**Интерактивное обучение.**

**В педагогике различают несколько моделей обучения:**

1. пассивная — ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит);
2. активная — ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
3. интерактивная — inter (взаимный), act (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех обучающихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Причем происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества. В ходе диалогового обучения (а именно это и предполагает интерактивное обучение) обучающиеся 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.

**Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач:**

* развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между обучающимися;
* решает информационную задачу, поскольку обеспечивает обучающихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;
* развивает общеучебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих и развивающих задач;
* обеспечивает решение воспитательных задач, поскольку приучает и научает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.

Интерактивное обучение отчасти решает еще одну существенную задачу. Речь идет о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности и т. д. В таком понимании интерактивное обучение как форма образовательного процесса действительно способно оптимизировать сущность, содержание и структуру педагогических взаимодействий.

**В чём состоит технология интерактивного обучения?**

Под технологией интерактивного обучения (ТИО) мы понимаем систему способов организации взаимодействия педагога и обучающихся в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания обучающимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер. Важно квалифицированно направить педагога на достижение поставленных учебных целей.

**В этом ему поможет знание структуры процесса обучения с применением ТИО.**

1. ***Ориентация***. Этап подготовки участников игры и экспертов. Учитель предлагает режим работы, разрабатывает вместе со школьниками главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.

2. ***Подготовка к проведению***. Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Учитель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Обучающиеся 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 игры 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***. 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 возникавших по ходу игры трудностях, идеях, приходивших в голову.

Рассмотрим подробно **несколько технологий интерактивного обучения**, достаточно широко применяемые мною на уроках. В целом, говоря об интерактивном обучении, понятие возрастных ограничений, на мой взгляд, отсутствует. Одни и те же технологии одинаково хорошо работают и в 5 и в 11 классах.

Например, ***технология работы в парах или тройках***, как постоянных, так и ротационных (сменных). Ни для кого не секрет, что такая технология позволяет успешно отрабатывать многие аспекты при обучении.

***Групповая работа*** тоже не нова и хорошо всем известна. Зачастую на своих уроках я использую ***ротационные малые группы***.

**1 этап** — опережающее задание, сбор информации по определенному плану об одной из составляющих компьютра.  
  
**2 этап** — работа в малых группах «Устройства вывода». «устройства ввода», «процессор» .. Ребята делятся найденной информацией, систематизируют ее.  
  
**3 этап** — работа в малых группах Компьтер. Каждый обучающийся доносит до всего коллектива группы информацию о своей части.  
  
**4 этап** — сравниваем заполненные таблицы, дополняем материал, обмениваемся мнениями, готовим мини- доклады об устройстве компьютера.

Использование ***технологии «Броуновское движение»*** предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме. Часто использую темы «Устройство компьютера », «Устройство ввода », и т.п. Каждый участник получает лист с перечнем вопросов-заданий: «Какой принтер оптимально поставить в офисе маленькой фирмы?» или «Какой монитор дома у Маши? Почему?», «Какой диск (по объему) необходим Славе, если он менеджер по работе с клиентами?»

Иногда использую и такую форму интеракции, как ***«Займи позицию»***. Зачитывается какое-нибудь утверждение, и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию. Как логичное продолжение можно использовать групповую работу.

При использовании ***технологии «Дерево решений»*** класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (большой лист бумаги), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи, не критикуя и не исправляя уже имеющиеся на листе. Можно смену групп провести по кругу, можно остановиться на определенном количестве «советников». Группа-хозяин перерабатывает дополнения, предлагает свое конечное решение по данному вопросу, проводим дискуссию, иногда перерастающую в прения сторон (особенно при обсуждении каких-то спорных или противоречивых вопросов). Дерево решений можно использовать, обсуждая плюсы (одна группа) и минусы (вторая группа) какого-то вопроса.

***Технология «Карусель»***, как и многие интерактивные технологии, позаимствована из психологических тренингов. Детям такой вид работы обычно очень нравится. Образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо — это сидящие неподвижно ученики, обращенные лицом к внешнему кругу, а внешнее — это ученики, перемещающиеся по кругу через каждые 30 секунд. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника. Прекрасно отрабатываются диалоги этикетного характера, темы «знакомство», «национальности», «разговор в общественном месте» и т. д. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно.

Иногда на обобщающих уроках я использую прием, известный в психологии как ***«Свеча»***. По кругу передается зажженная свеча, и обучающиеся высказываются о разных аспектах обучения. В старших классах свеча добавляет доверительность разговору, душевность и откровенность.

Не нуждающаяся в представлении и очень любимая мной ***технология «Мозговой штурм»*** прочно поселилась у нас на уроках. Она прекрасно стимулирует творческую активность. Участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических (время обсуждения проблемы ограничивается обычно 1–5 минутами). Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Прекрасно подходит для обсуждения проблемных вопросов (здоровье, спорт, молодежь, система образования).

В рамках изучения *темы «Деньги»* мы традиционно проводим круглый стол с целью «найти себе спонсора». Группа спонсоров выслушивает доводы нуждающихся в материальной поддержке кандидатов (роли распределены заранее: студент, нуждающийся в стипендии; иммигрант, ищущий средства для изучения языка; мать-одиночка хочет дать хорошее образование сыну и т. д.), задает вопросы, создает ситуацию соперничества и распоряжается материальными средствами. Задача каждого участника доказать, что именно он достоин гранта.

Хочется еще раз подчеркнуть, что эти технологии позволяют не только успешно решать задачи подготовки педагога современной школы, но и значительно интенсифицируют этот процесс и становятся условием повышения качества обучения.

**[links&resources]**

1. Вайсен Р., Оли Дж., Эванс В., Ли Дж., Спрунгер Б., Пеллаукс Д. Обучение жизненным навыкам в школах. — М. Вита-Пресс, 1996. — 66 с.  
2. Воронкова Л.В. Игровые программы. Аттракционы, шуточные забавы, сюжетно–ролевые игры. — М.: Педагогическое общество России, 2003. — 80 с.  
3. Игры — обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. — М.: Новая школа, 2004. — 382 с.  
4. Инновационные процессы в школе: организация и управление. — Владимир, 1995. — 69 с.  
6. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // ИЯШ. — 1989. — № 4. — С. 14–16.  
7. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранным языкам. — СПб.: КАРО, Мн.: Изд-во «Четыре четверти», 2006. — 192 с.  
8. Кулапов М.Н. Практикум: ролевые и деловые игры. — М.: Экзамен, 2003. — 126 с.  
9. Курбатова М.Ю. Игровые приёмы обучения грамматике английского языка на начальном этапе. // ИЯШ. — 2006. — № 3.  
10. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. — М.: Высшая школа, 1988. — 169 с.  
11. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры на уроке. // ИЯШ. v1987. — № 3.  
12. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. — М.: Роспедагенство, 1996. — 268 с.  
13. Рабинович Ф.М. И др. Ролевая игра — эффективный прием обучения говорению // ИЯШ. — 1983. — № 6. — С. 68–74.  
14. Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы». — М., 2005. — 268 c.  
15. Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978. — 304 с.  
16. <http://pedsovet.org/component/option>  
17. Livingstone C. Role Play in Language Learning. — Oxford, 1992