

Интерактивные методы обучения как эффективные способы взаимодействия всех участников образовательного процесса

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и учащегося.

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.

Экстраактивный режим: информационные потоки направлены от субъекта (обучающей системы) к объекту обучения (учащемуся), но циркулируют в основном вокруг него, не проникая внутрь объекта. Учащийся выступает в роли пассивного обучаемого. Этот режим характерен для лекции, для традиционной технологии (разомкнутое – неконтролируемое и некорректируемое управление педагогическим процессом). Такой режим чаще всего является пассивным, не вызывает субъектной активности ребенка, так как научение представлено, в основном, активностью (экстраактивностью) обучающей среды.

Интраактивный режим: информационные потоки идут на учащегося или группу, вызывают их активную умственную деятельность, замкнутую внутри них. Учащиеся выступают здесь как субъекты учения для себя, учащие себя. Этот режим характерен для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития.

Интерактивный режим: в этом случае информационные потоки проникают в сознание, вызывают его активную деятельность и порождают обратный информационный поток, от ученика к учителю. Информационные потоки, таким образом, или чередуются по направлению, или имеют двусторонний (встречный) характер: один поток исходит от педагога, другой – от учащегося. Этот режим и характерен для интерактивных технологий.

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 через все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителю.

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 интерпретации сообщений.

Обратная связь повышает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.

Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике, в реальных условиях.

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

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 педагог 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 педагогом: его активность уступает место активности учащихся, задача педагога – 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.

Педагог 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 педагог 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 педагога обращается к профессиональному опыту учащихся, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д. Среди задач интерактивного обучения можно выделить внешние, результат решения которых в большей степени поддается анализу, и внутренние, результат которых может быть пролонгирован во времени.

В таком понимании интерактивное обучение как форма образовательного процесса действительно способно оптимизировать сущность, содержание и структуру педагогических взаимодействий. К недостаткам роли фасилитатора относятся большие затраты труда педагога 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.

Примеры интерактивных методов (работа в малых группах)

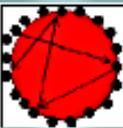
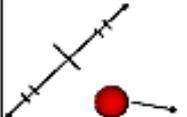
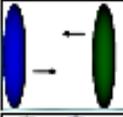
«Диалог» – его суть заключается в том, что группы ищут согласованное решение, а результат работы должен быть отображён в виде схемы, перечисление признаков, конечном тексте, который потом записывается в тетрадах. Эта методика включает противостояние и критику позиций той или иной группы, а всё внимание сосредоточено на сильных моментах позиции других. Эксперты фиксируют общие взгляды и под завершение работы дают обобщённый ответ на задание, который записывается всеми.

«Синтез мыслей» – похож на предыдущий метод с той разницей, что учащиеся не ведут записи на доске, а все записи делают на листах, которые потом передают следующей группе. В этом листе подчёркиваются мысли, с которыми данная группа не согласна. Эксперты обрабатывают эти листы, сопоставляя написанное, делают общий отчёт, который затем обсуждает вся группа кружка.

«Общий проект» – в этом случае группы получают задания разного содержания, которые освещают проблему с разных сторон. При завершении работы каждая группа делает отчёт и делает свои записи на доске. С этих записей как бы составляется общий проект, который рецензируется и дополняется группой экспертов.

«Поиск информации» – метод применяется, если нужно как-то оживить сухой, зачастую неинтересный материал. Суть его в том, что происходит командный поиск информации, которая дополняет уже имеющуюся (прочитанную педагогом лекцию или домашнее задание) с последующими ответами на вопросы. Для групп разрабатываются вопросы, ответы на которые можно найти в учебниках, раздаточном материале, документах и т.д. Всегда определяется время, на протяжении

которого нужно проанализировать информацию и найти ответы на вопросы.

	— вопросы по кругу
	Большой круг (стулья по кругу) — большой круг (дети менее подготовленные) — малый круг (дети – эксперты, более подготовленные)
	— парты ёлочкой, работа в группах
	«живая линия» эксперты.
	— дебаты
	— работа в группах

«Круг идей» – целью является разрешение острых спорных вопросов, составление списка идей и привлечение всех учащихся к обсуждению вопроса. Все группы должны выполнять одно и то же задание, которое состоит из нескольких вопросов (позиций), которые представляются группами по очереди. При ответах каждая из групп озвучивает только один аспект проблемы, а педагог задаёт вопросы по кругу до тех пор, пока идеи не закончатся. Это исключает возможность доклада всей информации одной группой.

«Карусель», когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо – это сидящие неподвижно учащиеся, а внешнее – учащиеся через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

«Аквариум» заключается в том, что несколько учащихся разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

«Броуновское движение» предполагает движение учащихся по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

«Дерево решений» – класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учащихся. Каждая группа обсуждает вопрос и дел записи на

своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

«Займи позицию». Зачитывается какое-нибудь утверждение и учащиеся должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы объяснили свою позицию.

«Свеча». По кругу передается зажженная свеча, и учащиеся высказываются о разных аспектах обучения.

Огромным плюсом данного вида учебной деятельности является привлечение абсолютно всех учащихся в общую работу. Трудности заключаются в умении педагога организовать работу учащихся и приучить их к такой работе как постоянной. На основе этих методов можно строить другие, или придумывать что-то принципиально новое, в этом и заключается преимущество интерактивного обучения.

Литература

1. Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие / В.С. Зайцев. – В 2-х книгах. – Книга 1. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 411 с.

2. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 2005. – 557 с.