

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ В ОБЪЕДИНЕНИИ ПО ИНТЕРЕСАМ «КВИНТЭССЕНЦИЯ»

*Одношовина Виктория Валерьевна, педагог дополнительного образования  
ГУО «Центр дополнительного образования детей и молодежи г.Бобруйска»*

**Интерактивный** («Inter» – это взаимный, «act» – действовать) – означает взаимодействовать.

**Интерактивность** – способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

**Интерактивное обучение** – прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между педагогом и учащимся, а также между самими учащимися (все свободно взаимодействуют друг с другом, участвуют в равноправном обсуждении проблемы).

Интерактивные занятия максимально индивидуализируют процесс обучения, что дает возможность каждому участнику продемонстрировать собственный как умственный, так и творческий потенциал. Результаты многочисленных исследований свидетельствуют, что усваивается информация на занятиях с применением интерактивных технологий намного эффективнее, чем при традиционном обучении. Здесь одновременно происходит и расширение диапазона логического мышления, и развитие творческого потенциала обучаемых, и освоение практических умений и навыков работы в коллективе.

Нельзя не отметить и тот факт, что за время обучения в режиме интерактивного взаимодействия происходит изменение личностных ценностных ориентаций, участие в интерактивных играх позволяет выработать навыки вербализации, умения слушать, задавать вопросы и отвечать на них, осуществлять публичную презентацию информации.

На игровых занятиях также довольно легко определить формальных и неформальных лидеров, интеллектуальных и конкурентоспособных партнеров, пассивных и индифферентных, мотивированных и безразличных, опытных и начинающих участников и т.п., их достоинства и недостатки, проявляющиеся при взаимодействии, индивидуальный стиль общения.

В современной педагогике существуют следующие модели обучения:

1. Пассивная – это форма взаимодействия, где педагог является основным действующим лицом, управляющим процессом обучения, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных его директивам. Связь педагог – учащийся во время пассивных занятий осуществляется посредством опросов, самостоятельных, контрольных работ, тестов и т. д. Лекция - самый распространенный вид пассивного обучения. Современные педагогические технологии дают возможность получить высокий уровень усвоения учебного материала и пассивный метод считается мало эффективным.

2. Активная форма обучения – педагог и учащийся находятся на равных правах, взаимодействуют друг с другом, учащиеся – активные участники занятий. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные предполагают демократический стиль. Интерактивные формы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов, которые ориентированы на широкое взаимодействие студентов не только с педагогом, но и друг с другом, на доминирование активности обучающихся. Роль педагога сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей занятий, где они не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый. По сравнению с традиционными формами ведения занятий активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Активные формы обучения направлены на развитие у обучаемых самостоятельного мышления и способности квалифицированно решать нестандартные профессиональные задачи. Цель обучения – развитие мышления обучаемых, вовлечение их в решение проблем, расширение и углубление знаний и одновременное развитие практических навыков и умения мыслить, размышлять, осмысливать свои действия.

3. Интерактивная форма обучения. Интерактивный – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение – прежде всего обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (педагог, учащиеся) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации. Причем происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность. Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели:

- повышение эффективности образовательного процесса, достижение высоких результатов;

- усиление мотивации к изучению дисциплины;

- формирование коммуникативных навыков;

- развитие навыков анализа и рефлексивных проявлений;

- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации;

- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять ее достоверность;

- увеличение объема самостоятельной работы учащихся.

В объединении по интересам «Квинтэссенция» используются следующие интерактивные технологии:

Интерактивные методы обучения		
Дискуссионные	Игровые	Тренинг-методы
Групповая дискуссия	Деловая игра	Социально-психологический
Разбор инцидентов из практики	Сюжетно-ролевая игра	Тренинг делового общения
«Мозговой штурм»	Дидактическая игра	
Презентация		
Обсуждение		
Дебаты		

Цели интерактивных методов обучения:

1. Повышение эффективности образовательного процесса, достижение высоких результатов.
2. Усиление мотивации к изучению определённых знаний.
3. Формирование коммуникативных навыков.
4. Развитие навыков анализа и рефлексивных проявлений.
5. Развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации.
6. Формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять ее достоверность.

Задачи интерактивных методов обучения:

1. Научить самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения ситуации.
2. Научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения.
3. Научить формировать собственное мнение, опирающееся на определенные факты.

Основные методические принципы интерактивного обучения:

1. Тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий.
2. Поддержание всеми обучаемыми непрерывного визуального контакта между собой.
3. Выполнение на каждом занятии одним из обучающихся функции руководителя, который инициирует обсуждение учебной проблемы (капитанская работа).
4. Активное использование технических учебных средств, в том числе слайдов, фильмов, роликов, видеоклипов, с помощью которых иллюстрируется учебный материал.
5. Интенсивное использование индивидуальных занятий (задания творческого характера) и индивидуальных способностей в групповых занятиях.

6. Осуществление взаимодействия в режиме соблюдения сформулированных педагогом норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты (правила, установленные в клубе за время его существования).

7. Обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности информации (быстрое принятие решения капитаном, ведение командного обсуждения и пр.).

8. Постоянное поддержание педагогом активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности (проведения психологических игр и игровых упражнений).

9. Оперативное вмешательство педагога в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для учащихся положений учебной программы.

Наиболее часто используемые на занятиях интерактивные технологии и методики:

### **Групповая дискуссия:**

для проведения такой дискуссии все учащиеся, присутствующие на занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Результаты обсуждения:

составление списка интересных мыслей;

выступление одного или двух членов подгрупп со своими идеями, наработками и выводами (очень важно в конце дискуссии сделать обобщения, сформулировать выводы, показать, к чему ведут ошибки и заблуждения, отметить все идеи и находки группы).

Функции педагога во время дискуссии:

- сформировать проблему и тему дискуссии,
- создать необходимую мотивацию, т.е. показать значимость проблемы для участников;
- создать доброжелательную атмосферу;
- сформировать вместе с участниками правила ведения дискуссии;
- мягко вводить группу в дискуссию посредством открытых вопросов, которые требуют обсуждения;
- руководить дискуссией: поддерживать высокий уровень активности участников, соблюдать регламент, подключать пассивных участников;
- фиксировать предложенные идеи, чтобы исключить повторений;
- оперативно проводить анализ высказанных идей, мнений.

**Метод мозгового штурма** (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения,

в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Этапы мозгового штурма:

**1. Постановка проблемы** (Предварительный этап): в начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма. На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе задается определенная проблема для обсуждения, участники по очереди высказывают предложения.

**2. Генерация идей.** Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа. Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений. Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой, необычные и даже абсурдные идеи приветствуются. Комбинируйте и улучшайте любые идеи. На втором этапе обсуждают высказанные предложения, возможна дискуссия.

**3. Группировка, отбор и оценка идей.** Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Успешность этого этапа напрямую зависит от того, насколько "одинаково" участники понимают критерии отбора и оценки идей.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп:

1. **генераторы идей**, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;

2. **критики**, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях;

3. **аналитики**, которые привязывают выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний.

**«Шесть шляп мышления»:**

Белая шляпа — мыслим фактами, цифрами. Без эмоций, без субъективных оценок, только факты. Можно цитировать чью-то субъективную точку зрения, но бесстрастно, как цитату. Пример: «Какие события произошли в этой книге?», «Перечислите героев романа» и т. д.

Жёлтая шляпа — позитивное мышление. Необходимо выделить в рассматриваемом явлении позитивные стороны и аргументировать, почему они являются позитивными. Нужно не просто сказать, что именно было хорошо, полезно, продуктивно, конструктивно, но и объяснить, почему.

Черная шляпа — противоположность желтой шляпе. Нужно определить, что было трудно, неясно, проблематично, негативно, вхолостую и —

объяснить, почему так произошло. Смысл заключается в том, чтобы не только выделить противоречия, недостатки, но и проанализировать их причины.

Красная шляпа – это эмоциональная шляпа. Нужно связать изменения собственного эмоционального состояния с теми или иными моментами рассматриваемого явления. С каким именно моментом занятия (серии занятий) связана та или иная эмоция? Не нужно объяснять, почему Вы пережили то или иное эмоциональное состояние, но лишь осознать это.

Зеленая шляпа – это творческое мышление. Задайтесь вопросами: «Как можно было бы применить тот или иной факт, метод и т.д. в новой ситуации?», «Что можно было бы сделать иначе, почему и как именно?», «Как можно было бы усовершенствовать тот или иной аспект?» и др. Эта «шляпа» позволяет найти новые грани в изучаемом материале.

Синяя шляпа – философская, обобщающая шляпа. Те, кто мыслит в «синем» русле, старается обобщить высказывания других «шляп», сделать общие выводы, найти обобщающие параллели и т. д. Группе, выбравшей синюю шляпу, необходимо все время работы поделить на две равные части: в первой – походить по другим группам, послушать, что они говорят, а во второй – вернуться в свою «синюю» группу и обобщить собранный материал. За ними – последнее слово.

#### **Методика «ПОПС-формула»**

Использование методики «ПОПС-формула» позволяет помочь учащимся аргументировать свою позицию в дискуссии и во время командного обсуждения. Краткое выступление в соответствии с ПОПС-формулой состоит из четырех элементов, представленных в таблице.

П – позиция ( в чём заключается точка зрения)	я считаю, что...
О – обоснование (довод в поддержку позиции)	потому, что...
П – пример (факты, иллюстрирующие довод)	...например...
С – следствие (вывод)	...поэтому...