МБОУ СОШ № 38 (многопрофильная) им. В.М. Дегоева г. Владикавказ

 Доева Майя Хасанбековна

 **Интерактивные технологии в образовании.**

“Великим ученым ребенок может и не быть, а вот самостоятельным человеком, способным анализировать свои поступки, поведение, самосовершенствоваться, реализовывать себя в окружающем мире ему научиться необходимо”.

Как известно в среднешкольном образовании существует множество методов обучения, разные типы уроков, которые преследуют одну единственную цель – усвоение знаний учащимися. Приветствуется внедрение новшеств, или как сейчас модно говорить инноваций, и их гармоничное вливание в устоявшуюся структуру урока. Среди моделей обучения выделяют: пассивную, активную и интерактивную. Аналогичное разделение моделей обучения можно встретить и у В.В. Гузеева, но по-другому названные: экстраактивный, интраактивный и интерактивный режимы соответственно.

Особенностями пассивной модели или экстрактивного режима является активность обучающей среды. Это значит, что ученики усваивают материал из слов учителя или из текста учебника, не общаются между собой и не выполняют никаких творческих заданий. Примерами такой модели могут быть традиционные формы уроков, например в виде лекции. Эта модель самая традиционная и довольно-таки часто используется, хотя современными требованиями к структуре урока является использование активных методов, вызывающих активность ребенка.

Активные или интраактивные методы предполагают стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности учеников. Эта модель предполагает наличие творческих (часто домашние) заданий и общение в системе ученик-учитель, как обязательных. Недостатком данной модели является то, что ученики выступают как субъекты учения для себя, учащие только себя, и совершенно не взаимодействующие с другими участниками процесса, кроме учителя. Итак, этот метод характерен своей односторонней направленностью, а именно для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития, и ни сколько не учит умению обмениваться опытом и взаимодействовать в группах.

Интерактивная модель своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Именно использовании этой модели обучения учителем на своих уроках, говорит об его инновационной деятельности. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации, проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность. Понятно, что структура интерактивного урока будет отличаться от структуры обычного урока, это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть конкретные приёмы и методы, позволяющие сделать урок необычным и более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.

Итак, что же такое интерактивные технологии? Интерактивными технологиями являются такие, в которых ученик выступает в постоянно флуктуирующий субъектно-объективных отношениях относительно обучающей системы, периодически становясь ее автономным активным элементом.

Рассмотрим особенности организации интерактивных технологий, их концептуальные позиции и целевые ориентации.

Классификационные параметры

Философская основа: гуманистическая, природосообразная.

Методологический подход: коммуникативный.

Ведущие факторы развития: социогенные.

Вид управления учебно-воспитательным процессом: сопровождение.

Тип управления учебно-воспитательным процессом: взаимообучение.

Преобладающие методы: диалогические.

Организационные формы: любые.

Подход к ребенку и характер воспитательных взаимодействий: интерактивный, демократический, сотрудничества.

Целевые ориентации

* Активизация индивидуальных умственных процессов учащихся.
* Возбуждение внутреннего диалога у учащегося.
* Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
* Индивидуализация педагогического взаимодействия.
* Вывод учащегося на позицию субъекта обучения.
* Достижение двусторонней связи при обмене информацией между учащимися.

Самой общей задачей учителя в интерактивной технологии является фасилитация (поддержка, облегчение) — направление и помощь процессу обмена информацией:

– выявление многообразия точек зрения;
– обращение к личному опыту участников;
– поддержка активности участников;
– соединение теории и практики;
– взаимообогащение опыта участников;
– облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;
– поощрение творчества участников.

Концептуальные позиции

* Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.
* Интерактивное общение способствует умственному развитию.
* При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителя.
* Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).
* Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.
* Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.
* Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.

Особенности организации

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии учащихся с учебным окружением. Учебное окружение выступает как реальность, в которой учащийся находит для себя область осваиваемого опыта. Опыт учащегося – это центральный активатор учебного познания.

В традиционном обучении учитель играет роль “фильтра”, пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном – роль помощника в работе, активизирующего взаимонаправленные потоки информации.

По сравнению с традиционными, в интерактивных моделях обучения меняется и взаимодействие с учителем: его активность уступает место активности учащихся, задача учителя — создать условия для их инициативы. В интерактивной технологии учащиеся выступают полноправными участниками, их опыт важен не менее, чем опыт учителя, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает учащихся к самостоятельному поиску.

Учитель выступает в интерактивных технологиях в нескольких основных ролях. В каждой из них он организует взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды. В роли информатора-эксперта учитель излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д. В роли организатора-фасилитатора он налаживает взаимодействие учащихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини-презентаций и т.д.). В роли консультанта учитель обращается к профессиональному опыту учеников, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.

К недостаткам роли фасилитатора относятся большие затраты труда учителя при подготовке, сложность точного планирования результатов.

Источником помех при интерактивном режиме может быть различие в восприятии, из-за которого может изменяться смысл в процессах кодирования и декодирования информации.

Интерактивные технологии и методы

Познакомимся с некоторыми интерактивными технологиями и методами через которые можно внедрить интерактивную модель обучения в рамках урока:

— работа в малых группах — в парах, ротационных тройках, “два, четыре, вместе”;

— метод карусели;

— лекции с проблемным изложением;

— эвристическая беседа;

— уроки семинары (в форме дискуссий, дебатов);

— конференции;

— деловые игры;

— использование средств мультимедиа (компьютерные классы);

— технология полноценного сотрудничества;

— технология моделирования, или метод проектов (скорее как внеурочная деятельность);

Основная цель интерактивного обучения

В законодательстве Российской Федерации закреплен, как один из основополагающих, принцип гуманизации образовательного процесса. Это требует пересмотра всего содержания обучения, а именно признание творческой природы личности каждого ребенка. Наличия в нем внутренней активности приводит к отказу от усвоения определенного объема соответствующих знаний как главной цели образовательного процесса. Главная цель – целостное развитие личности ученика. Средством же развития личности, раскрывающим ее потенциальные внутренние способности является самостоятельная познавательная и мыслительная деятельность. Следовательно, задача учителя – обеспечить на уроке такую деятельность, чему способствуют современные интерактивные технологии. В этом случае ученик сам открывает путь к познанию. Усвоение знаний – результат его деятельности.

Идеальная модель обучения

И еще один немало важный момент, о котором хотелось упомянуть.

Среди отечественных исследователей методистов крепнет понимание необходимости создания такой модели обучения (названную ими идеальной), в которой сущность обучения не будет сводиться ни к передаче учащимся готовых знаний, ни к самостоятельному преодолению затруднений, ни к собственным открытиям учащихся. Ее отличает разумное сочетание педагогического управления с собственной инициативой и самостоятельностью, активностью школьника. И именно только такая модель обучения, которая опирается на всю совокупность нынешних знаний о механизмах обучения, целях и мотивах познавательной деятельности. Будет пригодной для реализации главной цели — всестороннего и гармоничного развития личности.

А коль так, то перед нами учителями открывается широкое поле деятельности — творить, экспериментировать и искать идеальный вариант обучения.
В последнее время получил распространение термин «интерактивное обучение». Он означает обучение, основанное на активном взаимодействии с субъектом обучения (ведущим, учителем, тренером, руководителем). По существу, оно представляет один из вариантов коммуникативных технологий: их классификационные параметры совпадают. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информации между ними.
Интерактивные технологии обучения – это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанном на взаимодействии всех его участников процессе обучающего познания.
Интерактивная модель своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации.
Понятно, что структура интерактивного урока будет отличаться от структуры обычного урока, это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть включаются конкретные приёмы и методы, которые позволяют сделать урок необычным, более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.
Интерактивную работу можно применять и на уроках усвоения материала (после изложения нового материала), и на уроках по применению знаний, на специальных уроках, а также делать её вместо опроса или обобщения.
Часто используется работа в парах, особенно она эффективна на начальных этапах обучения. Плюс этой работы заключается в том, что все дети имеют возможность высказаться, обменяться идеями со своим напарником, а только потом огласить их всему классу. Кроме того, никто из учеников не будет просиживать время на уроке, как это очень часто бывает, - все вовлечены в работу.
Подобной работой является и деятельность учеников, которые объединяются в ротационные (изменяющиеся) тройки, таким образом учитель может перемещать учеников сколько угодно раз, задавая при этом различные вопросы.

Основные требования успешного обучения в режиме интерактивной
технологии

1. Положительная взаимозависимость – члены группы должны понимать, что общая учебная деятельность приносит пользу каждому.
2. Непосредственное взаимодействие – члены группы должны находиться в тесном контакте друг с другом.
3. Индивидуальная ответственность – каждый ученик должен овладеть предложенным материалом, и каждый несёт ответственность за помощь другим. Более способные ученики не должны выполнять чужой работы.
4. Развитие навыков совместной работы – ученики должны освоить навыки межличностных отношений, необходимых для успешной работы, например, расспрашивание, распределение, планирование заданий.
5. Оценка работы – во время групповых собраний необходимо выделить специальное время для того, чтобы группа могла оценить, насколько успешно она работает.

Интерактивные технологии позволяют в учебно-игровом поле слушателям проиграть разнообразные должностные и личностные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в производственной ситуации. Применение интерактивных технологий в обучении позволяет максимально приблизить ученика к условию учебного материала, включить в изучаемую ситуацию, побудить к активным действиям, переживать состояние успеха и соответственно мотивировать своё поведение.
Каждый учитель может самостоятельно придумать новые активные формы работы с классом.
Интерактивная игра – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса.
Цель интерактивной игры – изменение и улучшение моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанное усвоение этих моделей.
Игровая технология как целостное образование охватывает определённую часть учебного процесса, объединенного общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.
Интерактивные игры способствуют социальному развитию и стимулированию деятельности детей с ОПФР. Они создают волшебный мир игры, живущий по своим законам и нормам поведения, которые все принимают. Дети и молодёжь не должны прятать свои эмоции, они могут свободно общаться с другими участниками игры вербально или невербально, играть различные роли, свободно перемещаться по залу или согласно правилам терпеливо сидеть на одном месте, могут также принимать решения.
Взаимодействие во время игры поддерживает процесс социализации и развития личности, а также позволяет проверить развитие и интеграцию уже имеющихся навыков и умений. Кто активно действует в группе, тот и учится более интенсивно и с большей мотивацией, в отличие от тех, кто концентрируется только на ведущем игры. Благодаря детским интерактивным играм дети намного быстрее устанавливают контакты друг с другом, а действия, заключающиеся в выслеживании, охоте и оказании помощи, позволяют активно участвовать в игре. Кроме того, игра способствует ускорению темпа реакции и одновременно даёт возможность выражать свои негативные и положительные эмоции. Интерактивные игры могут касаться различных тем, например изучения своего собственного тела, взаимных контактов и чувств, семьи или друзей, школы или дома, подарков или писем, иллюстрирования собственного настроения, радости, печали или зрелости; времен года, цветов или вкусов. Это также постановка жанровых сценок и импровизаций на какую-нибудь тему.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.
Большинству игр присущи 4 главные черты:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка.
2. Творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности.
3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество.
4. Наличие прямых и косвенных правил.

Одним из самых эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является дидактическая игра. Желание играть, потребность в игре необходимо использовать и направлять на решение определенных учебных и воспитательных задач.
Дидактические игры для детей с ОПФР должны быть продуманы, подготовлены учителем, иначе они будут утомительными и недоступными детям. Правила игры должны быть краткими и понятными. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения педагога к ходу игры, от его заинтересованности в ее результате. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.
Урок-игра реализует познавательную, воспитательную и коррекционную задачи обучения. В процессе обучения наиболее пригодны методы, которые наиболее реалистичны, например, деловые игры. Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.
Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс мышления.
Деловая игра приносит желаемый эффект лишь тогда, когда она опирается на теоретические знания, ясные представления о той области деятельности, которую она имитирует, и является логическим продолжением учебного процесса, его переходящим в практическую поведенческую стадию заключением.

Концепции и технологии обучения

В процессе обучения можно выделить как минимум содержательную (чему учить), процессуальную (как обучать), мотивационную (как активизировать деятельность учащихся) и организационную (как структурировать деятельность преподавателя и учащихся) стороны. Каждой из этих сторон соответствует ряд концепций. Так, первой стороне соответствуют концепции содержательного обобщения, генерализации учебного материала, интеграции учебных предметов, укрупнения дидактических единиц и др. Процессуальной стороне - концепции программированного, проблемного, интерактивного обучения и др. Мотивационной - концепции мотивационного обеспечения учебного процесса, формирования познавательных интересов и пр. Организационной - идеи гуманистической педагогики, концепции педагогики сотрудничества, “погружения” в учебный предмет (М.П. Щетинин), концентрированного обучения и др. Все эти концепции в свою очередь обеспечиваются технологиями. Например, концепции проблемного обучения соответствуют такие его технологии: проблемно-диалоговое обучение; проблемно-задачное; проблемно-алгоритмическое; проблемно-контекстное; проблемно-модельное; проблемно-модульное; проблемно-компьютерное обучение.

. Развитие индивидуальности каждого школьника и воспитание его личности происходит в ситуациях общения и взаимодействия людей друг с другом. Адекватной, с точки зрения сторонников этой концепции, и наиболее часто применяемой моделью таких ситуаций является учебная игра. М.В. Клариным, Ю.С. Тюнниковым и др. изучены образовательные возможности игры, применяемой в процессе обучения: игры предоставляют педагогу возможности, связанные с воспроизведением результатов обучения (знаний, умений и навыков), их применением, отработкой и тренировкой, учетом индивидуальных различий, вовлечением в игру учащихся с различными уровнями обученности. Вместе с тем игры несут в себе возможности значительного эмоционально-личностного воздействия, формирования коммуникативных умений и навыков, ценностных отношений. Поэтому применение учебных игр способствует развитию индивидуальных и личностных качеств школьника.

Под технологией интерактивного обучения (ТИО) мы понимаем систему способов организации взаимодействия педагога и учащихся в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

В структуре процесса обучения с применением ТИО можно выделить следующие этапы:

 Ориентация. Этап подготовки участников игры и экспертов. Учитель предлагает режим работы, разрабатывает вместе со школьниками главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.

 Подготовка к проведению. Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Учитель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Учащиеся собирают дополнительную информацию, консультируются с учителем, обсуждают между собой содержание и процесс игры. Проведение игры. Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Учитель, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчетом очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе участников помощь в их работе.

.Обсуждение игры. Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Учитель проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникавших по ходу игры трудностях, идеях, приходивших в голову.

Применение ТИО позволяет учителю соединить деятельность каждого школьника (возникает целая система взаимодействий: учитель - учащийся, учитель - класс, учащийся - класс, учащийся - учащийся, группа - группа), связать его учебную деятельность и межличностное познавательное общение.(3; 156)

Обратим внимание на тот факт, что в целостном процессе обучения учителю необходимо применять сразу несколько технологий, обслуживающих различные его стороны. Но в реальной практике это положение не всегда реализуется. Дело в том, что зачастую учитель стремится, прежде всего, овладеть и применить в практике какую-либо одну технологию или отдельные внешне привлекательные ее элементы. В этом случае нарушается принцип целостности: процесс обучения требует всестороннего его обеспечения различными технологиями, сами же технологии дают педагогический эффект только будучи целостными.(1; 46)

Свою статью хотелось бы закончить словами известного дидакта И.П.Подласового: “Педагогическая теория — абстракция. Ее практическое применение — всегда высокое искусство”. И пусть, каждый рассудит смысл этих слов, как считает нужным для себя.

1. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1.Коростылева Л.А. «Психологические барьеры и готовность к нововведениям» СПб., 1996, 66 стр.

2.Мясоед Т.А. «Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей» М., 2004

3.Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технологии игры в обучении и развитии» М., 1996, 268 стр.

4.Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы» М., 2005.

5.Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: учебник для студ.пед.вузов. — М.: ВЛАДОС, 1999. — Кр. 1: Общие основы. Процесс обучения. — 576 с.: ил.

6.Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005.

7.Кашлев, С.С., Технология интерактивного обучения / С.С.Кашлев. – Мн., 2005.

8.Бугримов, И.В. Использование интерактивных технологий на занятиях… / И.В.Бугримов