

Интерактивные формы методического обучения

Готовность педагога к организации процесса интерактивного обучения

Авторитет, личность педагога, его разнообразные достоинства являются залогом успеха у детей.

В.М. Лизинский

Основной ступенью профессионального развития педагога обычно называют **педагогическое мастерство**, под которым традиционно понимают доверенную до высокой степени совершенства обучающую и воспитательную умелость, отражающую особую *отшлифованность методов и приемов* применения психолого-педагогической теории на практике, благодаря чему обеспечивается высокая эффективность учебно-воспитательного процесса.

Педагог должен научиться работать в режиме творческого развивающего обучения. Фрагментарные методы, не учитывающие интересы ребенка, его возможности, уровень, мотивацию, зрелость, отношение к педагогу и предмету, построенные на необходимости усваивать и осваивать, зубрить и запоминать факты, приемы, умения с целью повторить (воспроизвести) или, что считается развитием, создать по известному алгоритму нечто новое, что является по сути действительно новым для данного ребенка, - так подспудно выглядит сущность обучения.

Освоение проблемно-поисковых методов – эвристических, тризовых, игровых – все это значимые вехи на пути организации творческо-исследовательской деятельности обучающихся, а следовательно, и интерактивного обучения.

Значимо также формировать устойчивые творческие группы учащихся, нацеленные на совместное «проживание» и увлеченное участие в процессе, где деятельность организуется и мотивируется совместно согласованными и принятыми целями.

Считается важным научить детей находить идеи и пути решения различных проблем. Однако важнее научить его работать во всем цикле: поиск и вычленение ведущих проблем – проработка проблем по степени значимости – анализ проблем – определение целей, задач и направлений деятельности.

Педагог, умеющий перенести достоинства свободного, неограниченного обязательствами и обязанностями общения в плоскость увлеченной заинтересованной деятельности, способный искать стимулы развития в самом процессе деятельности, умеющий формировать в детях переход от ценностей низшего порядка к переориентации, ценностному пересмотру, ведущий воспитанников к признанию истинных ценностей и истинного лидерства, такой педагог стремится выстроить весь комплекс идей и действий, которые необходимо заложить в процесс интерактивного обучения.

Способы активизации познавательной деятельности учащихся

Хороших методов существует ровно столько, сколько существует хороших учителей.

Д. Пойа

1. Применение нетрадиционных форм занятия

Анализ педагогической литературы позволил выделить несколько десятков типов нестандартных форм занятий. Их названия дают некоторое представление о целях, задачах, методике проведения таких занятий. Наиболее распространенные из них: уроки-«погружения»; уроки-деловые игры; уроки-прессконференции; уроки-соревнования; уроки типа КВН; театрализованные уроки; уроки-консультации; компьютерные уроки; уроки с групповыми формами работы; уроки взаимообучения учащихся; уроки творчества; уроки-аукционы; уроки, которые ведут учащиеся; уроки-зачеты; уроки-сомнения; уроки-творческие отчеты; уроки-формулы; уроки-конкурсы; бинарные уроки; уроки-обобщения; уроки-фантазии; уроки-игры; уроки-«суды»; уроки поиска истины; уроки-лекции «Парадоксы»; уроки-

концерты; уроки-диалоги; уроки «Следствие ведут знатоки»; уроки-ролевые игры; уроки-конференции; уроки-семинары; уроки-игры «Поле чудес»; уроки-экскурсии; межпредметные уроки.

Конечно, нестандартные занятия, необычные по замыслу, организации, методике проведения, больше нравятся обучающимся, чем будничные учебные занятия со строгой структурой и установленным режимом работы. Поэтому, по мнению И.П. Подласого, практиковать такие занятия следует всем педагогам.

2. Использование нетрадиционных форм учебных занятий

1) Интегрированные (межпредметные) занятия, объединенные темой или проблемой;

2) Комбинированные (лекционно-семинарские и лекционно-практические) занятия, способствующие длительной концентрации внимания и системному восприятию учебного материала;

3) Проектные занятия, направленные на воспитание культуры сотрудничества (субъект-субъектных отношений) и культуры умственного, учебно-продуктивного и творческого труда (субъект-объектных отношений).

Непосредственной целью проектных занятий является развитие умений своей деятельности, т.е. самостоятельно намечать свои цели, выбирать партнеров, планировать свои действия, практически реализовывать план, представлять результаты своей деятельности, обсуждать их, самому себя оценивать.

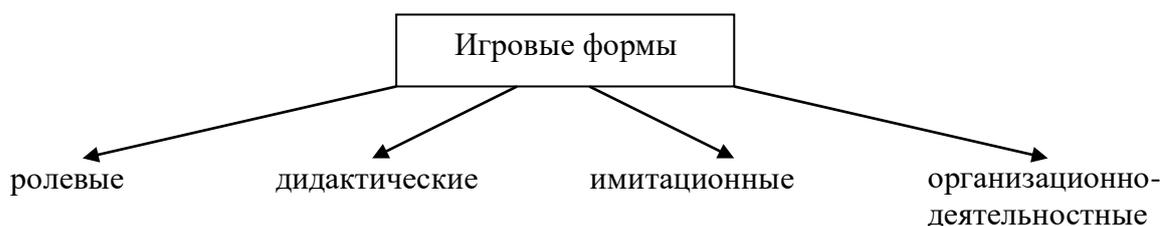
Проектная работа может быть этапом урока, отдельным занятием, иметь широкие временные рамки (проектный день, проектная неделя и т.д.).

Творческая мастерская как организационная форма обучения имеет целью творческую самореализацию отдельных учащихся или творческих групп.

Автономное учение – необходимое для развития самостоятельности обучающихся с учетом индивидуальных темпов их продвижения и с учетом тех каналов и средств обучения, которые им наиболее подходят.

Вполне понятно, что от целевых приоритетов зависит и ожидаемый результат не только всего процесса обучения, но и каждого учебного занятия, а соответственно и тот путь, который ведет к данному результату, то есть этапность занятий, последовательность видов работы, выбор и сочетание способов и приемов общения и содержательная логика. При разных подходах различные формы учебных занятий объединяются в разные по структуре циклы, блоки или другие группировки.

3. Применение игровых форм, методов и приемов обучения



4. Переход от монологического взаимодействия к диалогическому (субъект-субъектному)

Такой переход способствует самопознанию, самоопределению и самореализации всех участников диалога.

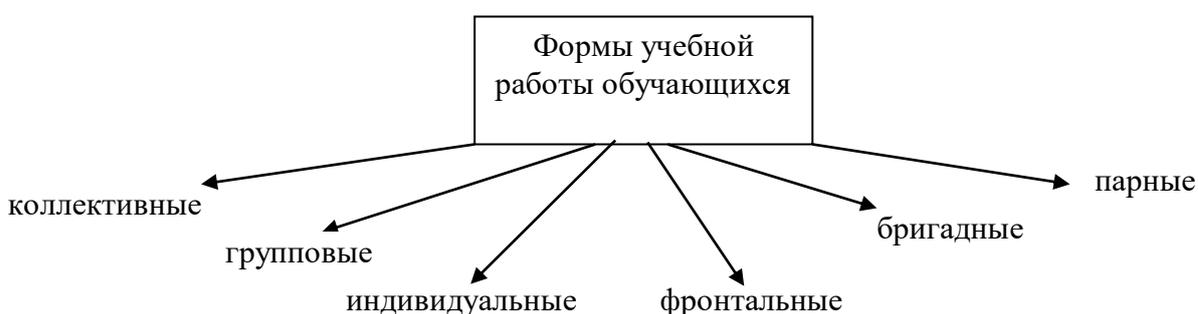
5. Широкое применение проблемно-задачного похода (системы познавательных и практических задач, проблемных вопросов, ситуаций)

Виды ситуаций:

- *ситуация-выбор*, когда имеется ряд готовых решений, в том числе и неправильных, и необходимо выбрать правильное (оптимальное);
- *ситуация-неопределенность*, когда возникают неоднозначные решения ввиду недостатка данных;
- *ситуация-конфликт*, которая содержит в своей основе борьбу и единство противоположностей, что кстати, часто встречается на практике;
- *ситуация-неожиданность*, вызывающая удивление у обучаемых своей парадоксальностью и необычностью;

- *ситуация-предложение*, когда преподаватель высказывает предположение о возможности новой или оригинальной идеи, что вовлекает в активный поиск обучаемых;
- *ситуация-опровержение*, если необходимо доказать несостоятельность какой-либо идеи, какого-либо проекта, решения;
- *ситуация-несоответствие*, когда она не «вписывается» в уже имеющийся опыт и представления, и многие другие.

6. Использование всех форм учебной деятельности



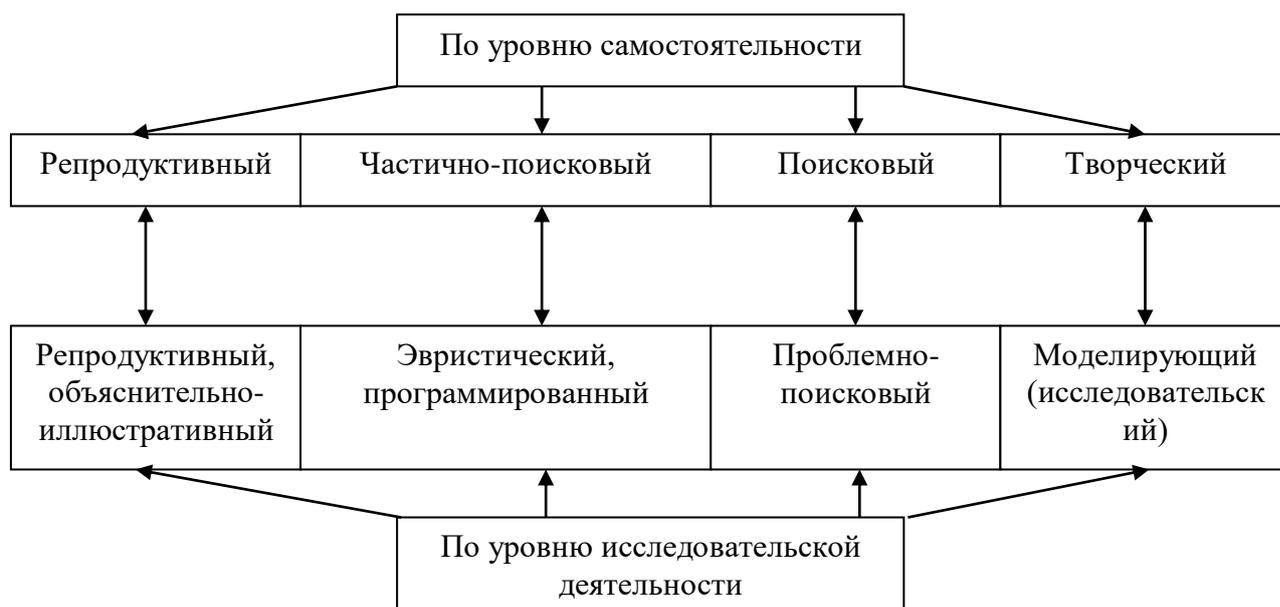
7. Повышение удельного веса интерактивных методов обучения

Метод обучения – это способ взаимосвязанной деятельности преподавателей и учащихся, направленный на решение комплексных задач учебного процесса.

Методика обучения – система научно обоснованных методов, правил и приемов обучения предмету.

Имеется несколько классификаций методов обучения. Среди педагогов распространена традиционная классификация, отраженная во всех учебниках дидактики: методы словесные, наглядные, практические и т.д. В основании этой классификации лежит способ предъявления учебной информации обучаемым. Но данная классификация не позволяет судить о том, какие из методов являются интерактивными. Если же в основу классификации положить, например, степень самостоятельности учащегося в приобретении знаний, то получается другой набор: репродуктивный, частично-поисковый, поисковый, исследовательский. такая классификация, как и классификация

по уровню исследовательской деятельности обучающихся, напрямую связанных между собой, помогает оценить степень их активности.



8. Использование всех методов мотивации и стимулирования обучающихся

Под мотивацией понимают совокупность внутренних и внешних движущих сил, побуждающих человека к деятельности и придающих ей свой определенный смысл. Устойчивая совокупность потребностей и мотивов личности определяет ее направленность. У учащихся может и должна быть сформирована устойчивая мотивация и саморазвития учащихся обусловлена образовательными потребностями – желанием освоить основы образовательной деятельности или устранить возникшие проблемы, то есть стать более успешным.

Выделяют 4 группы методов мотивации и стимулирования деятельности учащихся:

I. Эмоциональные: поощрение, учебно-познавательные игры, создание ситуаций успеха, стимулирующее оценивание, свободный выбор заданий, удовлетворение желания быть значимой личностью.

II. Познавательные: опора на жизненный опыт, учет познавательных интересов, создание проблемных ситуаций, побуждение к поиску

альтернативных решений, выполнение творческих заданий, развивающе-развивающаяся кооперация.

III. Волевые: информирование об обязательных результатах, формирование ответственного отношения, выявление познавательных затруднений, самооценка и коррекция своей деятельности, формирование рефлексивности, прогнозирование будущей деятельности.

IV. Социальные: развитие желания быть полезным, создание ситуаций взаимопомощи, развитие эмпатии, сопереживания, поиск контактов и сотрудничества, заинтересованность результатами коллективной работы, организация само- и взаимопроверки.

Таким образом, **мотивация является основным условием интерактивного обучения**, поэтому для любого педагога важно наличие и содержание образовательных потребностей учащихся, имеющих затруднений и проблем, и затем на каждом уроке целенаправленно и системно использовать оптимальные методы мотивации и стимулирования деятельности учеников в целях реализации лично ориентированного развивающего подхода.

Инновационные подходы к оценке деятельности учащихся

Поиск новых способов стимулирования обучающихся, принцип «личной выгоды», набирающий силы в обучении и воспитании, определяют иные подходы к оценке их деятельности. В системе диагностирования оценка как средство стимулирования приобретает новые качества. Прежде всего, результаты диагностирования, где могут использоваться оценочные суждения (баллы), способствуют самоопределению личности, что в условиях конкурентного общества является важным побуждающим фактором. Дополняясь принципом добровольности обучения (а значит, и контролирования), оценка из нелюбимого в прошлом для многих учеников средства принудительного обучения должна превратиться в способ

рационального определения личного рейтинга – показателя значимости (веса) человека в школьном сообществе.

Использование интерактивных форм и методов обучения требует реализации и инновационных подходов к контролю и оцениванию знаний и умений деятельности обучающихся, в первую очередь, дифференцированного, индивидуального, личностно ориентированного, технологического, диагностического. Реализация данных подходов предполагает оценку деятельности учащихся в соответствии с **уровнями усвоения ими знаний**.

Первый уровень (узнавание) – обучающийся только отличает данный объект или действие от их аналогов, показывая формальное знакомство с объектом или процессом изучения, с их внешними, поверхностными характеристиками.

Второй уровень (репродуцирование) – обучающийся может не только выбрать на основе ряда признаков тот или иной объект или явление, но и дать определение понятия, пересказать учебный материал.

Третий уровень (продуктивная деятельность) – обучающийся не только показывает понимание функциональных зависимостей между изучаемыми явлениями и умение описывать объект, но и решает задачи, вскрывая причинно-следственные связи, умеет связать изучаемый материал с практикой, с жизнью.

Четвертый уровень (творческая деятельность, трансформация) – обучающийся способен путем целенаправленного избирательного применения соответствующих знаний в ходе решения творческих задач вырабатывать новые приемы и способы их решения.

Игра как средство интерактивного обучения

Ребенок не устает от работы, которая отвечает его функциональным жизненным потребностям.

С. Френе

Использование игры в рамках учебно-воспитательного процесса – явление не новое. В игре воссоздается предметное и социальное содержание деятельности, моделирование систем отношений, адекватных условий формирования личности.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес обучающихся к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет обучающимся получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности. Игра изменяет отношение ее участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит воспитанников в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах – реальном и условном (игровом).

Поскольку игра представляет из себя «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического, коммуникативного характера, а следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Существует также то, что игра является средством развития умений и навыков коллективной мыследеятельности (умений продуктивно

сотрудничать, аргументировать и отстаивать в дискуссии свою точку зрения и опровергать другие и т.д.). Одновременно с этим она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

Специалисты по активным методам по-разному оценивают эффективность игр в усвоении учебного материала. Если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%, поэтому авторы различных игровых методических разработок настаивают на их применении.

Значение игровых форм и методов обучения:

Кроме того, доказано, что ролевые, имитационные игры и другие игровые формы и методы обучения обеспечивают достижение ряда важнейших образовательных целей:

- 1) стимулирование мотивации и интереса –
 - в области изучения темы;
 - в продолжении изучения темы;
 - в плане итоговых занятий;
- 2) поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме, например:
 - фактов, образа (гештальта) или системного понимания;
 - расширенного осознания различных возможностей и проблем;
 - последствий в осуществлении конкретных планов или возможностей;
- 3) развитие навыков:
 - критического мышления и анализа;
 - принятия решений;
 - взаимодействия, коммуникации;
 - конкретных умений (общение информации, подготовка рефератов и др.);
 - готовности к специальной работе в будущем (поиск работы, руководство группой, работа в непредвиденных условиях);
- 4) изменение установок:

- социальных ценностей (конкуренция и сотрудничество);
- восприятия (эмпатия) интересов других участников, социальных ролей;

5) саморазвитие или развитие благодаря другим участникам:

- оценка педагогом (тренером или руководителем) тех же умений участника;
- осознание уровня собственной образованности, приобретение навыков, потребовавшихся в игре, лидерских качеств.

С помощью игры можно снять психологическое утомление, ее можно использовать для мобилизации умственных усилий обучающихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

В игру включают викторины, ситуации, элементы мозгового штурма. Игра – это почти всегда соревнование. Дух соревнования в играх достигается за счет разветвленной системы оценивания деятельности участников игры, позволяющей увидеть основные аспекты игровой деятельности обучающихся.

Коллективная форма работы – одно из основных преимуществ игр. В игре обычно работают группы из 5-6 человек. Второе преимущество игр в том, что в них активно и одновременно может принимать участие достаточно большое количество учащихся (до 40 человек), т.е. практически весь класс. До минимума сводится роль и участие педагога в игре.

Для участия в игре не требуется репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей игровой деятельности, что является источником постоянного интереса играющих к событиям в игре.

Различные игры применимы и в качестве зачетных занятий, при обобщении и повторении блока тем; они дают возможность учителю без излишней нервнойности проверить усвоение темы, выявить проблемы в знаниях обучающихся в овладении ими практическими умениями и навыками. В то же время они содержат большой обучающий потенциал и,

используя схему данной игры, учащиеся могут составить свои варианты ее проведения.

Бурное развитие игрового метода привело к многообразию его дидактического воплощения. В литературе появляется описание игровых упражнений, ролевых игр, дидактических, педагогических и многих других.

Классификация игр

1. По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация.

2. По характеру педагогического процесса: обучающие, познавательные, репродуктивные, коммуникативные, тренинговые, воспитательные, продуктивные, диагностические, контролирующие, развивающие, творческие, психотехнические, обобщающие.

3. По области деятельности: интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые.

4. По игровой среде: без предметов с предметами, компьютерные, технические, настольные, телевизионные, со средствами передвижения, комнатные, ТСО на местности.

Методика организации любой игры включает в себя следующие этапы:

1. Подготовительный (от 1 до нескольких дней).
2. Основной этап (непосредственное проведение игры).
3. Заключительный этап (итог, который учащиеся подводят в конце деловой игры).

Большую роль выполняет система стимулирования в игре. Она должна активизировать каждого из играющих, заставлять их действовать как в жизни, уметь подчинять интересы отдельных участников общей цели игры, дать объективную оценку личного вклада каждого в достижение игровой цели, добиваться общего результата деятельности игрового коллектива.

При конструировании игры необходимо также четко продумать ее адаптацию к конкретным участникам и условиям.

Методическое оснащение игры представляет собой совокупность всех необходимых материалов:

1. Структурные схемы: цели – задачи – содержание (предметная сфера) – этапы.

2. Сценарий – в виде «генерирования событий» - для определения динамики развития игрового действия, введения неожиданных ситуаций в ход игры.

3. Предметная сфера – важнейший элемент игры. Это могут быть: 1) сведения из различных учебных предметов; 2) факты из реального личного опыта; 3) сам процесс составления проекта и прогнозирования развития проблемных ситуаций, обсуждаемых в ходе игры.

4. Комплект ролей – описание функциональных прав и обязанностей (например, «защитник» - «оппонент»; «негативист» - «позитивист»; «философ» - «историк» - «политик» и др.), а также подробное описание требований к каждой роли.

5. Правила игры – нормы поведения для всех ее участников, прописывающие ограничения (например, регламент), функции ведущего и участников, способы их взаимодействия, способы подведения итогов и оценивания и др.

6. Методологическое обеспечение игры – те материалы, которые позволяют на практике реализовать поставленные цели: 1) проспект – игры с краткой ее аннотацией; 2) конкретные рекомендации по проведению отдельных этапов; 3) описание методик оценивания результатов игры и др.

7. Система критериев оценивания: 1) уровень общительности; 2) культура диалога, развитие коммуникативных умений; 3) широта кругозора; 4) умение работать в группе; 5) проявление личностных свойств и т.д.

Таким образом, **игровые формы и методы активного обучения** **приносят удовольствие от процесса познания.** Более того, это путь к осмыслению рассматриваемой нами проблемы.