

К. С. Путинцева

Интерактивные технологии в обучении

K. S. Putintzeva

Interactive Technologies in Teaching

В процессе обучения педагогическая наука выделяет, прежде всего, содержательную (чему учить), процессуальную (как обучать), мотивационную (как активизировать деятельность учащихся) и организационную (как структурировать деятельность преподавателя и учащихся) стороны. Каждой из этих сторон процесса обучения соответствует ряд концепций, которые, в свою очередь, реализуются с помощью определенных технологий.

Сегодня в условиях реализации деятельностного и личностно-ориентированного подходов к обучению внедряются концепция и технология интерактивного обучения, основанные на явлении интеракции (от англ. interaction – взаимодействие, воздействие друг на друга). Интерактивные технологии обучения – это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющем, основанном на взаимодействии всех его участников процессе познания [1].

Под технологией интерактивного обучения (ТИО) педагогика понимает 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 [2, с. 34-38].

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика; это специальная форма организации познавательной деятельности, имеющая конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей – создание комфортных условий обучения, таких, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения» [4, с. 15-16].

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, осуществляет обмен знаниями, идеями и способами деятельности. Немаловажна при этом атмосфера доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет школьникам не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

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. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

В настоящее время методистами и учителями-практиками разработано немало форм интерактивного обучения, к ним относятся: работа в парах, работа в малых группах, ротационные (сменные) тройки, дискуссия, ролевая деловая игра, метод-пресс, дебаты, мозговой штурм, «Большой

круг», «Вертушка», «Аквариум», «Мозговой штурм», «Карусель», «Незаконченное предложение», «Броуновское движение», «Дерево решений», «Суд от своего имени», «Гражданские слушания», «Займи позицию» [1, с. 268].

В процессе интерактивного обучения происходит межличностное познавательное общение и взаимодействие всех его субъектов, обеспечивающее развитие индивидуальности каждого школьника и воспитание его личности. Адекватной, с точки зрения сторонников интерактивной концепции, и наиболее часто применяемой формой является учебная игра. Клариным М.В., Тюнниковым Ю.С. 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.

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

1. Ориентация – этап подготовки участников игры и экспертов, когда учитель предлагает режим работы, разрабатывает вместе со школьниками главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. А далее он дает характеристику имитации, игровых правил, обзор общего хода игры и распределяет пакеты материалов.

2. Подготовка к проведению – это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов, при котором учитель излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах и правилах подсчета очков (составляется табло игры). Учащиеся собирают дополнительную информацию, консультируются с учителем, обсуждают между собой содержание и процесс игры.

3. Проведение игры. Этот этап включает собственно процесс игры, с момента начала которой 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.

4. Обсуждение игры – это 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 возникших по ходу игры трудностях, идеях, приходивших в голову.

Применение ТИО позволяет учителю объединять в единую систему деятельность каждого участника образовательного процесса (возникает целая система взаимодействий: учитель – учащийся, учитель – класс, учащийся – класс, учащийся – учащийся, группа – группа), связать его учебную деятельность и межличностное познавательное общение.

Каждый учитель может самостоятельно придумать новые интерактивные формы работы с классом. Часто используют на уроках работу в парах, когда ученики учатся задавать друг другу вопросы и отвечать на них. Очень нравится детям такой вид работы, как «Карусель», когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. «Внутреннее кольцо» – это сидящие неподвижно ученики, а внутреннее – ученики через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника. Технология «Аквариум» заключается в том, что несколько учеников разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют. «Броуновское движение» предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме. «Дерево решений» – технология интерактивного обучения, когда класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на «деревьях» соседей свои идеи. Часто используют и такую форму интеракции, как «Займи позицию», когда зачитывается какое-нибудь утверждение и

ученики должны подойти к плакату со словом «да» или «нет». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию. Иногда на обобщающих уроках используют такой прием, как «Свеча». По кругу передается зажженная свеча, и учащиеся высказываются о разных аспектах обучения.

Таким образом, само понятие интерактивные технологии обучения подразумевает под собой особую организацию процесса обучения, в которой невозможно неучастие ученика в коллективном, основанном на взаимодействии всех его участников процесса познания, где ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения [3, с. 34].

В условиях современной педагогической практики, наряду с активной моделью обучения, когда ученик выступает «субъектом» обучения, особенно актуальной является интерактивная технология обучения, предусматривающая моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр и совместное решение проблем. В заключение хотелось бы подчеркнуть то, что, во-первых, сегодня многие основные методические инновации связаны с применением интерактивных методов обучения, во-вторых, интерактивное творчество учителя и ученика безгранично. Педагогу необходимо лишь профессионально направлять это ценное творчество для достижения поставленных учебных целей.

Литература

1. Лагутин А.И. Методика преподавания музыкальной литературы в детской музыкальной школе [Текст]: учебн. пособие / А.И. Лагутин. – М.: Музыка, 1982.
2. Мясоед Т.А. Интерактивные технологии обучения [Текст] / Т.А. Мясоед // Материалы спец. семинара для учителей. – М.: Академия, 2004.
3. Радченко С.Ю. Компетентностно-ориентированный подход в современном музыкальном образовании [Текст] / С.Ю. Радченко // Информационные технологии в художественном образовании: материалы второй международной научно-практической конференции, 20-22 ноября 2007. – Екатеринбург: РГППУ, 2007.
4. Суворова Н. Интерактивное обучение: Новые подходы [Текст] / Н.М.Суворова. – М.: Академия, 2005.

О. Г. Чубарева

Электронная презентация как разновидность мультимедийных технологий

O. G. Tschubareva

Electronic Presentation as a Variety of Multimedia Technologies

В настоящее время в условиях информатизации образования изменяются парадигма педагогической науки, структура и содержание образования. С активным внедрением мультимедийных средств коренную трансформацию претерпевают традиционные методы обучения, ориентированные, в основном, на коллективное восприятие информации.

Под информационными технологиями понимают, по мнению С.А. Швецовой «технологии сбора, хранения, обработки, вывода и распространения информации» [6, с. 101]. Различаясь по областям применения (наука, образование, культура, экономика, производство, военное дело и т.д.), информационные технологии делятся на компьютерные и бескомпьютерные технологии. В области образования информационные технологии применяются для решения двух основных задач – обучения и управления.