областное государственное бюджетное

профессиональное образовательное учреждение

«Черемховский медицинский колледж им. Турышевой А.А.»

Интерактивные методы обучения в системе

современного среднего профессионального образования

Выполнила: преподаватель

Елгина О.А.

Черемхово, 2023

Содержание

[Введение](#_Toc273099443) 3

[Глава 1. Теоретические основы педагогического обеспечения интерактивного взаимодействия](#_Toc273099444) 5

[1.1. Классификация интерактивных методов интерактивного взаимодействия на учебных занятиях со студентами колледжа](#_Toc273099445) 5

[1.2. Сравнение традиционного и интерактивного подходов](#_Toc273099446) 9

[Глава 2.Применение интерактивных методов в образовательном процессе](#_Toc273099447) 13

[2.1 Стратегия интерактивного обучения.](#_Toc273099448) 13

[2.2Интерактивное методы обучения на уроках информатики.](#_Toc273099449) 14

[Заключение](#_Toc273099450) 21

[Список использованной литературы](#_Toc273099451) 23

# ВВЕДЕНИЕ

Внедрение интерактивных методов обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном профессиональном учебном заведении. Основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» - «взаимный», «act» - «действовать»). Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Интерактивное обучение – это специальная форма организации образовательного процесса, суть которой состоит в совместной деятельности учащихся над освоением учебного материала, в обмене знаниями, идеями, способами деятельности. Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Основные цели интерактивного обучения:

* стимулирование учебно-познавательной мотивации;
* развитие самостоятельности и активности;
* воспитание аналитического и критического мышления;
* формирование коммуникативных навыков
* саморазвитие учащихся.

В интерактивном обучении учитываются потребности ученика, привлекается его личностный опыт, осуществляется адресная корректировка знаний, оптимальный результат достигается через сотрудничество, сотворчество, самостоятельность и свободу выбора, ученик анализирует собственную деятельность. Принципиально изменяется схема взаимосвязи между участниками образовательного процесса, в контакте с учителем и сверстником ученик чувствует себя комфортнее. Сохраняя конечную цель и основное содержание образовательного процесса, интерактивное обучение изменяет привычные транслирующие формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодействии.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

* пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
* активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
* интерактивная - взаимодействие. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

**Цель работы** – изучение особенностей применения интерактивных методов в работе со студентами СПО.

**Задачи работы**:

1. Рассмотреть состояние интерактивных методов на современном этапе развития образования.
2. Изучить сферу применения интерактивных методов в современном образовательном процессе.
3. Выявить особенности современных интерактивных методов.

**Объект исследования** – интерактивные методы при обучении студентов СПО.

**Предмет исследования** – особенности применения интерактивных методов в системе СПО.

**Методы исследования** – теоретические (изучение и анализ педагогической, психологической, методической литературы и вопросам инновационных методов образования, изучение передового педагогического опыта), эмпирические (наблюдение за ходом учебного процесса, деятельностью студентов, беседа).

**Практическая значимость**: материалы работы предполагается внедрить в практику преподавателей педагогического колледжа.

**Структура работы.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы.

# Глава 1. Теоретические основы педагогического обеспечения интерактивного взаимодействия

## 1.1. Классификация интерактивных методов интерактивного взаимодействия на учебных занятиях со студентами колледжа

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможность взаимной оценки и контроля [4, с. 79].

Ведущий (преподаватель, тренер) вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. Активность преподавателя уступает место активности студентов, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Поэтому интерактивное обучение призвано изначально применяться в интенсивном обучении достаточно взрослых обучающихся. Интерактивные методы могут применяться при организации куратором следующей работы со студентами:

* организация тематических занятий,
* организация временных творческих коллективов при работе над учебным проектом,
* формирование портфолио студента,
* организация дискуссий и обсуждений спорных вопросов, возникших в коллективе,
* для создания образовательных ресурсов.

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

* + - творческие задания;
    - работа в малых группах;
    - обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры);
    - использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
    - социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки);
    - изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли преподавателя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог);
    - тестирование;
    - разминки;
    - обратная связь;
    - дистанционное обучение.
    - обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений);
    - разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов», «лестницы и змейки»);
    - тренинги.

Для решения воспитательных и учебных задач куратором наиболее распространены следующие интерактивные формы:

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

«Мозговой штурм». Для решения проблемного вопроса студентам предлагается найти как можно больше путей, идей, предложений, каждое из которых фиксируется на доске или листе бумаги. После создания такого «Банка идей» проводится анализ и обговаривание.

«Обучая – учусь». Материал урока делится на отдельные блоки по количеству студентов в группе. Студенты отрабатывают и обмениваются информацией, создавая временные пары, после чего происходит коллективное обговаривание и закрепление учебного материала.

«Карусель». Студенты размещаются в два круга лицом друг к другу. Некоторое время каждая пара обменивается информацией, своими мыслями; после этого студенты внешнего круга перемещаются по кругу к следующему партнеру. Можно предварительно предложить студентам подготовить вопросы по теме и провести по кругу опрос.

«Два, четыре – вместе». Студентам предлагается проблема или информация, которую они сначала отрабатывают самостоятельно, затем обговаривают в парах, далее объединяются в четверки. После принятия совместного решения в четверках происходит общее обговаривание вопроса.

«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». Студенты группы 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 принятия правильного решения.

«Совместный проект». Группы работают над выполнением разных заданий одной темы. После завершения работы каждая группа презентует свои исследования, в результате чего все студенты знакомятся с темой в целом.

Было бы ошибкой придерживаться какой-либо одной модели. Разумно сочетать эти модели обучения для достижения эффективности и качества учебного процесса. Современная система профессионального образования в условиях рыночных отношений одним из приоритетов для успешного решения задач подготовки квалифицированных кадров выделяет принцип учета интересов обучаемого. В этой связи перед преподавателями СПО стоит задача выработки и внедрения таких приемов и методов обучения, которые бы были нацелены на активацию творческого потенциала студента, его желания обучаться. При этом должна решаться педагогическая задача формирования личности гражданина и его ценностных ориентаций, поскольку процесс обучения в СПО - основная составляющая образовательного процесса в жизни каждого человека. И поэтому, от того, насколько каждый индивид - студент, будет вовлечен в процесс обучения, в конечном итоге будет зависеть уровень его образованности и интеллигентности во всех смыслах этого слова. Кроме этого, глобальная информатизация современного общества также оказала существенное влияние на образовательный процесс, на систему профессионального образования в России, потребовав радикального пересмотра используемых методик обучения.

Приобретение ключевых компетенций зависит от активности самого студента. Поэтому одной из важнейших задач является внедрение в учебный процесс активных методов, которые в совокупности дают возможность организовать интерактивное обучение. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом. Совместная деятельность означает, что каждый вносит в нее свой особый вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности студентов колледжа. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели: развитие интеллектуальных способностей студентов, самостоятельности мышления, критичности ума; достижение быстроты и прочности усвоения учебного материала, глубокого проникновения в сущность изучаемых явлений; развитие творческого потенциала – способности к «видению» проблемы, оригинальности, гибкости, диалектичности, творческого воображения, легкости генерирования идей, способности к самостоятельной поисковой деятельности; эффективности применения профессиональных знаний, умений и навыков в реальной производственной практике.

Ведущими признаками интерактивного взаимодействия являются:

* Многоголосье. Это возможность каждого участника педагогического процесса иметь свою индивидуальную точку зрения по любой рассматриваемой проблеме.
* Диалог. Диалогичность общения педагога и учащихся предполагает их умение слушать и слышать друг друга, внимательно относиться друг к другу, оказывать помощь в формировании своего видения проблемы, своего пути решения задачи.
* Мыследеятельность. Она заключается в организации активной мыслительной деятельности педагога и учащихся. Не трансляция педагогом в сознание учащихся готовых знаний, а организация их самостоятельной познавательной деятельности.
* Смыслотворчество. Это процесс осознанного создания учащимися и педагогом новых для себя смыслов по изучаемой проблеме. Это выражение своего индивидуального отношения к явлениям и предметам жизни.
* Свобода выбора.
* Создание ситуации успеха. Ведущие условия для создания ситуации успеха — позитивное и оптимистичное оценивание учащихся.
* Рефлексия. Это самоанализ, самооценка участниками педагогического процесса своей деятельности, взаимодействия.

Таким образом, реорганизация системы профессионального образования в России предполагает как стартовую основу переход к таким методам обучения, которые основаны на конструктивистском, оперативном подходе, вместо традиционного линейного подхода, когда в процессе обучения знания давались впрок (по принципу – чем больше, тем лучше) [6, с. 97].

## 

## 1.2. Сравнение традиционного и интерактивного подходов

Традиционное обучение ставит перед собой цель: передача учащимся и усвоение ими как можно большего объема знаний. Педагог транслирует уже осмысленную и дифференцированную им самим информацию, определяет навыки, которые необходимо, с его точки зрения, выработать у учащихся. Задача обучающихся - как можно более полно и точно воспроизвести знания, созданные другими. Полученные в процессе такого обучения знания носят энциклопедичный характер, представляют собой определенный объем информации по различным учебным предметам, который в сознании учащегося существует в виде тематических блоков, не всегда имеющих смысловые связи.

Многие педагоги сталкиваются с проблемой невозможности связать содержание своего предмета со знаниями учащихся в других учебных дисциплинах. И тогда возникает сомнение в том, насколько глубоко произошло осознание обучаемыми учебного материала, присвоение его и использование в ситуациях, выходящих за рамки среднего профессионального учебного заведения. Достаточно сложно развеять данное сомнение прежде всего потому, что в качестве обратной связи от учащегося к педагогу также выступает процесс воспроизведения учебного материала. Подтверждение вышесказанному - слова Ш. А. Амонашвили: «Раньше, в том далеком прошлом, когда я был императивным учителем, я не жил со своими учениками одним творческим горением, да и сложности, с которыми они сталкивались, оставались мне неведомыми. Для них я был только контролер, а они для меня - правильно или неправильно решенными задачами» [1, с. 47].

Проблемы современного образования способствуют всё большему противопоставлению интерактивного обучения традиционному. Кризис традиционного образования, наличие которого признают большинство педагогов, прослеживается в следующих противоречиях обучения:

– между мотивацией и стимуляцией учения: стимуляция в традиционном обучении превосходит мотивацию, преподаватели жалуются, что студенты не хотят учиться, а студенты – на скуку, однообразие, непосильность учебы;

– между пассивно-созерцательным и активно-преобразовательным видами учебной деятельности: пассивная созерцательность в традиционном обучении занимает большую часть занятия, например, когда преподаватель объясняет новый материал, а остальные слушают или не слушают;

– между психологическим комфортом и дискомфортом: на традиционном уроке редко создаются условия для живого, непринужденного общения;

– между воспитанием и обучением: на обычном занятии воспитательное взаимовлияние студентов пресекается преподавателем, у них нет возможности беседовать, поправлять, оценивать друг друга;

– между индивидуальным развитием и стандартами обучения: в традиционном обучении редко осуществляется индивидуальный подход к каждому обучающемуся;

– между субъект-субъектными и субъект-объектными отношениями: на классическом занятии всегда действует принцип взаимоотношений «субъект-объект».

Интерактивное обучение помогает преодолеть эти противоречия. В ходе интерактивного взаимодействия происходит активизация познавательной деятельности студентов, повышение их самостоятельности и инициативности. В контексте интерактивного обучения знания приобретают иные формы. С одной стороны, они представляют собой определенную информацию об окружающем мире. Особенностью этой информации является то, что учащийся получает ее не в виде уже готовой системы от педагога, а в процессе собственной активности. Педагог, по мнению О. Бассис, должен создавать ситуации, в которых обучающийся активен, в которых он спрашивает, действует. В подобных ситуациях «он совместно с другими приобретает способности, позволяющие преобразовывать в знание то, что изначально составляло проблему или препятствие».

С другой стороны, учащийся в процессе взаимодействия на занятии с другими учащимися, педагогом овладевает системой испытанных (апробированных) способов деятельности по отношению к себе, социуму, миру вообще, усваивает различные механизмы поиска знаний. Поэтому знания, полученные учащимся, являются одновременно и инструментом для самостоятельного их добывания.

Таким образом, цель активного обучения - это создание педагогом условий, в которых учащийся сам будет открывать, приобретать и конструировать знания. Это является принципиальным отличием целей активного обучения от целей традиционной системы образования.

Чтобы конкретизировать разговор о целях, достигаемых в стратегии активного обучения, воспользуемся таксономией когнитивных (познавательных) целей Б. Блума, которая сейчас активно обсуждается в педагогическом сообществе. Если следовать разработанной Б. Блумом таксономии, то знания - это лишь первый, самый простой уровень этой иерархии. Далее идут еще пять уровней целей, причем первые три (знание, понимание, применение) являются целями низшего порядка, а следующие три (анализ, синтез, сравнение) - высшего порядка.

Систематизатор когнитивных установок, по Б. Блуму, может быть представлен следующим образом:

1. Знание: способность узнавать, воспроизводить специальную информацию, включая факты, принятую терминологию, критерии, методологические принципы и теории.
2. Понимание: способность буквально понимать значение любого сообщения.
3. Применение: умение брать и применять в новой ситуации принципы или процессы, ранее изучавшиеся, без указания на то со стороны. Например, применение социально-научных обобщений к отдельным социальным проблемам или применение естественнонаучных или математических принципов к практическим ситуациям.
4. Анализ: разделение материала на отдельные составляющие, устанавливая их отношения и понимая модель их организации. Например, узнавание несформулированных допущений, выявление причинно-следственных связей и распознавание форм и приемов в художественных работах.
5. Синтез: творческий процесс соединения частей или элементов в новое целое. Это - профессиональное написание эссе, предложение способов проверки гипотез и формулирование теорий, применимых к социальным ситуациям.
6. Оценивание: процесс выработки ценностных суждений об идеях, решениях, методах и т. д. Эти оценки могут быть количественные или качественные, но они должны быть основаны на использовании критериев или стандартов, например, включать оценивание подходящего способа лечения или оценивания результатов работы на основе стандартов в данной дисциплине).

И тогда методы, способы и приемы, используемые в традиционном обучении, позволяют достигать в образовательном процессе первых трех уровней целей. Рассмотрим в качестве примера задания, расположенные в конце любого параграфа учебника. В большинстве случаев для их выполнения достаточно простого воспроизведения его содержания. Задания, которые требуют от учащегося понимания и применения знаний (второй и третий уровень целей), как правило, отмечены каким-либо знаком и не всегда используются педагогом [2, с. 134].

Методы интерактивного обучения также обеспечивают достижение целей первых трех уровней, причем более эффективно, чем это делают методы традиционной системы обучения. Как следствие, педагоги, работающие в традиционной парадигме, часто используют методы интерактивного обучения для лучшего усвоения учащимися информации. В этом случае речь будет идти только об оптимизации традиционного образовательного процесса. Данная фиксация, является очень важной, потому что может позволить учителю определиться, в плоскости какой стратегии он работает.

# Глава 2. Применение интерактивных методов

# в образовательном процессе

## 1.2. Стратегия интерактивного обучения

Существующая система образования кажется для работающего в ней педагога настолько понятной, что сделанные психологами, социологами в этой области открытия или выводы кажутся совершенно неожиданными, приводят в недоумение и ставят под сомнение всю его деятельность.

Исследование, описываемое в статье А. Зверева "10 и 90 - новая статистика интеллекта", начиналось с обычного эксперимента, проводимого американскими социологами. Они обратились к молодым людям из разных стран, недавно окончившим школу, с рядом вопросов из различных учебных курсов. И оказалось, что только в среднем 10% опрошенных правильно ответили на все вопросы [7, с. 38].

Результат этого исследования подтолкнул российского педагога М.Балабана сделать вывод, который и приводит в недоумение педагогов: школа, независимо от того, в какой стране она находится, учит успешно только одного из десяти своих учащихся.

К. Роджерс, размышляя по поводу эффективности обучения в школе, пишет: «Когда я пытаюсь учить, я ужасаюсь, что достигнутые результаты настолько незначительны, хотя иногда кажется, что обучение проходит успешно».

Эффективность педагогической деятельности педагога средней школы характеризуется все теми же 10% учащихся. Объяснение очень простое: «только 10% людей способны учиться с книгой в руках».

Говоря другими словами, только для 10% учащихся приемлемы методы, используемые в традиционной школе. Оставшиеся 90% учащихся также способны учиться, но не с книгой в руках, а по-другому: «своими поступками, реальными делами, всеми органами чувств».

Результаты этого исследования привели к выводу, что обучение должно строиться иначе, по-другому, таким образом, чтобы все учащиеся могли учиться. Один из вариантов организации учебного процесса - использование педагогом в своей деятельности методов интерактивного обучения [3, с. 94].

Стратегию интерактивного обучения - организация педагогом с помощью определенной системы способов, приемов, методов образовательного процесса, основанного на:

* субъект-субъектных отношениях педагога и учащегося (паритетности);
* многосторонней коммуникации;
* конструировании знаний учащимся;
* использовании самооценки и обратной связи;
* активности учащегося.

Для того чтобы более полно раскрыть содержание категории «методы интерактивного обучения», мы сравним традиционное обучение и активное обучение, выбрав следующие параметры:

1. Цели.
2. Позиция учащегося и педагога.
3. Организация коммуникации в учебном процессе.
4. Методы обучения.
5. Принципы интерактивного подхода.

С точки зрения компетентностного подхода, одной из целей применения инновационных педагогических технологий в процессе обучения студентов колледжа является развитие личности обучающегося, его способности к саморазвитию, самоопределению и самообразованию, т.е. формирование ключевых компетенций. Инновационными подходами в учебном процессе педагоги считают практику моделирования, проектирования, использования активных и интерактивных форм работы со студентами, различные варианты семинаров, тренинги и внесение их элементов в практические занятия.

**2.2. Интерактивное методы обучения на уроках информатики**

Предмет «Информатика и ИКТ» в колледже преподаётся на первом курсе, т.е. его посещают подростки 15, 16 лет. Зачастую, студентам предмет информатики кажется не таким уж и важным, они не осознают важность изучения данного предмета. Студентов данного возраста необходимо увлечь работой, нацелить на необходимость изучения той или иной темы, раскрыть их значимость в жизненных ситуациях и в будущей профессии педагога, сделать всё необходимое, чтобы уроки прошли интересно и полезно. Преподавание данного предмета обязательно нужно наполнять теоретическими сведениями, визуальной демонстрацией объяснений и разнообразными заданиями на компьютере и без него. Чтобы повысить «насыщенность» дисциплины в условиях небольшого количества часов отводимых на его изучение, необходимо тщательно продумывать методику подготовки к урокам, подачи материала, систему практических заданий на компьютере.

Интерактивных форм и методов обучения очень много и все они побуждают к творческой познавательной деятельности студентов, создают атмосферу повышенного интереса.

Так при изучении темы «Моделирование» можно использовать метод «Совместного проекта». Студенты делятся на три группы. Каждой группе предлагается составить описание «Планеты Земля»:

* первой группе с точки зрения математики (диаметр, толщина атмосферы и земной коры, длина экватора и меридиана и т.д.);
* второй группе с точки зрения русского языка (сочинение-описание);
* третьей группе с точки зрения изобразительного искусства (рисунок);

После обсуждения полученных результатов преподаватель знакомит с другими представлениями «Планеты Земля»: глобус, географическая карта.

Студенты формируют понятие «модели», самостоятельно выделяют некоторые виды материальной модели и информационной.

При подготовке к урокам по теме «Устройство компьютера», следует подготовить задания творческого характера, например:

1. Вам поручили подключить новый компьютер. Вы подключили все устройства. При включении компьютера изображения нет. Определите, что может быть причиной возникновения проблемы.

2. Может ли быть компьютер без…(монитора, жесткого диска, дисковода оптических дисков, клавиатуры, мыши, процессора, оперативной памяти).

3. Может ли иметь смысл наличие в компьютере двух экземпляров…(монитора, жесткого диска, дисковода оптических дисков, клавиатуры, мыши, процессора, оперативной памяти).

4. Имея в наличии некоторые запчасти компьютера и схему материнской платы, попробуйте собрать все в единое целое (имеется процессор, материнская плата, оперативная память, шина, жесткий диск).

Используя такие несложные упражнения, студенты более точно начинают представлять назначение устройств компьютера.

При изучении темы «Информация. Информационные процессы» удобно применять метод «Синквейн или медленное погружение»». Студентам объявляется тема урока «Информация. Информационные процессы» и предлагается:

1. Назвать одно существительное (связанное с темой урока)

2. Подобрать к нему два прилагательных.

3. Назвать подходящие к слову три глагола.

4. Составить с этими словами четыре предложения.

Ребята сначала работают индивидуально, затем совместно обсуждают полученные варианты. Таким образом, у студентов формируется понятие информации, они сами делают вывод об информационных процессах и о типах информации.

При изучении темы «Графические редакторы» можно использовать метод проектов. Студентам на выбор предлагаются темы: «Растровый или векторный графические редакторы», «Инструменты рисования растрового или векторного графических редакторов». В рамках выполнения проекта студенты изучают теоретический материал, составляют реферат, в ходе зашиты проектов учатся отставить свою точку зрения, вести дискуссию.

На интерактивных занятиях можно использовать и обучающие игры. В эту категорию входят ролевые игры и имитации.

В ролевой игре участникам предлагается «сыграть» другого человека или «разыграть» определенную проблему или ситуацию.

Указанные игры способствуют:

* + - развитию воображения и навыков критического мышления;
    - опробованию на практике линии поведения другого человека;
    - применению на практике умения решать проблемы.

Имитацией называются ролевые игры с использованием (имитацией) известных, устоявшихся процедур, например таких, как судебный процесс. На уроках информатики можно проводить «Суд над Интернетом», «Суд над компьютерным вирусом», «Суд над компьютерными играми». Студенты сами выбирают роли, подбирают материал для выступлений. Часто между стороной защиты и стороной обвинения завязывается жаркая дискуссия.

В современном мире при стремительном развитии и совершенствовании информационно-коммуникационных технологий, в качестве интерактивных методов обучения можно рассматривать компьютерные обучающие программы, цифровые образовательные ресурсы, блоги педагогов, которые студентам пригодятся и в их непосредственной дальнейшей профессиональной деятельности.

Например, на уроках информатики можно использовать обучающие программы как для самих студентов (например, «Мир информатики», «Вычислительная математика и программирование», «Клавиатурный тренажер» и т.п.), так и познакомить с программами, которые они могут использовать в своей профессиональной деятельности (например, «Всё по палочкам», «Математика в играх и задачах» и т.п.)

Кроме того, много интересных заданий содержится в Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (http://school-collection.edu.ru).

Хочется отметить, что интерактивность будет эффективнее и повышается познавательная активность на занятии у студентов при использовании мультимедийной и интерактивной техники. К интерактивным методам относятся презентации с использованием различных вспомогательных средств: доски, книг, видео, слайдов, постеров, компьютеров и т.п., с последующим обсуждением материалов. Интерактивная доска позволяет моделировать абстрактные идеи и понятия, не прикасаясь к компьютеру, изменить модель, перенести объект в другое место экрана или установить новые связи между объектами. Все это происходит в режиме реального времени. Внедрение интерактивной и мультимедийной техники в учебный процесс, позволяет повысить эффективность и уровень обучения информатике и ИКТ, в условиях ее правильной реализации. Обучение, в котором вводится современная техника, позволяет реализовать гораздо больший потенциал не только учителя, но и студента, так как зачастую скучные уроки приобретают новый смысл, и мотивационная функция обучения возрастает практически в два раза, что приводит к высоким темпам работы, лучшему усвоению знаний, а также высокой степени подготовленности будущих педагогов.

Использование «интерактива» в процессе урока, как показывает практика, снимает нервную нагрузку студентов, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Таким образом, в режиме интерактива идет обучение на, так называемых, нестандартных уроках: играх, семинарах, мастерских, конкурсах, дебатах, уроках защиты проектов, театрализации, конференциях, судах, дискуссиях, пресс-конференциях и т.п.

Основные принципиальные линии интерактивного урока:

- линия переживания опыта в диалоге;

- линия рефлексии (осмысление как информации, так и самого себя).

Сложным для преподавателя является не столько овладение интерактивными приемами или отбор оптимальных путей, сколько организация диалога и рефлексии, а также оценивание студента.

Необходимо следить, чтобы студенты не нарушали норм поведения в процессе интерактивного обучения.

Были выделены следующие нормы поведения на уроке:

- каждый студент заслуживает того, чтобы его выслушали не перебивая;

- следует говорить так, чтобы тебя понимали; высказываться непосредственно по теме, избегая лишней информации;

- если прозвучавшая информация не вполне ясна, задавать вопросы «на понимание» (например, «Правильно ли я понял…? »); только после этого делаются выводы;

- критикуются идеи, а не личности;

- цель совместной деятельности заключается не в «победе» какой-либо одной точки зрения, а в возможности найти лучшее решение, узнав разные мнения по проблеме и т.д.

На этапе рефлексии сложность заключается не столько в нежелании студентов разобраться в своих чувствах, сколько в неумении выразить свои ощущения. Поэтому стоит заранее подготовить следующие подсказки:

* + - «Хочу спросить…»
    - «Для меня сегодняшний урок…»
    - «Самое трудное для меня…»
    - «Как вы оцениваете свои действия и действия группы?»
    - Экспертно-наблюдательная комиссия и др. [1].

Важно, чтобы рефлексия присутствовала на каждом занятии, чтобы в нее на первых порах включались все без исключения студентов (позже можно остановиться на заслушивании реплик нескольких человек).

В интерактивных методах обучения рефлексия один из важных этапов современного урока. Обучение не может быть эффективным, когда что-то просто выполняется. Необходимо обдумать, что сделано, подвести итоги, понять, как можно применить полученные знания в будущем.

Главной отличительной чертой интерактивных методов обучения является инициативность учащихся в учебном процессе, которую стимулирует педагог из позиции партнера-помощника. Ход и результат обучения приобретает личную значимость для всех участников процесса и позволяет развить у учащихся способность самостоятельного решения проблемы.

И, не стоит забывать, что личный пример преподавателя является неотъемлемой частью в формировании будущего педагога. Студент учится на каждом уроке и может использовать понравившиеся приёмы в будущей профессии, адаптировав их для детей своего возраста.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

# Таким образом, интерактивное обучение повышает мотивацию участников в решении обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям. Не может не впечатлять, что в интерактивном обучении каждый успешен, каждый вносит свой вклад в общий результат групповой работы, процесс обучения становится более осмысленным и увлекательным.

Кроме того, интерактивное обучение формирует способность мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выход из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает такие черты, как умение выслушивать иную точку зрения, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность по отношению к своим оппонентам, необходимый такт, доброжелательность к участникам процесса совместного нахождения путей взаимопонимания, поиска истины.

При интерактивном обучении педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации; центральное место в его деятельности должен занимать не отдельный студент как индивид, а группа взаимодействующих студентов, которые стимулируют и активизируют друг друга.

# Психологами было установлено, что в условиях учебного общения наблюдается повышение точности восприятия, увеличивается результативность работы памяти, более интенсивно развиваются такие интеллектуальные и эмоциональные свойства личности, как – устойчивость внимания, умение его распределять; наблюдательность при восприятии; способность анализировать деятельность партнера, видеть его мотивы, цели. Интерактивное обучение помогает студенту не только учиться, но и жить.

# Таким образом, можно отметить, что современным педагогам следует все больше применять интерактивные методы обучения при работе со студентами СПО, так как они являются более продуктивными, существуют возможности для организации формы обучения и инструментарий для оценки результатов.

# На основе анализа теории и практики использования интерактивных методов обучения в процессе подготовки студентов, можно сделать ряд выводов:

# во-первых, интерактивные методы обучения дополняют и развивают уже известные научные педагогические методы, поэтому происходит их активное внедрение в учебный процесс;

# во-вторых, интерактивные методы обучения можно использовать для подготовки студентов СПО более эффективно, если их использование основывается на современном научном подходе, технических средствах;

# в-третьих, необходимость использования интерактивных методов обучения в процессе профессиональной подготовки будущих педагогов связана с новой парадигмой развития обучающих информационных технологий.

# Интерактивное обучение – несомненно, интересное, творческое, перспективное направление нашей педагогики.

# Список использованной литературы

1. Амонашвили, Ш.А. Размышление о гуманной педагогике / Ш.А. Амонашвилли – Минск: Современное слово, 2009. – 214 с.
2. Григальчик, Е. К. Обучаем иначе. Стратегия активного обучения / Е.К. Григальчик, Д. И. Губаревич – Минск: Современное слово, 2009. – 144 с.
3. Бережнова, Е.В. Основы учебно-исследовательской деятельности студентов: Учебник / Е.В. Бережнова – М.: Просвещение, 2007. – 98 с.
4. Борытко, Н.М. Теория обучения / Н.М. Борытко – Волгоград: ВГПУ, 2008. – 326 с.
5. Воронин, А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике / А.С. Воронин – Екатеринбург: ЕГПУ, 2006. – 198 с.
6. Джуринский, А.Н. Развитие образования в современном мире: Учебное пособие / А.Н. Джуринский – М.: Дрофа, 2008. – 226 с.
7. Двуличанская, Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций / Н.И. Двуличанская // Наука и образование: электронное научно-техническое издание. - 2011. - №4 - 16-17 с.
8. Зимняя, И.А. Педагогическая психология / И.А. Зимняя – Ростов н/Д: Феникс, 2007. – 480 с.
9. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения. Учебно-методическое пособие / С.С. кашлев – Минск: ТетраСистемс, 2013. – 224 с.
10. Курышева, И.В. Классификация интерактивных методов обучения в контексте самореализации личности учащихся / И.В. Курышева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. - №112 – 12-14 с.
11. Поляков, С.Д. В поисках педагогической инновации. / С.Д. Поляков – М.: Дрофа, 2008. – 216 с.
12. Угринович, Н. Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения / Н.Д. Угринович - М. : Школьная пресса , 2012. - 48 с.
13. Чепыжова, Н. Р. Использование информационно-коммуникационных технологий для повышения качества обучения / Н.Р.Чепыжова // Среднее профессиональное образование. – 2010. - №6. - с.13 - 15.