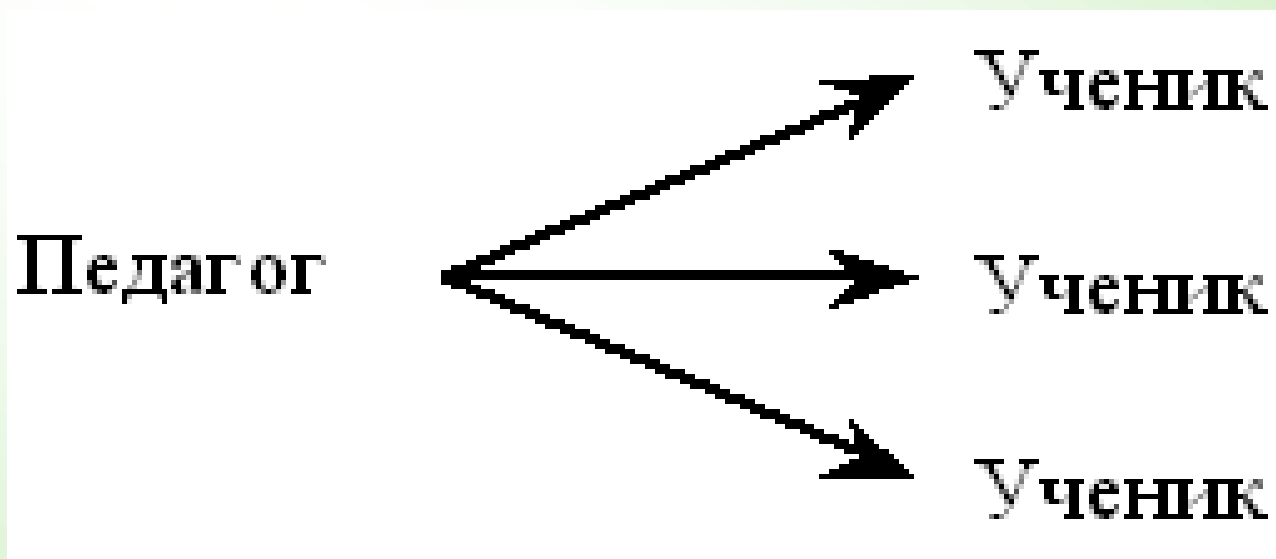


Интерактивные технологии в работе с одаренными обучающимися



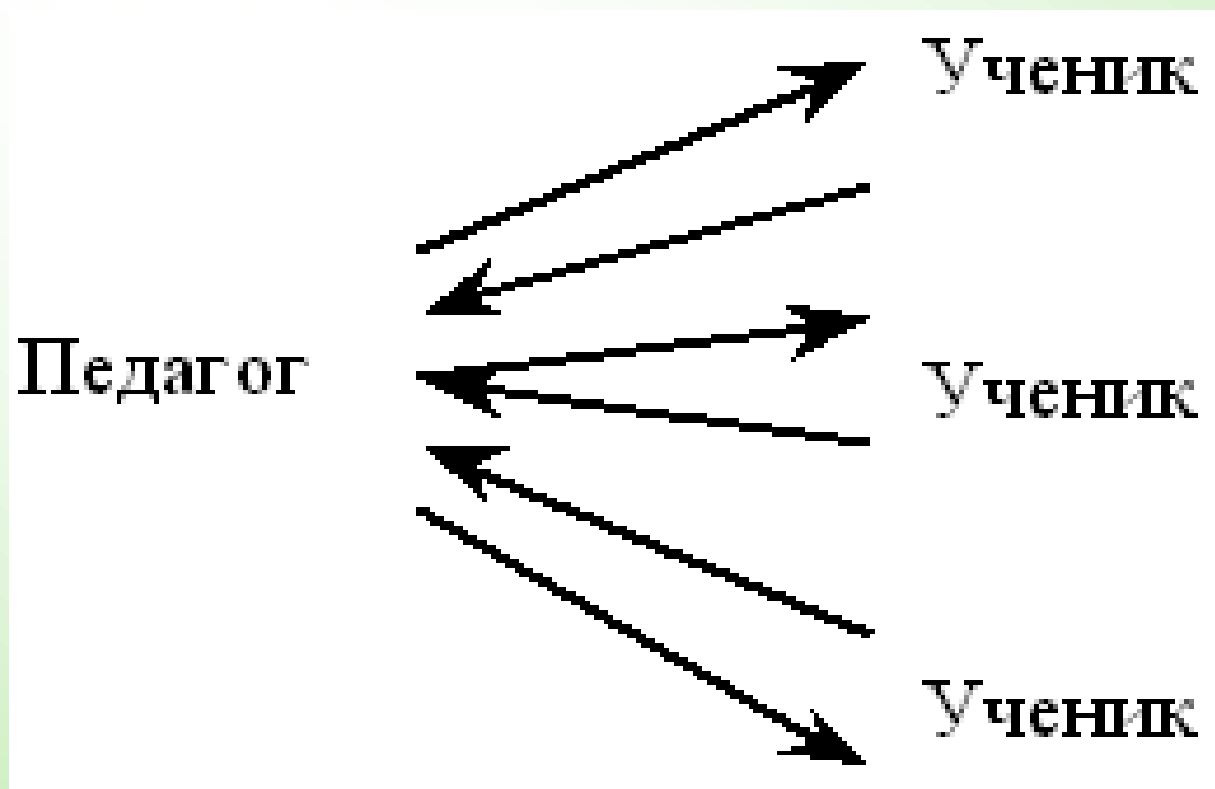
Пассивные стратегии или методы линейного воздействия





- Педагог является главным организатором, распределяет работу, информацию, предлагает заранее составленный план, лично контролирует все действия учащихся, распределяют необходимую информацию.
- Учет ответной реакции или индивидуальных особенностей не предусматривается.

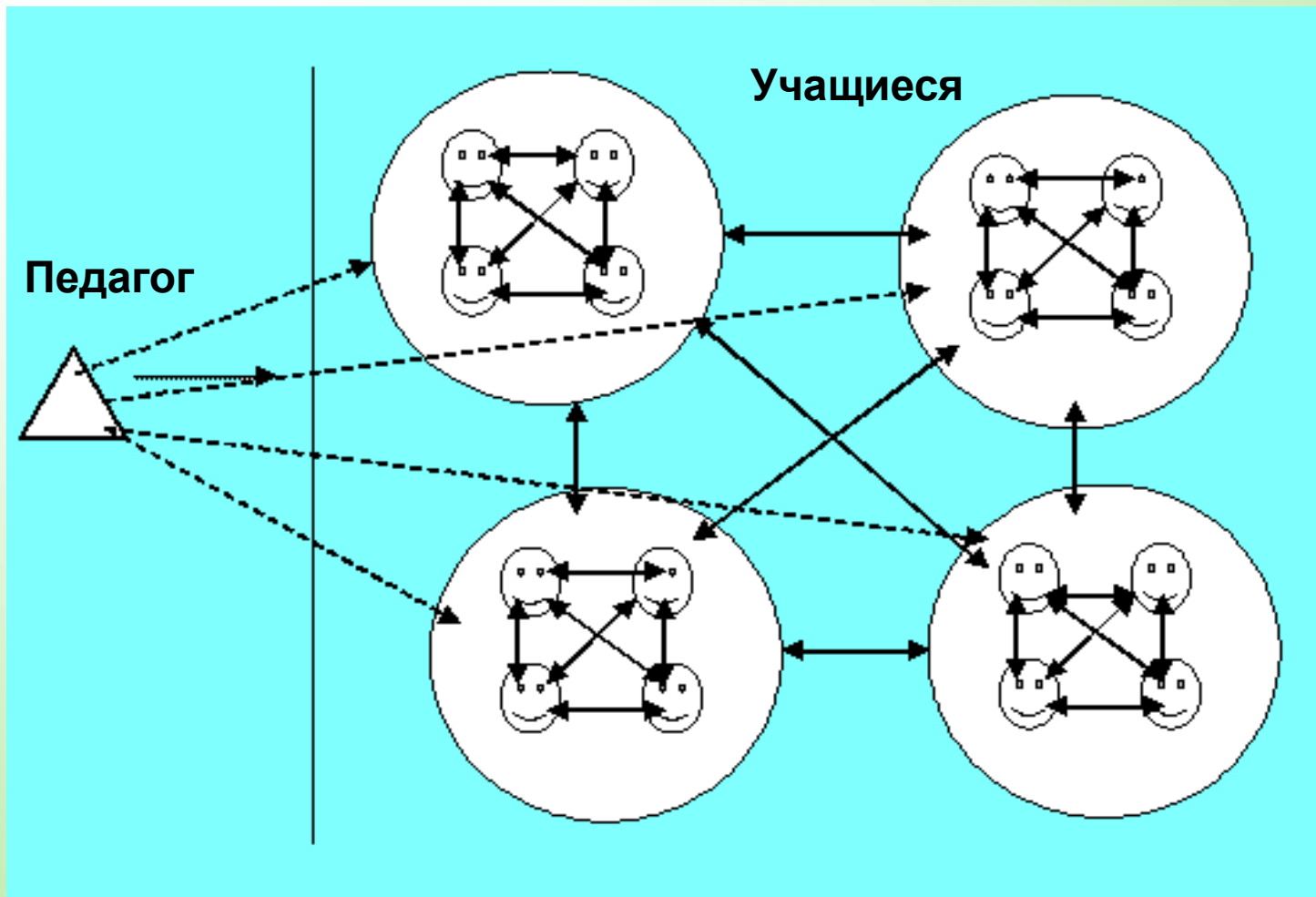
Активные стратегии или методы кругового воздействия





- Педагог остается главным и единственным источником информации и экспертом, но учащиеся уже не являются пассивными слушателями.
- Они могут задавать вопросы, прояснять необходимые положения, предлагать собственные решения, могут возникнуть дополнительные темы для обсуждения.
- Формулирование тем и проблем также происходит в ходе совместного обсуждения.

Интерактивные методы взаимодействия





«Интерактивность» - способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога.

Диалог возможен и при традиционных методах обучения, на линиях «учитель — ученик» или «учитель – группа учащихся (аудитория)».

При интерактивном обучении диалог строится также на линиях «ученик — ученик» (работа в парах), «ученик — группа учащихся» (работа в группах), «ученик – аудитория» или «группа учащихся – аудитория» (презентация работы в группах), «ученик — компьютер» и т.д.



Роль педагога меняется, он *регулирует образовательный процесс*, определяет общее направление (готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах), *контролирует время и порядок* выполнения намеченного плана работы, дает консультации, *разъясняет* сложные термины и помогает в случае серьезных затруднений.

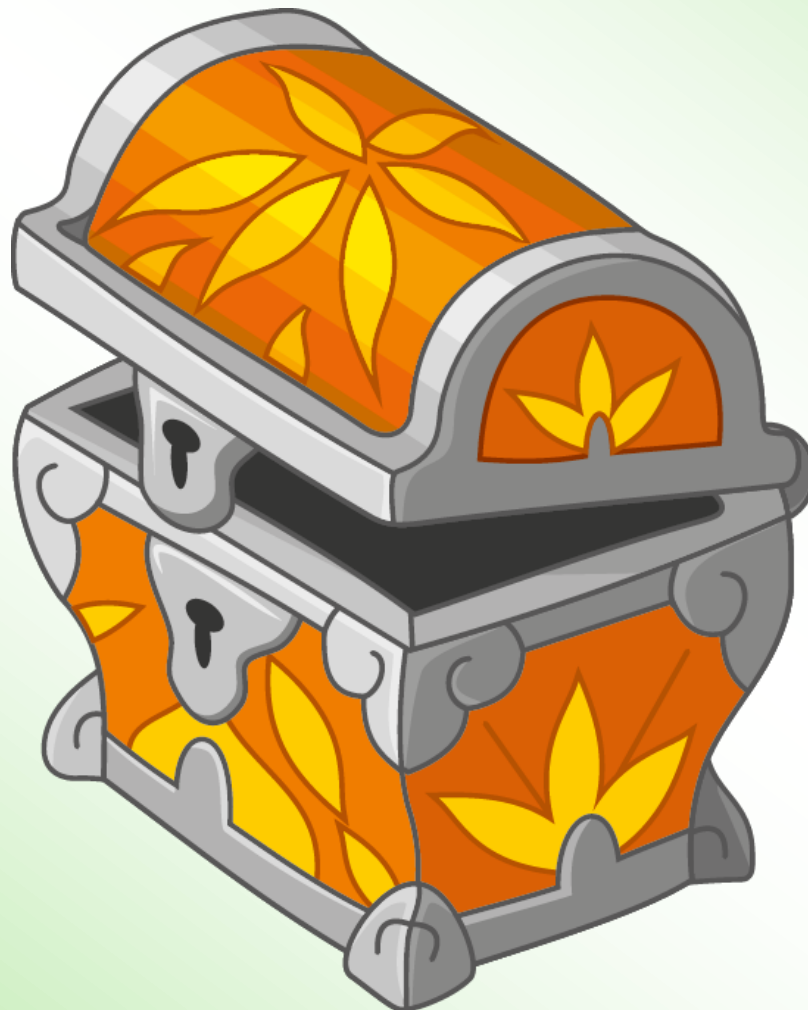
Учащиеся обеспечиваются дополнительными источниками информации, обращаются к социальному опыту – своему и своих сверстников.

Формы интерактивного обучения:



- На этапе мотивации и погружения
- На этапе актуализации знаний
- На этапе работы с новым материалом
- На этапе рефлексии

Метод «Хранилище забот»



Метод «Займи позицию»



**Абсолютно
«за»**

**Скорее
«за»**

**Абсолютно
«против»**

**Скорее
«против»**

АУКЦИОН ЗНАНИЙ



Это активная форма проверки знаний. Предлагается вопрос « на продажу», команды называют баллы за это вопрос. Если предложений больше от команд не поступает руководитель говорит: «Продано». Зачитывается вопрос, команда, «купившая» вопрос, отвечает, если ответ правильный к начальному капиталу прибавляется то количество баллов, которое назвала команда. Если ответ неправильный, от начального капитала отнимается данное количество баллов, и право ответа переходит к другой команде.

«ХОККЕЙ»



Перед проведением игры участники знакомятся с материалами по заданной теме, готовя 5-8 заданий.

Группа распределяется на 2 команды. В них распределяются роли: нападение, защитники, вратарь.

Команда нападения, которой выпало выступать первой, ставит вопрос группе защиты второй команды. Если защитники отвечают правильно, их команда получает право ставить вопрос. Если неправильно, вопрос переходит к вратарю. Если и тот не знает ответа, команда получает гол.

Обеим командам засчитываются баллы. Набранные во время игры.

Карусель/Автобусная остановка



Формулируются проблемные вопросы открытого характера по количеству групп. Необходимо подготовить цветные маркеры, листы А3 с написанными на них вопросами /по одному на каждом/. По сигналу учителя листы передаются по часовой стрелке. Учащиеся совместно дают ответ на каждый проблемный вопрос, не повторяясь.

После работы учащихся вывешиваются на доске. Каждый ученик отдает свой голос за наиболее точный ответ на каждый вопрос. Таким образом можно определить, какая группа дала лучший ответ.



Карусель «Виды одаренности»

Дерево решений



Учащиеся делятся на 3 или 4 равночисленные группы.

Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана). Ствол «дерева» - тема,

«ветви» - предположения,

«листья» - обоснования предположений, аргументы.,

потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

МОЗАИКА



Участники разбиваются на пары или на малые группы. Парам или группам раздают выдержки с текстом по теме, без названия, разрывные части.

Задание заключается в том, чтобы сложить выдержки и ответить на вопрос, сформулированный ведущим.

Кубик Блума



Понадобиться обычный бумажный куб, на гранях которого написано:

- Назови.
- Почему.
- Объясни.
- Предложи.
- Придумай.
- Поделись.

Формулируется тема занятия. Тема должна обозначить круг вопросов, на которые придется отвечать.

Учитель бросает кубик. Выпавшая грань укажет: какого типа вопрос следует задать.



Возможны два варианта:

Вопросы формулирует учитель.

Вопросы формулируют сами учащиеся. Это вариант требует определенной подготовки от детей.

В старших классах кубик Блума можно представить в виде таблицы. Учащимся предлагают заполнить таблицу вопросами соответствующего типа. Затем на занятии они обмениваются составленными таблицами и анализируют ответы одноклассников.

Зигзаг



- 1 этап - учащиеся делятся на группы, в группах рассчитываются на такое количество, сколько групп, каждая группа получает определенное задание,
- 2 этап – в группе выполняют задание(кейс), составляют опорные схемы, затем рассаживаются в группы экспертов /по номерам/,
- 3 этап – возвращаются в домашние группы, по очереди рассказывают новый материал



Формула **ПОПС** - учащимся предлагается написать четыре предложения, отражающие следующие четыре момента ПОПС – формулы:

П – позиция

О – объяснение (или обоснование)

П – пример

С – следствие (или суждение)



Первое из предложений (позиция) должно начинаться со слов:

«Я считаю, что...».

Второе предложение (объяснение, обоснование своей позиции) начинается со слов:

«Потому что ...».

Третье предложение (ориентированное на умение доказать правоту своей позиции на практике) начинается со слов:

«Я могу это доказать это на примере ...».

И, наконец, **четвертое** предложение (следствие, суждение, выводы) начинается со слов:

«Исходя из этого, я делаю вывод о том, что...».

Правила организации интерактивного обучения



Правило первое. В работу должно быть вовлечено максимум учащихся.

Правило второе. Количество участников не должно быть большим.

Правило третье. Необходимо психологически подготовить участников + поощрение за участие

Правило четвертое. Подготовить помещение для работы: Заранее подготовить материалы. Материал отбирать по принципу "от простого - к сложному".



Правило пятое. Процедура работы и регламент. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать (полезно договориться о том, что все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения).

Организация межгруппового общения.

Правило шестое. Отнеситесь со вниманием к делению участников на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

Групповая работа



- одну группу учащихся могут составлять дети *одного и того же типа темперамента*.
- Разделение на разные группы помогает осуществлять личностно-ориентированный подход, потому что с разным типом темперамента осуществляется разная работа.



- Нетороплив в учебе и работе, много внимания уделяет подготовительному периоду, «раскачивается».
- Достигает успеха за счет упорства, терпеливости, продуманной организации труда.
- Склонен выполнять монотонную работу, неохотно берет на себя обязанности лидера.

Флегматик



- Ему подходит работа, требующая внимания, умения вникнуть, проработать мельчайшие детали.
- Не склонен к деятельности, требующей значительного напряжения, связанной с неожиданностями и осложнениями.
- Помехонеустойчив, тяжело меняет коллектив.

Меланхолик



- Подходит работа, требующая большой, но периодической затраты энергии, связанная с напряжением, риском.
- Быстро включается в работу. В период интенсивной работы склонны переоценивать свои возможности и работать с перенапряжением.
- Напористы, но недостаточно настойчивы.

Холерик



- Большая работоспособность. Помехоустойчив, легко сосредотачивает внимание, может выполнять несколько дел.
- Легко загорается интересом к новой работе, но быстро угасает.
- Контактен, быстро вливается в новый коллектив, проявляет организаторские способности.
- Не слишком вникает в детали и не переносит однообразия.
- Быстро осваивает новые виды деятельности.

Сангвиник

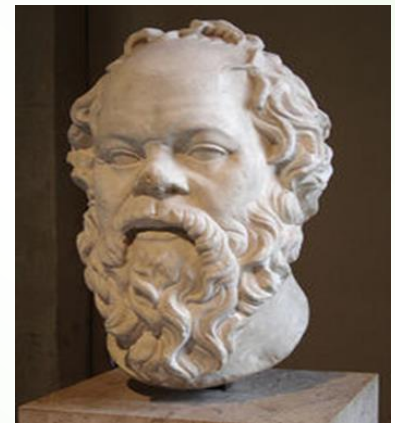
Плюсы и минусы интерактивного метода



Эвристическое обучение



Эвристическое обучение — обучение, ставящее целью конструирование обучающимся собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации и диагностики.
(А.В. Хуторской)





Прообразом эвристического обучения является метод **Сократа**, который вместе с собеседником путем особых вопросов и рассуждений приходил к рождению знаний.

Планируемые результаты эвристического образования выражаются в виде приоритетного развития

креативных(творческих),

когнитивных(познавательных) и

коммуникативных качеств обучающегося

Характеристики заданий



- Касаются актуальных проблем
- Опираются на творческий потенциал
- Предметная основа
- Отсутствие известного ответа
- Результат уникален



Группы эвристических методов

Деятельностные



**Когнитивные
(познавательные)**



Креативные



Деятельностные методы



- Планирование
- Самоорганизация
- Взаимообучение
- Рецензия
- Контроль
- Рефлексия



Деятельностные



Цели.

Разработать цели своих занятий по каждому из изучаемых разделов на день, четверть, год.

Планы.

Разработать план домашней, или творческой работы. Составить индивидуальную программу занятий.

Выступление.

Составить и провести показательное выступление, концерт, викторину, урок для младших классов.



Рефлексия.

Осознать свою деятельность на протяжении определенного участка времени. Вывести правила и закономерности этой деятельности. *Составить карту развития личности человека и отметить точку своего развития в настоящее время.*

Оценка.

Написать рецензию на текст, фильм, кейс, подготовить характеристику своей работы.

Когнитивные методы



- Сопоставление
- Конструирование понятий, правил, теорий
- Прогнозирование
- Метод гипотез, ошибок



КОГНИТИВНЫЕ



Научная проблема. Решение реальной проблемы, которая существует в науке.

Доказательство. Поиск способов подтверждения версий или знаний.

Общее в разном. Вычленение общего и отличного в разных системах. Например: «Выясните, что есть общего у тундры и степи».

Креативные методы



«Агглютинация». Что было бы, если бы морская соль перестала быть соленой?

«Проживание» истории. «Проживание» событий и явлений. Вы – капитан корабля, Вы – президент страны...

Образ. Придумать и изобразить образ — рисуночный, двигательный, музыкальный, словесный.

Сочинение. Сочинить задачу, поговорку, стихотворение, сюжет, роль, трактат.

Составление. Составить словарь, кроссворд, игру, викторину, примету, сценарий.

Изготовление. Изготовить модель, коллаж, макет, газету, журнал.





Семья

Слово «семья» состоит из двух «семь» и «я».
Напишите/нарисуйте, кто(что) эти семь?
Используйте свои представления о семье.

Карта личности

Составьте карту развития личности человека
и отметьте точку своего развития в настоящее
время.



Образ

«Атлас Европы»

Когда вы слышите название какой-нибудь европейской страны, то всегда перед вами возникает зрительный образ. Это часто бывает связано с культурными реалиями той или иной страны. Например, когда говоришь Норвегия многие видят перед собой викингов, Франция – Эйфелева башня и т.д.

Ваша задача, сформировать собственные образы стран Европы, основываясь на знаниях об устройстве и истории этой страны. Провести опрос среди одноклассников, узнать, какие образы возникают у них, когда они слышат название страны. Результаты изложите в форме коллажа.



Придумайте символ глагола.

Бежать

Падать

Лететь

Прыгать



Технология развития критического мышления (Ч.Темпл, Д.Стил, К.Мередит)

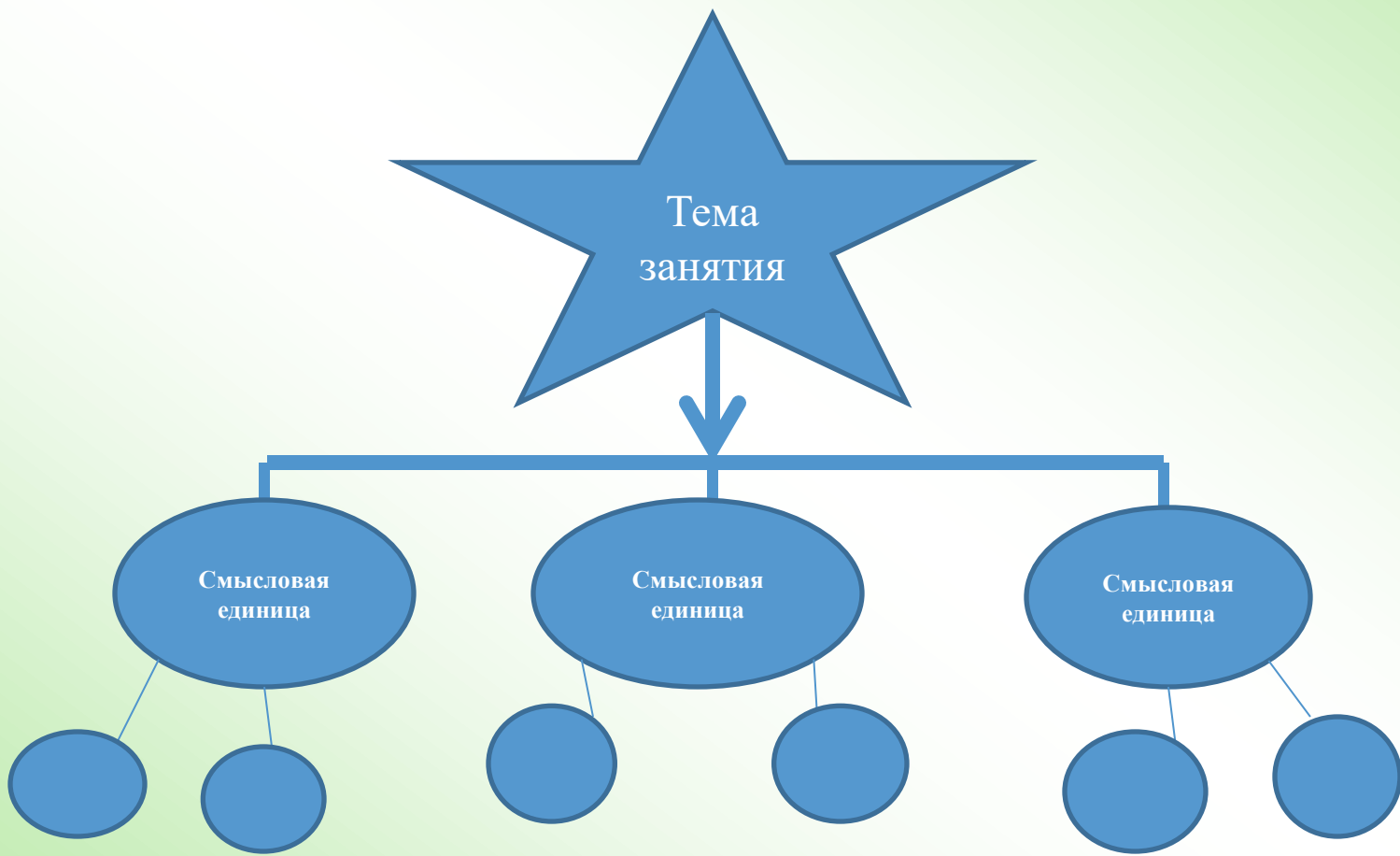


Стадия	Функции
Вызов	<ul style="list-style-type: none">• Мотивационная (побуждение к работе с новой информацией, стимулирование интереса к новой теме).• Информационная (вызов на «поверхность» имеющихся знаний по теме).• Коммуникационная (бесконфликтный обмен мнениями).
Осмысление содержания	<ul style="list-style-type: none">• Информационная (получение новой информации по теме).• Систематизационная (классификация полученной информации).
Рефлексия	<ul style="list-style-type: none">• Коммуникационная (обмен мнениями о новой информации).• Информационная (приобретение нового знания).• Мотивационная (побуждение к дальнейшему расширению информационного поля).• Оценочная (соотнесение новой информации и имеющихся знаний, выработка собственной позиции, оценка процесса).

Приём «Кластер»



Кластер (Грозди) – графический прием в систематизации материала. Правила очень простые. Рисуются модель солнечной системы: звезду, планеты и их спутники. В центре звезда – это тема урока, вокруг нее планеты – крупные смысловые единицы, затем планеты соединяются прямой линией со звездой, у каждой планеты свои спутники, у спутников свои.



Стадия 1. Вызов



В центре листа пишется слово (тема, проблема). Далее вокруг этого слова в ходе мозгового штурма записываются слова или предложения, которые приходят на ум в связи с этой темой.

Стадия 2. Осмысление



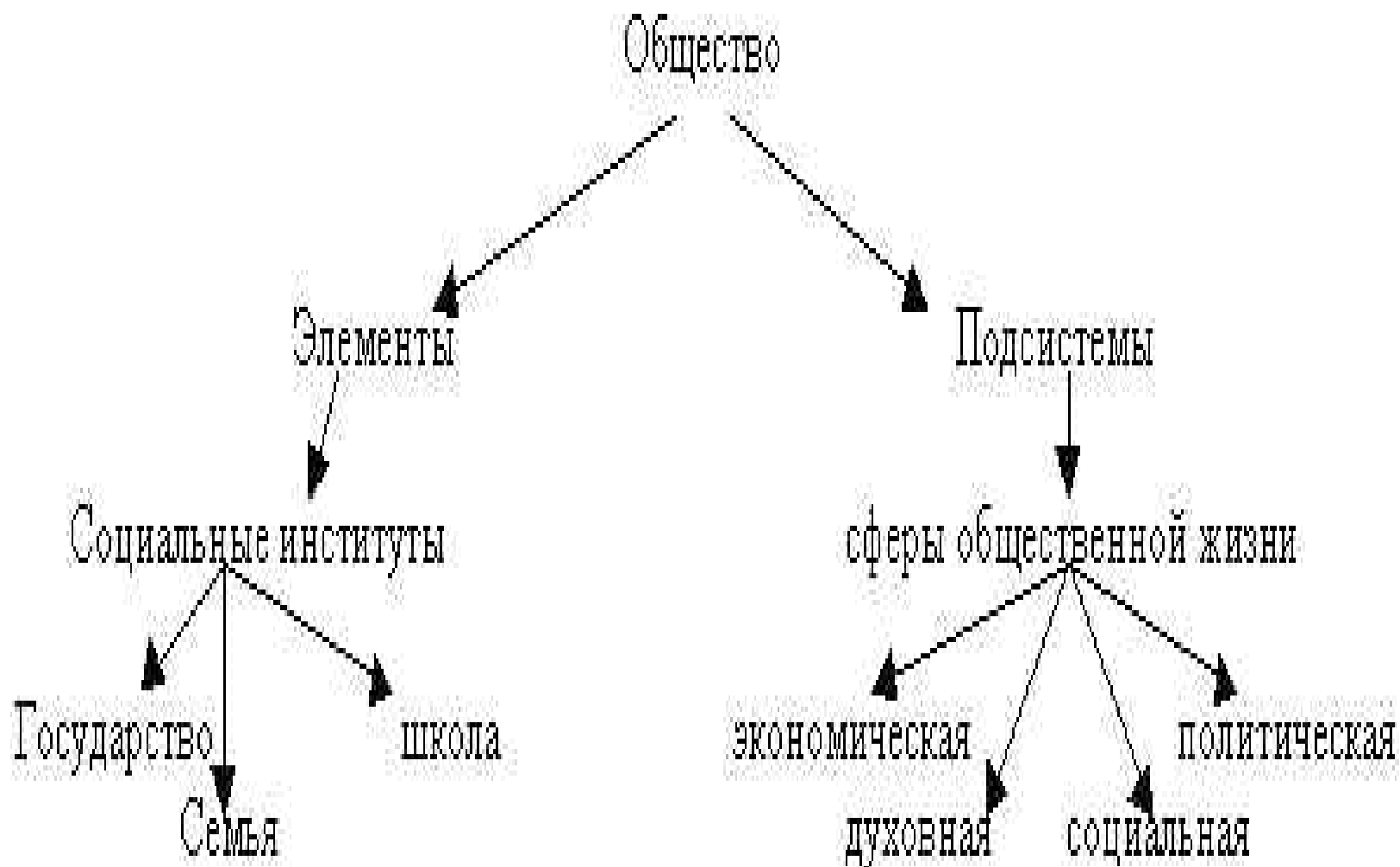
Чтобы разрешить противоречия, которые неизбежно возникнут в ходе записи предположений, и ответить на все вопросы, возникшие при систематизации, чтобы подтвердить или опровергнуть предположения обучающихся, расширить знания по данной теме, предлагается текст/иллюстрации. По ходу работы с материалом (выполнения заданий) вносятся исправления и дополнения в грозди.

Стадия 3. Рефлексия



Исправление неверных предположений в «предварительных кластерах», заполнение их на основе новой информации, установление причинно-следственных связей между отдельными смысловыми блоками (работа может вестись индивидуально, в группах, по всей теме или по отдельным смысловым блокам).

Очень важным моментом является презентация «новых» кластеров. Задача этой формы не только систематизация материала, но и установление причинно-следственных связей между гроздьями. Например, как взаимосвязаны между собой смысловые блоки. Заданием может стать и укрупнение одной или нескольких «гроздей», выделение **НОВЫХ**.



Синквейн



Это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

- 1 строка – существительное (название темы)
- 2 строка – 2 прилагательных (определение темы)
- 3 строка – 3 глагола, показывающие действия в рамках темы.
- 4 строка – фраза из 4 слов, отражающая отношение автора к теме.
- 5 строка – вывод, завершение темы, выраженные любым словом или словосочетанием



Конституция РФ

Пятая, демократическая,
Устанавливает, гарантирует,
обязывает.

Хорошо бы все соблюдали
Основной закон государства.



Работая в группах, придумайте синквейн на тему «Одаренность»

Методы работы с текстом



Развитие логического мышления при освоении учебно-научного текста. Предполагаемые формы работы: в парах, в группах, в режиме открытой дискуссии

- ✓ Реферирование/тезирование;
- ✓ Маркировка;
- ✓ Двойной дневник (ключевые понятия, знаковые цитаты, противоречивые моменты);

Прием «Маркировка»



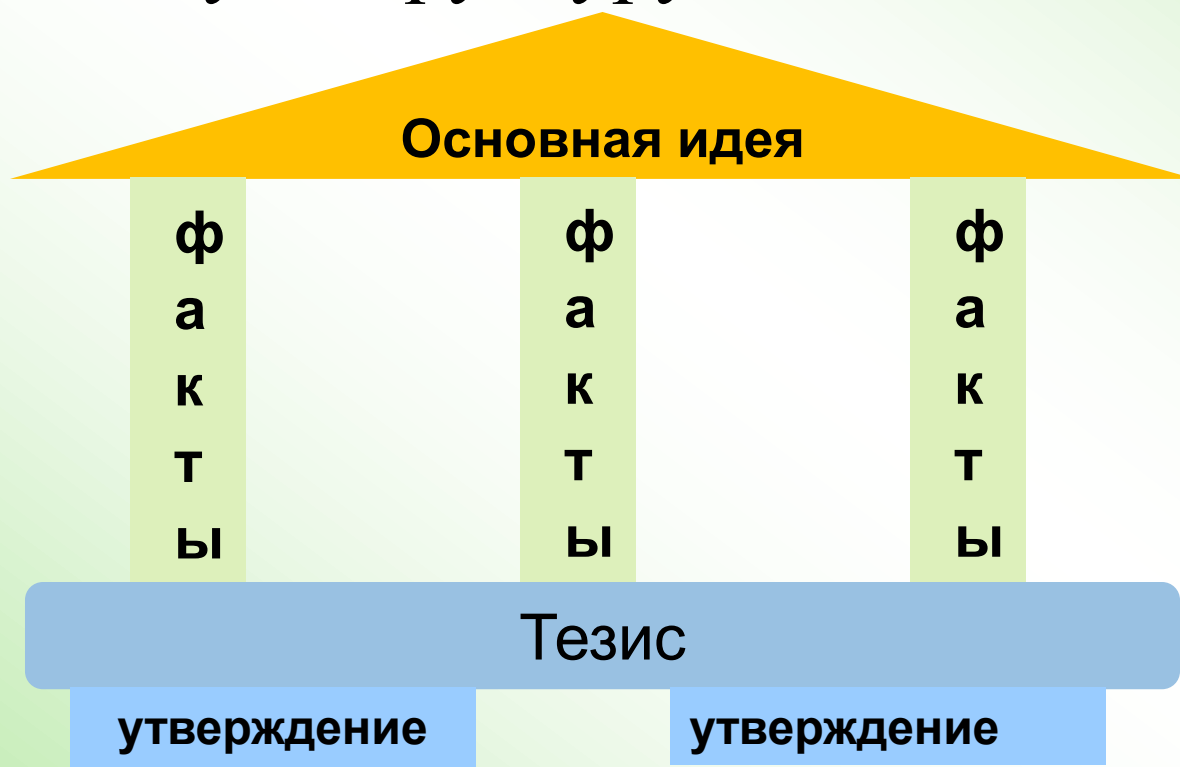
Данный прием нацелен на актуализацию имеющихся знаний эмоционального восприятия текста. При чтении предлагается фиксировать в соответствующих графах таблицы информацию, отражающую:

- «v» - известная информация;
- «+» - новая информация;
- «?» - непонятная информация;
- « ! » - информация, идущая вразрез с имеющимися представлениями и знаниями.

«Дом с колоннами»



Графический прием, позволяющий выявить логическую структуру текста.





«Самый большой кролик – фландр, или бельгийский великан. Длиной он от носа до хвоста – почти метр. Весит до девяти килограммов! Уши такие длинные, что кролик их торчком держать не может – так с головы вниз стелются по земле. Цветом кролики разные: серые, голубые, рыжие, черные и белые».

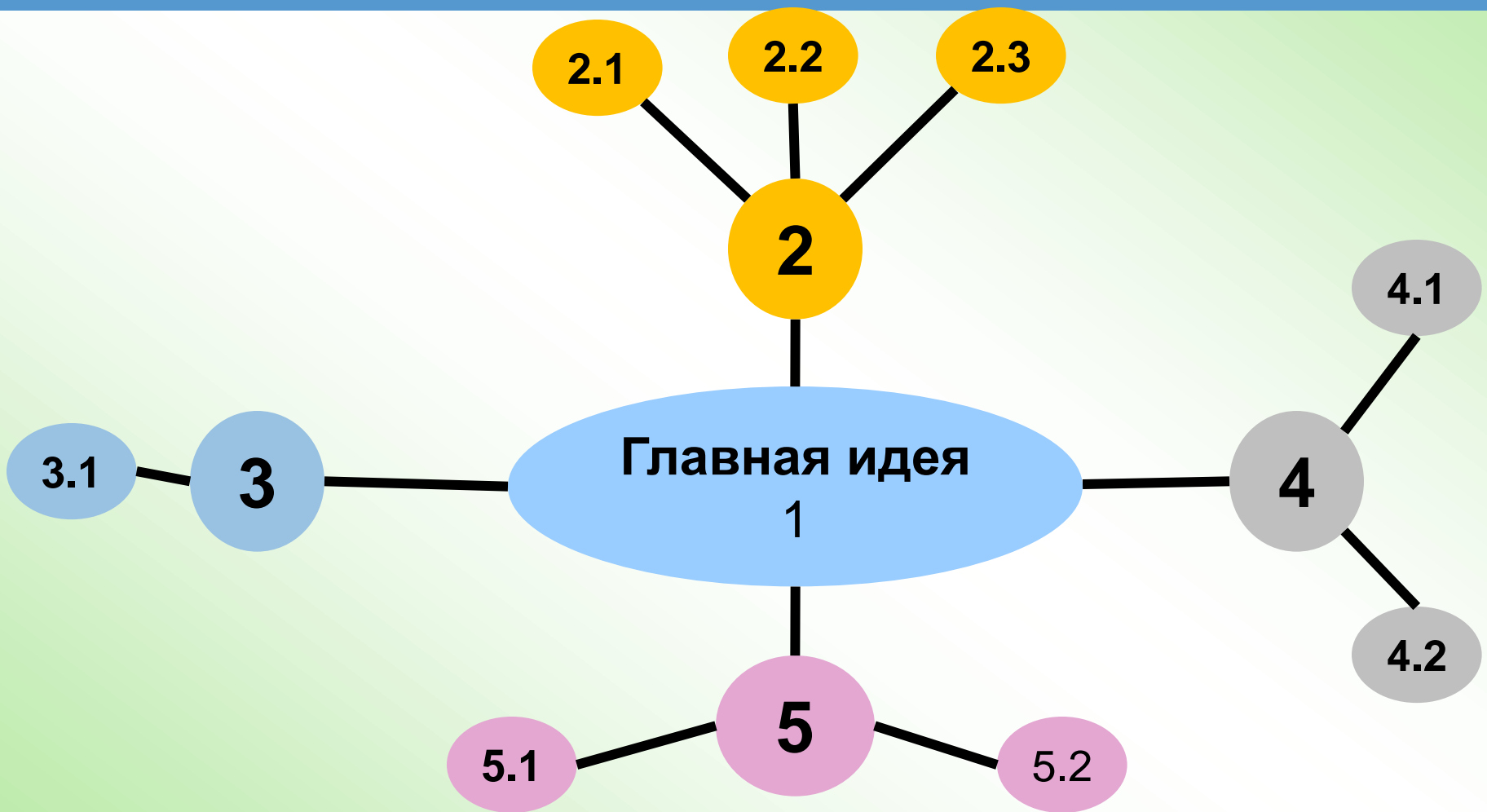
«Паучок»



Графический приём выстраивания идей (тезисов) текста по уровням значимости.

- ✓ «**Туловище**» – основная идея, 1 уровень
- ✓ «**Ножки**» – факты, её подтверждающие, 2 уровень
- ✓ «**Башмачки**» – уточнение фактов, 3 уровень

«Паучок»





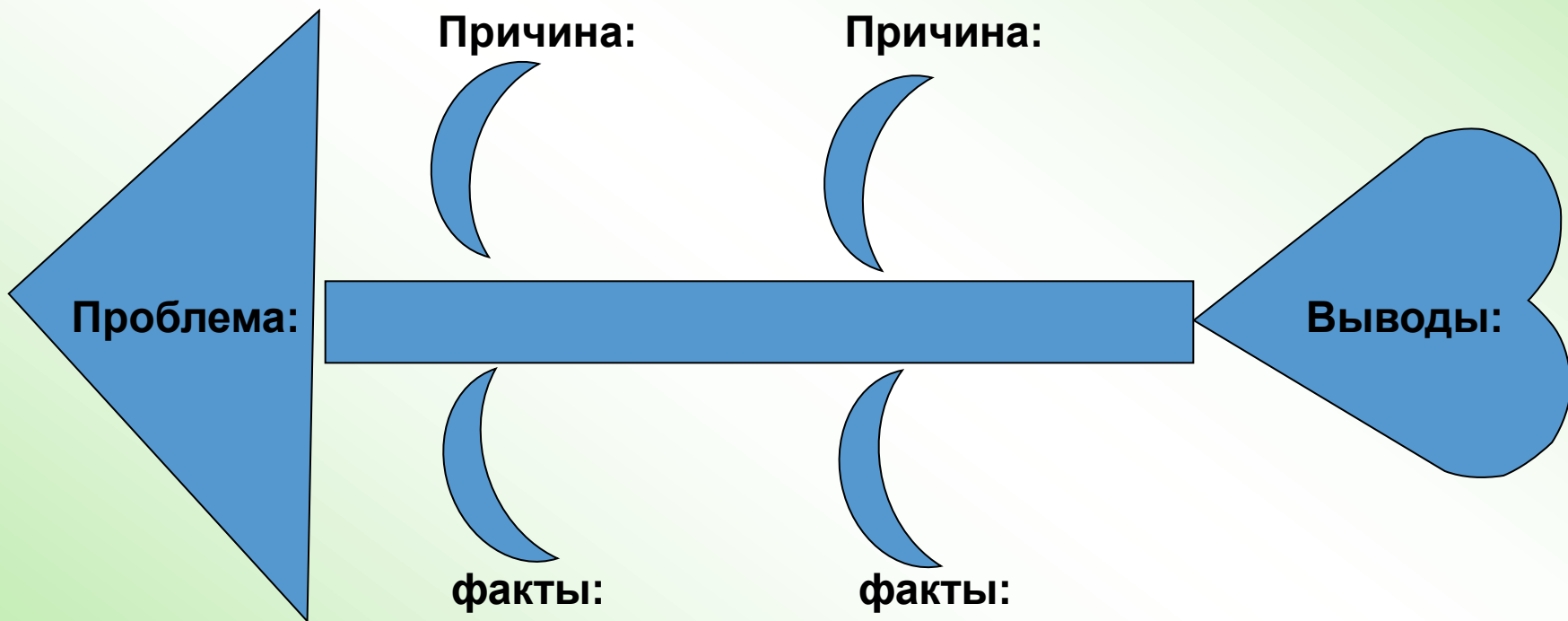
«Молод и прекрасен был Орион – сын владыки морей Посейдона: высокого роста, стройный и гибкий, как тополь. Талию его стягивал сверкающий волшебный пояс. Смел и удачлив был молодой охотник. Копье Ориона разило без промаха, стрела, пущенная им из тугого лука, достигала орла в зените. Под стать хозяину были и верные псы, с которыми Орион никогда не расставался».

«РЫБЬЯ КОСТЬ»



Данный пример позволяет выявить причинно—
следственные связи изучаемой темы, факта,
события.

Схема представляет собой “рыбью кость”, в
голове которой записывается проблемный
вопрос темы, по боковым косточкам напротив
друг друга — причины и следствия (или
причины и конкретные факты,
подтверждающие их наличие), в хвосте —
формулируемый вывод.





Тема «Феодальная раздробленность на Руси»

Междоусобные войны и борьба за киевский престол

Усиление экономической мощи отдельных земель

Отсутствуют тесные торговые связи между княжествами

Города не хотят подчиняться Киеву, стремятся к самостоятельности

Причины распада Древней Руси

Раздробленность на Руси была закономерным явлением

Не был определен порядок наследования киевского престола

Различия территорий по природным и хозяйственным условиям

Натуральное хозяйство

Рост и развитие городов

Квест



- проблемное задание с элементами ролевой игры.
- При прохождении квеста каждый участник выполняет творческие задания в соответствии с сюжетной линией, применяя имеющиеся навыки и приобретая новые знания



Виды квестов

Веб-квест

Формат, ориентированный на развитие познавательных и исследовательских навыков учащихся, при котором основная часть информации добывается с помощью ресурсов интернета. Продукт квеста также может создаваться в формате использования интернет-технологий. Могут создаваться с помощью сайтов-конструкторов (ru.jimbo.com)

Живой квест

Динамическая игра – следование по маршруту. Следуя по нему и находя ответы на вопросы, учащиеся самостоятельно находят и систематизируют информацию, фиксируют её в рабочих листах. По итогам квеста предусматривается выполнение практико-ориентированного задания

Квест-проект

Создание различных творческих продуктов (базы данных, атласа, словаря, альбома иллюстраций и т.д.)

Структура квеста



1. Проблемное вступление
2. Интересное задание
3. Информационные ресурсы
4. Руководство к действию
5. План работы
6. Выполнение
7. Оценивание

Задачи педагога



1. Определение вида квеста
2. Определение темы квеста
3. Подготовка вступления
4. Формулировка итогового задания
5. Составление правил и рабочего листа
6. Составление списка информационных ресурсов
7. Определение ролевых позиций
8. Подготовка кейсов (составление вопросов, подбор материала и иллюстраций)
9. Организация проведения квеста
10. Оценивание результатов работы

Структура рабочего листа



1. Тема:
2. Состав команды:
3. Правила работы:
4. План работы:
 - ✓ Прочитать задание
 - ✓ Распределить роли
 - ✓ Выработать маршрут
 - ✓ Выполнить задание
 - ✓ Оценить
5. Задания, информационные источники

Задачи учащихся



- Познакомится с кейсом
- Выбрать роль
- Составить план действий и маршрут
- Собрать материал
- Изучить
- Подготовить отчет
- Участвовать в обсуждении и рефлексии

Подходы к оцениванию квеста



100 баллов

Примерные направления оценивания:

- Художественно-творческий подход
- Подход к выполнению
- Результативность



Сюжет веб-квеста.

- ▣ Видеосюжет о находке глиняных черепков, обнаруженных при раскопках.
- ▣ При раскопках найдены осколки глиняных изделий с изображением загадочных символов. Задача: определить по орнаменту, частично сохранившемуся на осколках глиняной формы, что это за предметы.
- ▣ Восстановить элементы росписи, а по росписи восстановить эти предметы.
- ▣ Разгадать тайное значение символов.





Роль. А кем хочешь быть ты?

- ▣ **Мастер** (рассмотреть в источниках образцы народных глиняных игрушек, лепка игрушки похожей на один из игрушечных промыслов)
- ▣ **Художник** (сделать зарисовку основных элементов узора и, обратившись к материалам источников, расписать игрушку в традиции промысла)
- ▣ **Искусствовед** (рассмотреть представленные материалы по росписи глиняных игрушек. Найти и перечислить древние образы и мотивы, знаки и символы, украшающие игрушки, найти в интернете значение этих символов и знаков)
- ▣ **Историк** (найти в Интернете исторический очерк о возникновении игрушечного промысла. Указать на карте России места зарождения игрушек из керамики)
- ▣ **Эксперт** (составить и оформить отчет о работе команды)



Кейс. Задания.

- ❑ Какую роль в жизни людей играла народная игрушка?
- ❑ Рассмотрите игрушки, принадлежащие к разным художественным промыслам. Что между ними общего и в чём их различие?
- ❑ Разгадывая тайны древних узоров, мы начинаем понимать язык символов наших предков. Как вы думаете, для чего русский человек использовал эти символы и знаки в игрушках и предметах быта?
- ❑ Создайте из глины или пластилина образ игрушки.
- ❑ Распишите игрушку в традиционной росписи промысла.
- ❑ Укажите на карте России места зарождения игрушек из керамики.



Ссылки. Если бы я только знал!...

http://www.ya-zemlyak.ru/nps.asp?id=38&id_song=261#player

<http://www.filimonovo-museum.ru/>

<http://fb.ru/article/145906/kargopolskaya-igrushka---istoriya-vozniknoveniya-lepka-kargopolskoj-igrushki>

<http://каргопольская-игрушка.рф/gallery-vrks4.html>

<http://каргопольская-игрушка.рф/gallery-vrs.html>

<http://каргопольская-игрушка.рф/>

<http://arhmuseum.ru/virtual/view/15>

<http://dymkatoy.ru/>

http://cscagg.ru/artists/folk-crafts/?ELEMENT_ID=263

<http://dymka.teploruk.ru/article/rospis.html>

<http://mam2mam.ru/articles/favorites/article.php?ID=18121>

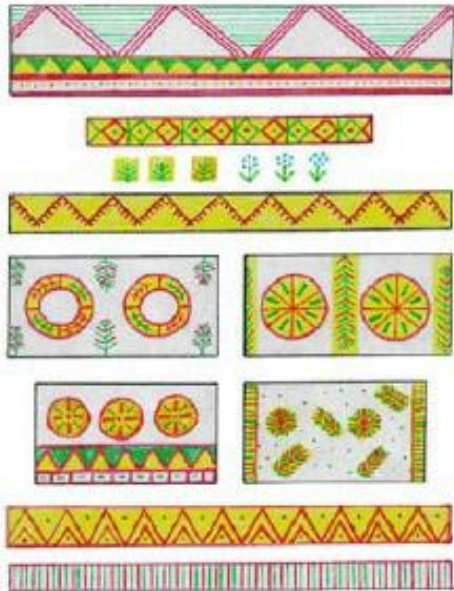
<http://www.liveinternet.ru/users/4460119/post289252986/>

http://video.sibnet.ru/video991076-Remeslo_27_Kargopolskaya_igrushka/

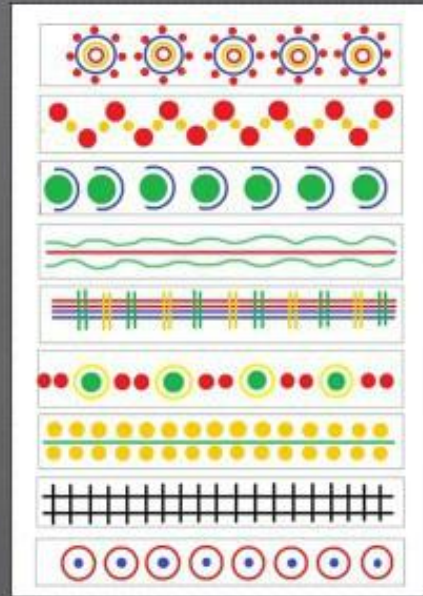




Элементы росписи



Занятие 1. Узоры и символы



Занятие 2. Знаки солнца





Подходы к оцениванию квеста

Балльная система оценивания. МАХ- 100

▣ **Художественно-творческий подход**

▣ **Подход к выполнению задания**

▣ **Результат**

- ▣ Материал отобран правильно
- ▣ Тематически сгруппирован
- ▣ Использовалась информация из представленных источников
- ▣ Творческая часть квеста выполнена на высоком художественном уровне
- ▣ Соответствует традициям промысла.
- ▣ Отчет о проделанной работе оформлен грамотно.
- ▣ Учащиеся хорошо знают форму игрушки
- ▣ Могут воспроизвести форму игрушки
- ▣ Могут соотнести форму с росписью промысла.
- ▣ Знают элементы росписи
- ▣ Могут воспроизвести орнамент
- ▣ Имеют представление о символике изображения
- ▣ Все материалы имеют отношение к теме квеста
- ▣ Информация представлена чётко и логично
- ▣ Информация хорошо структурирована
- ▣ Творческая работа отличается яркой индивидуальностью

**Благодарю за
внимание!**

