

**Міністерство освіти і науки України
Рівненський професійний ліцей
Методичний кабінет**

Структура інтерактивного уроку

*Сучасний урок... Яким він має бути? Про це
читаємо, міркуємо, дискутуємо. На мій погляд,
нічого з часів Я.А.Коменського не змінилось.*

Щодо форми... А щодо змісту?

А зміст диктує час.

*До школи прийшла особистість? Вона завжди панувала
там. Просто зараз виникла нагальна
потреба її помітити!*

*Значною мірою цього можна досягти,
використовуючи сучасні інноваційні технології,
зокрема технології інтерактивного навчання,
перетворюючи таким чином традиційний урок
в інтерактивний.*

Структура інтерактивного уроку відрізняється від загальновідомої структури комбінованого уроку. Його етапи:

I. Мотивація.

II. Оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів.

III. Надання необхідної інформації.

IV. Інтерактивна вправа (центральна частина заняття).

V. Підбиття підсумків (рефлексія), оцінювання результатів уроку.

Розглянемо детально кожен з них.

МОТИВАЦІЯ

Мета етапу — сфокусувати увагу учнів на проблемі й викликати інтерес до обговорюваної теми. Без виникнення мотивів учіння й мотивації навчальної діяльності не може бути ефективного пізнання. Тому на цьому етапі можуть бути використані такі прийоми:

- коротка розповідь;
- бесіда;
- демонстрування наочності;
- нескладні інтерактивні технології («Мозковий штурм», «Мікрофон», «Криголам» тощо).

Як правило, матеріал, озвучений учнями під час мотивації, наприкінці підсумовується і стає «міс-точком» для представлення теми уроку. Цей елемент уроку має займати не більше ніж 5 % часу заняття.

ОГОЛОШЕННЯ, ПРЕДСТАВЛЕННЯ ТЕМИ

Другий етап інтерактивного уроку — оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів. Мета вчителя — забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, тобто того, що вони повинні досягти на уроці і чого від них чекає вчитель.

Формулювання очікуваних результатів уроку — це принциповий момент інтерактивного навчання, бо не усвідомивши цього, учень може сприйняти навчальний процес як ігрову форму діяльності, не пов'язану з навчальним предметом.

Формулювання результатів має відповідати таким вимогам:

- висвітлювати результати діяльності на уроці учнів, а не вчителя («після цього уроку я зможу...»);
- чітко відображати рівень навчальних досягнень, який очікується після уроку;
- чітко вказувати на способи «вимірювання» результатів;
- учитель має говорити коротко, ясно й абсолютно зрозуміло для учнів.

Правильно сформульовані, а потім досягнуті результати — це гарантія успіху. Оптимальною є ситуація, коли учень розуміє не тільки те, чого він досяг, а й те, чого він має досягти на наступному уроці, чого він взагалі хоче від цього предмета для свого життя. Тому в цій частині інтерактивного уроку вчитель має:

- назвати тему уроку або попросити когось із учнів назвати її;
- якщо назва теми містить нові слова або

проблемні питання, слід звернути на це увагу учнів;

- попросити когось із учнів оголосити очікувані результати;
- нагадати, що в кінці уроку він перевірятиме, чи досягли вони цих результатів.

Цей елемент уроку займає не більше ніж 5 % часу.

НАДАННЯ НЕОБХІДНОЇ ІНФОРМАЦІЇ

Мета етапу — дати учням достатньо інформації для того, щоб на її основі виконувати практичні завдання, але за мінімально короткий час. Це може бути міні-лекція, читання роздаткового матеріалу, виконання домашнього завдання, опанування інформації за допомогою технічних засобів навчання або наочності. Для економії часу на уроці і для досягнення максимального ефекту уроку можна давати інформацію для попереднього домашнього вивчення. На самому уроці вчитель може ще раз звернути на неї увагу, особливо на практичні поради, якщо необхідно, прокоментувати терміни або організувати невеличке опитування. Ця частина уроку займає близько 10—15 % часу. Розглянемо проведення її на прикладах.

ІНТЕРАКТИВНА ВПРАВА

Інтерактивна вправа — центральна частина заняття, яка має займати близько 50—60 % часу, її мета — засвоєння навчального матеріалу, досягнення результатів уроку. Обов'язковою є така послідовність і регламент проведення інтерактивної вправи:

1. Інструктування (2—3 хвилини).
2. Об'єднання в групи або розподіл ролей (1—2 хвилини).
3. Виконання завдання, де вчитель виступає як організатор, помічник, ведучий дискусії (5—15 хвилин).

4. Презентація результатів виконання вправи (3 - 15 хвилин).

Рефлексія результатів учнями, що є природним і найважливішим компонентом інтерактивного навчання. (Рефлексія або роздуми - осмислення вивченого матеріалу і формування своєї особистої думки, ставлення до вивченого матеріалу.)

Рефлексія здійснюється в різних формах: як індивідуальна робота, робота в парах, групах, дискусія. Вона застосовується після найважливіших інтерактивних вправ, після уроку, після закінчення певного етапу навчання.

На четвертому етапі інтерактивного уроку в початковій школі можна застосувати такі інтерактивні вправи: «Ажурна пилка», «Займи позицію», «Метод «Прес», «Два — чотири — всі разом», «Акваріум».

ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ (РЕФЛЕКСІЯ)

Методика проведення рефлексії на уроці містить наступні етапи.

1. Припинення діяльності (з можливістю продовження роботи).
2. Відновлення послідовності виконаних дій (навіть незначних).
3. Вивчення відтвореної послідовності дій з точки зору їх ефективності, продуктивності, відповідності поставленим завданням.
4. Виявлення і формулювання результатів рефлексії:
 - предметна продукція діяльності (ідеї, пропозиції, закономірності, відповіді на запитання);
 - способи, які використовувалися чи створювалися в ході діяльності;
 - гіпотези щодо майбутньої діяльності. Рефлексія може подаватися у вигляді малюнків, схем, графіків.

Технологія проведення підсумкового етапу.

I стадія:

- використовуйте відкриті запитання: як?, чому?, що?;
- виражайте почуття;
- наполягайте на описовому характері коментарів;
- говоріть про реально зроблене.

II стадія:

- запитуйте про причини: чому?, як?, хто?;
- заглибтеся у відповіді: чому його немає?, що було б, якби?;
- шукайте альтернативні теорії;
- доберіть інші приклади;
- наведіть думки незалежних експертів.

III стадія:

- домагайтеся, щоб учні взяли на себе зобов'язання щодо подальших дій.

Цей етап займає 20 % часу уроку.

Технологія «Дерево рішень».

Інтерактивне навчання — це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету — створити комфортні умови, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.