сравняване на различните мнения.

Основни методически стъпки за реализиране на мозъчната атака като метод:

- Първо – предварително обмисляне от учителя на въпроса, по който ще се прави мозъчна атака;
- Второ – подготовка на помощни материали – хартия, химикал, маркери;
- Трето – уточняване на времето за записване на идеите;
- Четвърто – индивидуално представяне на всяка идея;
- Пето – коментар (не критикуване) на отделните идеи;
- Шесто – вземане на решение.
- Най-често срещани методически грешки: *определяне на порядък на изказващите се; подмяна на асоциациите с обяснения (Защо мислиш точно така?); критикуване, оспорване и иронизиране на чуждо мнение; допускане на конфликт на интереси при вземане на решение.*

Записване на идеи (Брейнрайтинг)

- Вариант е на мозъчна атака. Изисква много време. Основна цел – активно включване на всички ученици в учебния процес, чрез което се постига учене от опита на другите. Методът позволява в един учебен час да се анализират и обобщят голям брой въпроси. Подходящ за обобщителни уроци.

Методически стъпки:

- Първо – предварително обмисляне от учителя на въпрос за всеки ученик;
- Второ – подготовка на помощни материали (хартия, химикали, маркери);
- Трето – инструктиране на учениците относно процедурата за устно или писмено събиране на мнения (интервюиране, записване на необходимия брой мнения без коментар на листа на всеки ученик);
- Четвърто – уточняване на времето за записване на идеите;
- Пето – анализ и обобщаване на събраните идеи от всеки ученик (индивидуална работа);
- Шесто – представяне от всеки ученик на обобщения отговор неговия въпрос и възможност за допълване от страна на останалите ученици;
- Седмо – коментар (обобщение) от учителя или на ученик (по желание).

Методът позволява да се перодолеят бариерите в общуването между учениците и страха от изпитване. Учителят може да постави оценки на всички ученици.

Най-често срещани методически грешки: *поставяне на един и същи въпрос на всички ученици; неясни инструкции относно времето и процедурата за събиране на мнения; неточно формулирани въпроси и реторични въпроси; неизслушване на всички ученици поради липса на време; спестяване на обобщението накрая и пр.*

Лавина (Снежна топка)

- Метод/техника за събиране на информация “чрез натрупване”. Може да се приложи устно или писмено. При писмената форма в началото на лист се написва въпрос или проблем. Листът преминава през всички ученици и те трябва да напишат мнението си. Един от вариантите е всеки, който записва мнението си, да го закрива със загъване на листа, за да не се вижда от останалите. Накрая последният писал или учителят прочита информацията, събрана чрез лавината. При устната форма всеки участник (обикновено в предварително уточнена последователност) дава мнението си по поставения въпрос, като може да се постави изискването да не се повтарят вече казани неща.
- Най-често срещани методически грешки: *избор на въпрос с еднозначен или алтернативен отговор; неподходящо организирана процедура за попълване на листа с мнения при писмената форма на метода.*
- Времето за попълване зависи от броя на учениците и спецификата на поставения въпрос.

Завъртане/Кръг

- Може да се приеме и като вариант на устно проведена лавина. Всеки участник казва мнението си, започвайки с повтаряне на уточнена за всички фраза (Според мене Великата френска буржоазна революция е събитие, което...). Много близък до този метод е "Методът на незавършените изречения", който се използва като диагностичен, когато се изследват междуличностни взаимоотношения, нагласи и ценности.
- Подходящ е за бърза проверка на базови знания и за обобщаване на спецификата на различните явления.
- Най-често срещани методически грешки: *пропускане на въстъпителната фраза; нарушаване последователността на изказващите се.*

Съчинения

- Много често думите-асоциации от мозъчната атака се използват като основа за различни писмени и/или устни съчинения:
- **Съчинения по опорни думи** – те се свързват в текст (последователно – в реда, в който са “излезли” и са записани при мозъчната атака; през една дума; чрез свободно комбиниране на отделните думи);
- **Метод на сюжетните линии** – подходящ както за писане на ученически съчинения, така и за научни статии. Определя се темата на съчинението, после се решават сюжетните линии, действащите лица, мястото и времето на събитието. Следва мозъчна атака в рамките на 1-2 минути по всяка сюжетна линия. Думите, записани при мозъчната атака, се свързват в изречения. Един от учениците записва последователно предлаганите от съучениците му изречения. Записващият прочита текста накрая.

Съчинения

- **Свободен текст** – метод, използван в педагогиката от Селестен Френе (в началото на всеки ден карал учениците да разказват какво интересно им се е случило във времето, когато не са били на училище от предходния ден до началото на следващия. След това децата избирали една от историите и пишели нов вариант по нея. По-късно този метод търпи промени – всеки пишел по история, която му харесва; само отделни ученици пишели свободен текст по обща идея, а отделни деца – по собствена идея). Съвременният вариант – свободните текстове са творчески съчинения на децата по избрана от тях тема или по тема, зададена от учителя.
- Съчиненията може да бъдат резултат от индивидуална, групова или колективна задача.

Панелна дискусия

- Метод за обмен на мнения и търсене на решения по сложен (комплексен) проблем (например: Втората световна война). Работи се в подгрупи, като всяка от тях получава специфична задача – част от общия проблем. Решението на общия проблем е сбор от отделните решения на проблемите в подгрупите.
- Методически стъпки: избор на подходящ проблем; определяне на подпроблемите; формиране на подгрупите, разпределяне на ролите и на подпроблемите; инструктиране относно процедурата за обсъждане, отразяване и представяне на резултатите; дискусии в подгрупите; представяне на резултатите чрез говорител; обобщаване на крайния резултат на дъската или на постер от учителя или от ученик.
- Най-често срещани методически грешки: *определяне на неравностойни подпроблеми; недобре разграничени подпроблеми; недостатъчно време за дискусиите в подгрупите, неподходящо формиране на групи; недобро управление на времето.*

Светофар

- Метод за разпределяне (групиране) на информация – предварително зададена или предложена от учениците и учителя. Водещо е насочването на вниманието към конкретни действия, обусловени от трите цвята на светофара. Методът може да се използва за оценяване степента на вярност на представена от ученик информация (ученици оценяват ученици – верен отговор – зелено, грешен – червено, непълен - жълто).
- Методически стъпки: изработване на правила; подготовка на раздавателен материал; формиране на групи и инструктаж за групова работа; работа в подгрупи; представяне и аргументиране на резултатите; обобщение.
- Най-често срещани методически грешки: *разминаване между цвета на светофара и зададеното послание; неточно формулирани правила; нефиксирано време за работа в подгрупите; четене на правилата от учителя (по-добре е да са написани на постер или на дъската) за всяка подгрупа.*

Аквариум (фишбоулинг – “бързо движение на риба в купа”)

- Метод за постигане на бързо решение, чрез консенсус. *Аквариумът* е ограничено пространство в центъра на учебна та зала, в което сядат група от ученици – експерти (“риби”), за да дискутират по определен проблем. Като техника аквариумът може да се ползва и за наблюдаване и коментиране на ролева игра, интервю или симулирана консултация. Възможни са два подхода за реализиране на метода. При първия учителят определя няколко ученици, които формират “аквариума”, а останалите са наблюдатели. При втория – проблемът се дискутира в подгрупи. Всяка подгрупа излъчва експерт. По сигнал на учителя експертите сядат в аквариума и представят мнението на собствената си група. Останалите ученици имат задачата да наблюдават и да си водят бележки относно съдържанието и процеса на дискутиране, междуличностна динамика, използвани стратегии за вземане на решение, възникнали въпроси и пр.
- Познати са два модела за организация на пространството: експертите в аквариума и наблюдателите образуват два концентрични кръга; експертите са седнали в полукръг срещу полукръга на наблюдателите.

Аквариум

- Методически стъпки за прилагане на метода: обмисляне от учителя на темата за дискутиране; формиране на групата за аквариума; уточняване на времето за дискусия; уточняване на правилата; поставяне на задача за наблюдателите; провеждане на дискусия; задаване на въпроси от наблюдаващите и коментар; обобщение;
- Най-често срещани методически грешки: *подбор на "несъвместими" експерти за аквариума; неточен инструктаж на наблюдателите; лошо управление на времето; слаб контрол върху поведението на наблюдателите по време на дискусията в аквариума.*

Мозъчни карти (майнд-мапинг)

- Опростено графично изображение е. Съчетават се графични символи с текст, за да се съхранят и отразят логическите връзки от текста; да се улесни разбирането и запаметяването на основните идеи. Тези цели се постигат чрез предварителен анализ на текста, в резултат на който се открояват основните моменти и се избира подходящият модел за графично представяне. Може да се използват различни визуални изображения: *паяк-диаграми, спрей-диаграми, стилизирани художествени образи* (рибена кост, дърво, животни, растения, мозъчен път), *линейни диаграми* и др. Няма правилни или неправилни модели. Изборът зависи от: съдържанието на информацията, която трябва да се представи, от въображението и от уменията на учениците за творческо представяне на текст чрез образи.
- Методически стъпки за прилагане на метода: избор на текст за представяне чрез мозъчна карта; формиране на групите; кратка информация за различните видове мозъчни карти; инструктаж върху задачата; уточняване времето за работа; изпълнение на задачата в подгрупите; представяне и аргументиране на готовите мозъчни карти, обобщение от учителя.
- Най-често срещани методически грешки: *избор на неподходящ текст; недостатъчно време за работа; избирателно представяне на модели; неточен инструктаж.*

Рисуване на идеи

- Методът дава възможност за провокиране на въображението и асоциациите на учениците по дадена тема (“Моята представа за Космоса”). Изисква 20-30 минути. Подходящ за въвеждане в новата тема.
- Методически стъпки: избор на тема; подготовка на необходимите материали; задаване на темата за рисуване без допълнителни указания; определяне на време за изпълнение на задачата; формиране на подгрупи и групова работа; представяне на основните идеи в рисунките от говорителите на всяка група; коментар и въпроси от класа; обобщение от учителя. Рисунките остават окачени на видимо от всички място. След няколко урока учениците може да се върнат към рисунките си и да добавят нови елементи.
- Най-често допускани грешки: *подробен коментар от учителя, който предполага избора на учениците какво да рисуват.*

Ролевите игри

- Изпълнението на роли насочва вниманието на учениците към нови идеи и чувства, очаквания и отношения. **Ролевите игри** „са чудесен начин учениците да изразят в малка група собственото си отношение към даден проблем с учебна цел...методът е подходящ за формиране на умения за адекватно реагиране в определена ситуация“ (Гюрова, 2006, с.63)
- Ролевата игра изисква от някого да бъде “някой друг” във въображаема ситуация.
- Методът е подходящ за формиране на умения за адекватно реагиране в определена ситуация или за “почувстване ” на поведението на други хора/герои. Всяка ролева игра има следните елементи: ролева ситуация, място на действието и действащи лица (реални и въображаеми), които влизат в определни роли.
- Познати са три вида ролеви игри: *симулационни, ситуационни , драматизации.*

Симулационни ролеви игри

- Действието се развива по въображаем (симулиран) сюжет или възпроизвежда реална ситуация, отличаваща се с повишена степен на опасност за здравето и живота или използване на скъпо струващи технически средства и съоръжения. Целта е да се възпроизведат характеристики на възможна ситуация, която изисква адекватно поведение. Чрез тях се усвояват знания, но акцентът е върху формиране на умения, изграждане на характера и усвояване на ценности.
- Най-често симулационните игри се ползват при подготовка на пилоти, шофьори, космонавти и др. В учебния процес те улесняват работата на учителя за постигане на определени учебни цели: сработване на класа, формиране на умения за работа в екип, за решаване на проблеми, за развиване на въображението и пр.

Ситуационни (проиграване на ситуации)

- Дават възможност на учениците да използват някои аспекти от реалния живот в образователна среда. Проиграва се решението на реална ситуация, която провокира напрежение и конфликт.
- Ролята на учителя е да засилва и подчертава моментите, които се налагат от опита в ситуацията и играта.

Драматизации

- Възпроизвежда се определен сценарий под формата на монолог, диалог, пантомима. Драматизация по конкретен текст или по определен сценарий, измислен от участниците. Учениците се превъплъщават в образите на героите и мислят и действат като тях. На базата на емоционално включване се преживяват реални проблеми. Прави се коментар накрая.
- Методически стъпки: обмисляне сценария на ролевата игра; предварителна подготовка от учителя на инструкцията за участниците по всяка роля; подгоновка на необходимите материали; уточняване правилата на играта; организация на пространството; поставяне на задачата; разпределяне на ролите; реализация на играта; обобщение.
- Най-често срещани методически грешки: липса на инструкции по ролите; смесване на реална с игрова ситуация по време на игра; нерегламентиране на време за провеждане на играта; прекъсване на играта с неподходящи коментари или забележки; предубеждения и предразсъдъци; непълен коментар в края на играта.

Техника на разделения постер

- Използва се, за да създава целенасочено усещане за успех чрез сравняване мнението на учениците (резултат от мозъчна атака) с научната обосновка по определен проблем. Подходяща е за обобщаване на основните моменти в края на часа или при завършване на определен раздел от учебния материал.
- Методически стъпки: подготовка (избор на проблем за обобщаване; разделяне на голям постер на две половини по дължина, като се оставят 10 см в горната част за записване на проблема; в едната половина се изписват научните обосновки по проблема, а другата се оставя празна; закриване на текста (загъване на изписаната половина; прилепване на долния край на 2 см под заглавието; закриване с друг лист хартия); провеждане на мозъчна атака с учениците по поставения проблем и записване на думите върху празната половина на листа; сравняване на текста от двете половини и открояване на общите моменти; обобщение.
- Най-често срещани методически грешки: *изписване на текста с неподходящ шрифт; използване на бледи цветове; използване само на един цвят.*

Техника “Трите (четирите, петте...) важни неща

- Има многостранно приложение:
- техника за запознанство (“Кажете три важни неща за себе си...”);
- като елемент от друг метод (при SWOT-анализ);
- за обобщаване на информацията в края на урока.
- Цели: избягване на риска от разводняване/отклоняване на дискусията; насочване на вниманието към важни акценти; операционализиране на приложението на методи, изискващи повече време (пирамида, аквариум, панелна дискусия), и др.

Интерактивни методи и техники - видове

Иван Иванов ги разделя на три вида:

- *Ситуационни* методи – метод на конкретната ситуация, казус, симулация, игра, ролева игра.
- *Дискусионни* – анкета, беседа, мозъчна атака, дискусия, обсъждане, дебати.
- *Опитни (емпирични)* методи – метод на проектите. (Иванов, 2005, с.10-15)

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

Здравка Костова разглежда тези методи като иновации в обучението, като ги класифицира като:

- Симулации;
- Казуси;
- Изпълнение на роли;
- Игрови симулации;
- Мозъчна атака;
- Дискусия. (Костова, 1999, с.98-120)

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- **Дискусията** е метод на обучение чрез разрешаване на спорни въпроси, уточняване на противоречията, изграждане на теза и антитеза. Обобщаване и систематизиране на резултатите. При дискусията съществува размяна на информация, изясняване на алтернативите, оценяването им и ясно и точно очертаване границите на дискусията. При нея се изисква общо разбиране на смисъла на използваните основни понятия по темата. „Дискусията е учене чрез общуване, което се строи върху задаването на въпроси и изказване на становища. Всеки участник е източник на информация. По тази причина взаимното изслушване е едно от основните правила.” (Костова, 1999, с.115).

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- **Чрез работата по проектите** децата усвояват вземането на групови решения, решаването на конфликти, търсенето и намирането на компромиси, воденето на обсъждания, играенето на различни социални роли и извършването на оценка на груповата работа. Работата по проекти има няколко етапа, които са свързани с избор на темата, целите на проекта, търсене и анализиране на събраната информация, както и представянето ѝ пред публика.
- „Методът на проектите възниква в САЩ през втората половина на 19 век. Неговата теоретична основа е “прагматична педагогика” на американския философ-идеалист Джон Дюи (1859–1952). Философите разбират образованието като постоянна реорганизация и преустройство на опита, в основата на който лежи идеята за непрекъснато развитие на личността (Димитрова, 2010, с.159).

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Две важни заключения за образованието от прагматичната педагогика на Джон Дюи, които са опора на "метода на проектите", могат да се извлекат:
- опитът е главно активно-пасивна проява (опитване и преживяване), а не предимно познавателна дейност;
- мерилото за стойността на опита се крие в схващането на отношенията или последователните дейности, към които води. (Димитрова, 2010, с.160)

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Интерактивният метод - това е метод, при който водеща е ролята на учениците. Използването му води до повишаване на мотивацията за учене, като учениците поемат отговорности. В проектно-базираното обучение участват и по-слабо заинтересованите ученици, защото у тях се създават умения, които се формират в учебния процес.
- „Според Скот (1994) работата по съвместни проекти води до придобиване на ценен опит от учениците и развива в голяма степен чувството им за социална отговорност, както и за контрол и самоконтрол върху собственото им учене.“ (Гюрова, 2006, с.30)

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Основните компоненти на проектно-базираното обучение са свързани както с учебното съдържание, така и с начина по който ще бъде демонстрирано като краен резултат. Някои автори ги определят като:
 - учебно съдържание;
 - мултимедия;
 - инструкции и проектна документация;
 - сътрудничество между учениците;
 - връзка с реалния живот;
 - времева рамка;
 - иновативен подход. (Гюрова, 2006, с.31)

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

Други автори предлагат „принципи за подбор на проектите“:

- Работната единица да се избира от живота.
- Тази единица да дава възможност за много проекти.
- Да обхваща разнообразни дейности.
- Да подпомага индивидуалното развитие.
- Да води към други работни единици.
- Да дава възможност за усъвършенстване на образователните техники.
- Да отговаря на социалните изисквания.
- Да развива добри умения.

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- И за структурата на обучителната технология при метода на проектите (Димитрова, 2010, с.1,27):
- Поставяне на задачата.
- Изработване на план за решението или изпълнението.
- Изпълнение на задачата.
- Обсъждане на резултата.

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Проектно-базираното обучение е дейност, която осъществява връзката между дадена учебна цел и действителната комуникативна цел. Подходящо е за използване при завършен цикъл от учебното съдържание, защото ученикът трябва да има натрупани знания и умения, които се активират при реализацията на проекта. Проектно-базираното обучение може да се разглежда като модел, който разчупва традиционните практики на кратки, изолирани, фокусирани върху преподавателя уроци, и ги насочва към внимателно моделирани образователни дейности, които са дългосрочни, интердисциплинарни, ориентирани към ученика.

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Характерното за този вид обучение е, че учениците не получават готови познания, а трябва сами да ги конструират, да се обучават индивидуално в зависимост от способностите, интересите, предпочитанията и познавателните си способности. Те се научават как да учат. Те могат да вземат участие при определянето на образователните цели и да поемат отговорност за тяхното изпълнение. Те могат да контролират учебния процес, да работят в екипи, да взимат участие в дискусии и да търсят ефективността от обучението.
- Преподавателите, учителите, по-скоро са сътрудници, партньори на учениците, които им помагат да се научат как оптимално да използват богатството от информационни ресурси в глобалната информационна система и как да намерят най-подходящите учебни материали.

Интерактивни методи и техники - ВИДОВЕ

- Основните му цели са :
- Активно учене чрез изследване на проблеми от действителността;
- Интегрален подход;
- Приложение на компетенциите на учениците в областта на информационните и комуникационните технологии в процеса на разработване на конкретни проекти;
- Създаване на реални продукти от учениците в съответствие с включените в ДОИ за умения и компетентности;
- Активна комуникация с вземане на решения; поемане на отговорност.

Литература:

- **Гюрова.** (2006). *Интерактивността в учебния процес.* София.
- **Иванов.** (2005). *Интерактивни методи на обучение.*
- **Костова.** (2003). *Интерактивни и иновативни методи на преподаване.* Благоевград: Неофит Рилски

- Благодаря за вниманието!
- Вашите въпроси?