

Интерактивные формы обучения в системе дополнительного образования детей

В современном информационном обществе знания появляются каждый день. Поэтому возникает настоятельная необходимость приобретения новых навыков работы с информацией. Сегодня важно уметь:

- находить сведения для решения поставленной проблемы;
- обрабатывать и структурировать их в соответствии с поставленной задачей;
- работая в коллективе и с коллективом, максимально активно нарабатывать собственный опыт.

Сегодня жизнь детей протекает в быстро меняющемся мире, который предъявляет к ним серьезные требования. Как добиться того, чтобы полученные в образовательной системе знания и умения помогли детям адаптироваться к постоянным переменам? Как научить их справляться с проблемами, возникающими в реальной жизни? Подрастающему поколению необходимо научиться жить и работать в качественно новой информационной среде, адекватно воспринимать её реалии и научиться пользоваться ею.

С другой стороны научный и социальный прогресс быстро, кардинально изменяет условия труда и содержание деятельности педагога: как сделать каждое занятие интересным, увлекательным и добиться того, чтобы занятия развивали мыслительную активность учащихся, их познавательный интерес? Какие педагогические технологии позволяют раскрыть ребенку знания, показать свои умения и навыки, которые педагог оценит справедливо? Ведь динамичный уровень образования нуждается в ресурсах, позволяющих не только представить мир в виде виртуальной действительности, но и исследовать его, накапливая лучший опыт человеческого существования.

В свете этого главная задача педагога – обучая развивать, т.е. не только дать знания по своему предмету, но и сформировать ключевые компетентности: научить ребенка мыслить логически, ставить проблему и находить пути ее решения, ориентироваться в информационном пространстве, развивать коммуникабельность.

Над этими вопросами работали, работают и будут работать многие педагоги. Современное реформирование системы образования нацелено на то, чтобы ученик действительно стал центральной фигурой учебного процесса, чтобы познавательная деятельность учащегося находилась в центре внимания педагогов-исследователей, разработчиков программ, административных работников.

Именно поэтому широкое распространение получили интерактивные педагогические технологии, в основе которых предусматривается интерактивная модель образовательного процесса с использованием интерактивных средств обучения и которые являются наиболее эффективными в развитии интеллектуальной сферы и творческого мышления, стимулирования познавательной активности в современных условиях социально-культурной среды.

Дополнительное образование, несомненно, благотворная почва для развития интерактивного обучения. Выделяя в современной образовательной системе дополнительное образование детей и юношества, можно подчеркнуть его уникальность и неповторимость – это среда, обеспечивающая комфортные психологические условия для индивидуального развития, раскрытия интеллектуально-творческого потенциала, социально-культурной адаптации.

Ведь отличительной особенностью учреждений системы дополнительного образования является активное взаимодействие субъектов деятельности, добровольность участия, возможность каждого достигнуть оптимального результата с учетом его индивидуальных особенностей и практически полное отсутствие жесткой регламентации деятельности, что позволяет в полной мере раскрыть и использовать потенциал интерактивных педагогических технологий. Важно, что взаимоотношения между педагогом и учащимся строятся на основе сотрудничества, сотворчества и свободе выбора.

Эти особенности учреждений системы дополнительного образования открывают новые педагогические возможности и перспективы для внедрения в образовательный процесс новых форм, методов и средств использования современных интерактивных педагогических технологий.

Что же такое интерактивные педагогические технологии? Определим понятия.

Термин «интерактивная педагогика» ввел в 1975 г. немецкий ученый Ганс Фриц. Понятие «интерактивность», «интерактив» заимствованы из английского языка. «Inter» – между-, взаимо-, среди-, «act» – действовать, следовательно, «Interact» – взаимодействие, взаимодействовать, то есть «интерактивный» означает способный взаимодействовать или находиться в режиме диалога.

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника, а также воспитанников друг с другом.

Чем же отличаются интерактивные от других методов обучения, ведь диалог является основной формой вербального общения и на традиционных занятиях?

Давайте сравним три схемы, которые демонстрируют взаимодействие участников образовательного процесса при использовании традиционного (пассивного), активного и интерактивного методов.

Схема 1 (пассивный метод)

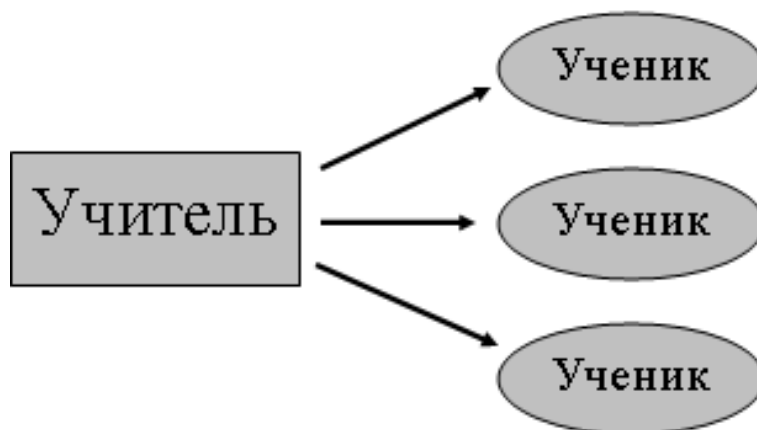


Схема 2 (активный метод)

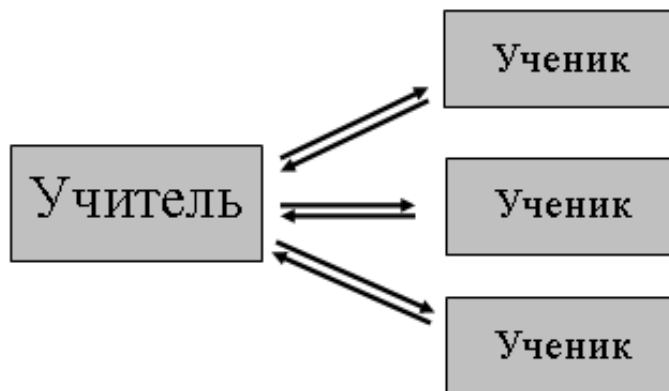
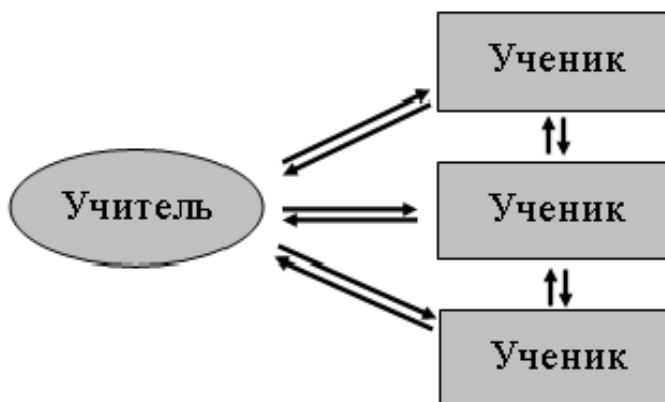


Схема 3 (интерактивный метод)



Как Вы видите, в отличие от активных методов, интерактивные позволяют организовать большее поле взаимодействия обучающегося: в него включается не только педагог, но и сверстники с разным опытом, культурой, уровнем знаний.

Роль педагога в интерактивной модели обучения принципиально отлична от традиционной: интеракция способствует доминированию активности самого школьника, а не педагога. Он выступает партнером ученика, поддерживает активность участников, старается выявить многообразие точек зрения, поощряет творчество. Усилия педагога направлены на облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников образовательного процесса.



Итак, *главными принципами интерактивного обучения* являются:

- диалогическое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;
- активно-ролевая (игровая) деятельность;
- тренинговая организация обучения.

Продуктивность интерактивных форм деятельности велика. В условиях интерактивного занятия происходит обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Это помогает формировать участнику взаимодействия собственное мнение, отношение, отрабатывать навыки поведения в той или иной ситуации, создавать систему своих ценностей. Более того, поскольку знания не даются в готовом виде, активно стимулируется их самостоятельный поиск всеми участниками запланированного общения.

Важно понять, что обучаемый является полноправным участником психологически грамотно организованного процесса восприятия. Именно его опыт становится основным источником познания. Чувствуя свою успешность, интеллектуальную состоятельность, учащийся не только приобретает новые знания и умения, но и интенсивно развивает навыки познавательной деятельности, формирует интеллектуальные запросы, интересы, приобретает коммуникативные навыки, навыки поведения в социуме.

Интерактивное обучение позволяет одновременно решать следующие задачи:

- учебно-познавательную;
- коммуникативно-развивающую;
- социально-ориентационную.

Анализ интерактивных педагогических технологий, используемых в системе дополнительного образования, позволяет выделить такие **формы и методы**, как:

- дискуссионные (диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.),
- технологии творчества (различные формы индивидуальной и коллективной творческой деятельности),
- игровые – деловые (управленческие), ролевые, организационно-деятельностные игры;
- тренинговые (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности, тренинги развития интеллекта, креативного поведения, снятия ментальных барьеров, партнерского общения и др.), которые могут включать в себя дискуссионные и игровые методы обучения.

Интерактивные формы работы не универсальны, они не подменяют собой традиционные, хорошо зарекомендовавшие себя в системе обучения и воспитания. Оптимальным является *сочетание* 60% интерактивных и 40% традиционных форм работы.

Рассмотрим более подробно каждый тип интерактивных форм и методов.

1 Дискуссия

Дискуссия – это публичный спор, целями которого являются выяснение и сопоставление различных точек зрения, нахождение правильного решения спорного вопроса, выявление истинного мнения. Считается, что дискуссия –

это эффективный способ убеждения, так как ее участники сами приходят к тому или иному выводу.

Участники дискуссии должны быть хорошо осведомленными в предмете дискуссии, знать историю вопроса, предвидеть возможные последствия того или иного решения.

Главное значение дискуссии – побуждение участников задуматься над проблемой, пересмотр своих убеждений, позиций, точки зрения. (клик)

Обобщая выше сказанное, воспитательный потенциал дискуссии огромен и заключается в умении аргументировано отстаивать свое мнение, и, в тоже время, осознавать право других иметь свой взгляд, быть индивидуальностью.

Способы представления проблемной ситуации могут быть самыми разнообразными, например, видеоклип, видео- или аудиофрагмент, в котором довольно очевидно должно быть представлено противоречие, вызывающее необходимость разобрать и понять причину. Также могут использоваться газетные и журнальные публикации.

В подготовке и проведении дискуссии можно обозначить следующие *три этапа*:

- 1) Мотивационный (начало дискуссии).
- 2) Содержательно-операционный (организация пространства, установка правил ведения дискуссии, структурирование и регулирование дискуссии).
- 3) Оценочно-рефлексивный (завершение дискуссии).

Основная роль педагога в период подготовки и проведения дискуссии должна заключаться в стимулировании самостоятельных мыслей участников дискуссии, умении задавать наводящие вопросы, создания доброжелательной атмосферы, поддержание психологического комфорта.

2 Технология творчества

Характерными чертами технологии творчества являются творческие эксперименты в свободных группах, в которых учащиеся, благодаря неформальной обстановке, чувствуют себя раскованно и непринужденно. (клик) Этому способствует педагогика сотворчества и сотрудничества; применение различных методов коллективной работы: творческая мастерская, мозговая атака, творческая дискуссия.

3 Игровые технологии

В системе дополнительного образования игровые технологии занимают особое место. Игровая деятельность бесконечна и обладает большим педагогическим потенциалом. Особенность таких интерактивных занятий заключается в практической подготовке учащихся к жизнедеятельности в современных условиях, формировании умения самостоятельно мыслить и принимать решения, познавать и открывать окружающий мир и мир человеческих взаимоотношений.

К этапам проведения занятия-игры можно отнести следующие три этапа:

- 1) подготовительный этап, включающий определение цели, описание изучаемой проблемы, общее описание игры, составление плана, написание сценария, распределение ролей, определение условий и правил.
- 2) этап проведения игры – непосредственно сама игра, выступления групп, отстаивание результатов, экспертиза.

3) завершающий этап – анализ и обсуждение результатов, подведение итогов, рекомендации.

4 Тренинговые технологии

Тренинг – это средство психологического воздействия, направленного на формирование новых знаний и социальных установок, умений и опыта в какой-либо области жизнедеятельности.

(клик) Цель тренинга - смоделировать реальные жизненные ситуации, в которых:

- устраняется страх перед выражением собственного мнения;
- развивается готовность оказать или принять помощь в экстремальной ситуации;
- формируется уважение и понимание чужих проблем;
- приобретается навык анализа своих и чужих поступков;
- снимаются барьеры перед публичным выступлением;
- формируется чувство радости от совместного труда и творчества.

Благодаря своей природе тренинговые технологии могут включать в себя и дискуссионные, и игровые формы взаимодействия участников.

Какие бы интерактивные технологии вы не выбрали, выделим **основные составляющие интерактивного занятия**.

✓ 1-я часть – вводная.

Создание благоприятной эмоциональной и интеллектуальной атмосферы.

Для достижения поставленных задач можно использовать интерактивные игры.

- Игра «Импульс».

Дети встают в круг, взявшись за руки. Педагог пожатием посылает импульс, который передается следующему. Как только импульс достигает первого, игра заканчивается.

- Игра «Аплодисменты»

Дети стоят в круг на расстоянии половины вытянутой руки друг от друга. Согнутые в локтях руки нужно развести в стороны так, чтоб ладошки были обращены вперед. Левую ладонь нужно расположить ЗА ладонью соседа слева, а правую ладонь ПЕРЕД ладонью соседа справа. Ведущий правой ладошкой хлопает соседа слева по ладони, тот хлопает своего соседа слева и так передается эстафета аплодисментов по кругу, пока ведущему не вернется его хлопок. Второй круг можно сделать быстрее и добавить какое-нибудь смешное слово (например, шлёп, хлоп, блямс и т.п.)

- Игра «Рукопожатие»

Игра проводится по аналогии с «Аплодисменты», но вместо хлопка передается рукопожатие – руку соседа слева нужно пожать своими обеими руками. Добавить можно и смешную фразу (например, «Царь! Очень приятно! Царь!»)

- Игра «Фруктовый салат».

Дети стоят в кругу. Педагог распределяет фрукты. Апельсины – 1 группа, яблоки – 2 группа, сливы – 3 группа. По команде «апельсин» местами меняются те, кто в группе «апельсин» так, что бы ни один «апельчинчик» не оказался на предыдущем месте. По команде «Яблоки» – меняются яблоки. По команде «Фруктовый салат» местами меняются все.

- Игра «Пожелания».

Участники стоят в кругу. Педагог держит предмет (игрушка, мячик, цветок), передает следующему, говоря при этом комплимент с хорошими пожеланиями.

✓ 2-я часть – основная.

Взаимодействие в разных модификациях, деятельность в группах.

Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.

При наличии обратной связи дающий и принимающий информацию меняются коммуникативными ролями. Обратная связь способствует значительному повышению эффективности занятия. Так же продуктивно работает метод ролевого и имитационного моделирования, способствующий поиску и определению подростками собственных личностных смыслов и ценностей, открывающий возможности творчески осваивать новый опыт и применять полученные знания в жизни.

Целевыми ориентациями педагога в данном случае являются:

- активизация индивидуальных умственных процессов обучающихся;
- возбуждение внутреннего диалога ученика;
- обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена;
- индивидуализация педагогического взаимодействия;
- вывод ученика на позицию субъекта обучения;
- достижение двухсторонней связи педагога и ученика.

✓ 3-я часть – итоговая.

Анализ и осмысление. Активное обсуждение, выявление положительных моментов, обозначение вопросов, на которые еще предстоит ответить. Выражение своего отношения посредством предложенных педагогом способов (например, выбрать цветной жетон или составить коллаж из предложенных на выбор символов)

Формы подведения итогов разнообразны: обзор пройденного, закрепление, обратная связь, рефлексия.

Приведем примерный перечень вопросов для рефлексии:

- *Что вы чувствуете и почему?*
- *Что произвело на вас большее впечатление?*
- *Что вам помогало в процессе занятия, а что мешало?*
- *Есть ли что-либо, что удивило вас в процессе занятия?*
- *Чем вы руководствовались в процессе принятия решения?*
- *Учитывалось ли мнение группы?*
- *Как вы оцениваете свою роль в групповой работе?*

Итог обязателен, его главный принцип: «здесь и сейчас». Причины нежелания участвовать в обсуждении чаще всего таковы: нечего добавить, незавершенность размышлений об увиденном и услышанном, невнимательность, физический дискомфорт. Разобравшись в причинах и устранив их, вы постепенно вовлечете ребенка в интерактивное взаимодействие, что повлияет не только на его умственное, но и на психо-эмоциональное развитие.

Главный признак интерактивного метода – получение обратной связи от обучающихся в процессе всего занятия, на каждом его этапе. Всегда считалось, что

хорошее занятие вызывает много вопросов у обучающихся. Обратная связь возникает при условии активного слушания (активное усвоение материала, включение разума, т.е. не только слушать пассивно, но и слышать; практическая направленность занятия, т.е. перенос теоретического знания в область практической деятельности, когда примеры приводят сами учащиеся, моделируют ситуации).

Обратная связь – это фиксирование внешних проявлений (сигналов) реагирования сознания обучаемых на излагаемую информацию, а также определение их причин и корректировка в соответствии с ними речи. (А.Н.Панфилова. *Игровое моделирование в деятельности педагога*. М., 2006. – с.275). Существуют разные виды обратной связи:

- а) кинесическая – реакция на невербальные проявления;
- б) речевая – ответная реакция слушателей в вопросах, репликах, суждениях;
- в) коммуникативно-операционная – изменения в поведении и действиях обучающихся.

Обратная связь предполагает соблюдение ряда условий: внимание к собеседнику, установка на взаимодействие и взаимопонимание, самоконтроль и помощь собеседнику в понимании реакции и отношения к передаваемой информации.

Внедрение новых интерактивных технологий в образовательный процесс невозможно без освоения интерактивных средств обучения.

Под средствами обучения следует понимать разнообразнейшие материалы и орудия образовательного процесса, благодаря использованию которых более успешно и за рационально сокращенное время достигаются поставленные цели обучения.

Интерактивные средства обучения – средства, которые обеспечивают возникновение диалога, то есть активный обмен сообщениями не только между участниками образовательного процесса, но и между субъектом (пользователем) и информационной системой в режиме реального времени. Появление интерактивных средств обучения обеспечивает такие новые виды учебной деятельности, как:

- регистрация, сбор, накопление, хранение, обработка информации об изучаемых объектах, явлениях, процессах,
- передача достаточно больших объемов информации, представленных в различной форме,
- управление на экране моделями различных объектов, явлений, процессов.

Самое простое освоение всеми участниками образовательного процесса и в дальнейшем использовании на разных этапах занятия средство - это *электронная (мультимедийная) презентация*. Ее использование дает возможность моделировать различные ситуации на занятии; осуществлять контроль и подводить итоги. Оценка результатов деятельности ребенка может осуществляться, например, с помощью мультипликационных образов, где заведомо исключается отрицательная оценка с целью создания ситуации успеха и формирования у детей положительного настроения на преодоление затруднений.

Занятия становятся интересными, насыщенными и занимательными, так как материал содержит в себе элементы необычайного, удивительного, неожиданного, что способствует созданию положительной эмоциональной обстановки обучения, развитию мыслительных способностей, устойчивого познавательного интереса.

В настоящее время аппаратное и программное обеспечение компьютера достигло такого уровня, что стало возможным реализовать на его основе электронный учебник, имеющий целый ряд преимуществ перед печатным изделием: например, возможность расположить разнообразный материал (текстовый, диаграммный, изображения, видео, аудио) по темам согласно программе обучения, при этом перемещаясь по разным темам (параграфам), можно видеть меню (например, в правом поле экрана), в котором отображаются все подпункты. Например, электронный учебник может дать возможность входить под разными логинами учителю и ученику. Кроме общего теоретического и практического материала, каждый получит доступ к специальным материалам – ученик к заданиям домашней работы, занимательным заданиям, интересным фактам из других областей науки, которые переключаются с изучаемым материалом. А учителю сможет увидеть методические разработки к урокам, методические рекомендации по использованию того или иного учебного материала, дидактические или диагностические материалы и т.д. Кроме того, электронный учебник может содержать большой дополнительный материал (кроссворды, творческие задания, тесты, опросники, викторины) разного уровня подготовки учащегося и его уровня усвоения учебного материала.

Широкие возможности имеет Мультимедиа. Это комплекс аппаратных программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео, анимация). Обычно, это большие электронные энциклопедические собрания.

И, конечно же, интерактивная доска.

Как показывает практика, применение данного средства, равно как и ресурсов интерактивной доски, позволяет педагогу практически в любой момент выбрать именно те задания, которые соответствуют теме и задачам занятия, расположить их в нужной последовательности, скорректировать что-то в их содержании, оформлении, исправить ошибки, распечатать в нужном количестве и сохранить в электронном виде, чтобы вернуться к ним при необходимости. А грамотно подобранный материал помогает отследить уровень знаний и умений детей и спланировать дальнейшую работу.

Вот основные возможности интерактивной доски:

1. Является заменителем экрана - на неё можно проецировать любую презентацию.
2. Является заменителем обычной доски - на ней можно писать маркерами.
3. Является сенсорным монитором для подключенного ПК - движения пером по доске равносильны движению мышью по экрану монитора.
4. Имеет собственное программное обеспечение.
5. Дополнительные возможности SMART Notebook относительно PowerPoint:
 - функция перемещения по слайду и множественного копирования объекта на слайде,
 - работа с электронным пером,
 - работа с изображениями,
 - наличие коллекции изображений,
 - затемнение экрана ("шторка").

Применение интерактивной доски в системе дополнительного образования дает целый ряд преимуществ, как педагогу, так и учащимся:

- а) обеспечение более ясной, эффективной и динамичной подачи материала за счет использования презентаций и других ресурсов, возможности рисовать и делать записи поверх любых приложений, сохранять и распечатывать изображения на доске, включая любые записи, сделанные во время занятия, не затрачивая при этом много времени;
- б) развитие мотивации учащихся благодаря разнообразному увлекательному и динамичному использованию ресурсов;
- в) предоставление больших возможностей для участия в коллективной работе, развития личных и социальных навыков;
- г) использование различных стилей обучения (педагог может обращаться к всевозможным ресурсам, приспособливаясь к определенным потребностям);
- д) обеспечение хорошего темпа урока;
- е) предоставление возможности сохранения использованных файлов для организации повторения изученного материала и упрощение проверки усвоенного материала на основе сохраненных файлов;
- ж) обеспечение многократного использования педагогами разработанных материалов, обмена материалами друг с другом;
- з) стимулирование профессионального роста педагогов, побуждение их на поиск новых подходов к обучению.

Интерактивные средства могут широко использоваться и в работе с родителями - появляется возможность строить открытый диалог с родителями на родительских собраниях, решать педагогические ситуации на наглядных примерах, использовать интерактивные ресурсы в проведении развивающих игр с детьми младшего школьного возраста в домашних условиях, а для более старших учащихся создавать семейные проекты. Обязательным моментом в проведении родительских собраний может стать презентация опыта работы педагога с детьми, где каждый родитель может увидеть своего ребенка в развитии.

Вместе с тем важно понимать, что использование только интерактивно-компьютерных средств не решит всех педагогических проблем моментально. Это всего лишь средства, но не цель работы педагога. Ведь совсем не обязательно работать с презентацией, мультимедиа или интерактивной доской постоянно, на каждом уроке. Иногда эти средства могут пригодиться только в самом начале занятия или во время обсуждения. Иначе они потеряют свою необычность в глазах детей, эффект занимательности и познавательной привлекательности и станут обыденным инструментом педагога.

В заключение, хочется отметить, что несмотря на всю важность, значимость и педагогическую эффективность интерактивных технологий, результат и скорость их внедрения в образовательный процесс целиком и полностью зависит от личности педагога, его профессиональных умений и навыков, его психо-эмоциональных особенностей,

Что необходимо знать педагогу для качественного включения интерактивных средств в образовательный процесс?

- 1) Для использования мультимедийных средств, в первую очередь, педагог должен владеть компьютером, а также уметь использовать, находить в

различных источниках и в последствие создавать программное обеспечение по своему предмету (дисциплине).

- 2) Педагог должен понимать, для чего, на каком этапе занятия будет использовано интерактивное оборудование. В соответствии с темой занятия, направлением деятельности выбирать вид мультимедийного занятия (иллюстративный - видеоряд изображений, сопровождающий рассказ педагога или учащегося; схематичный - конструирование опорных конспектов, схем; интерактивный - сочетание иллюстративного и схематичного).
- 3) При подготовке к занятию необходимо знать и соблюдать гигиенические требования, предъявляемые к занятиям с мультимедийными средствами, а также обязательно учитывать рекомендации по оформлению электронных образовательных ресурсов.
- 4) Педагог должен стремиться к непрерывному самообразованию, быть готовым к педагогическим инновациям. Использование интерактивных технологий требует от него переосмысления форм и методов работы, собственных знаний и опыта. Исследования показывают, что взрослый человек «держится» за свои ценности, жизненные и профессиональные стереотипы до тех пор, пока на деятельностном уровне не осознает необходимости и продуктивности отказа от некоторых из них. Интерактивные технологии способствуют активизации передового опыта, становлению нового профессионального мышления, приобретению конструктивной позиции в отношении нововведений, пробуждению чувства нового, творческому подходу, формированию критической самооценки собственной практики.
- 5) Педагог должен владеть навыками саморегуляции и самоконтроля, умениями предотвращать конфликтные ситуации и решать их в случае возникновения, а также профессиональными знаниями в области психологии общения в группе.
- 6) Педагог должен быть активен и всесторонне любознателен сам, уметь признавать факт, что знает далеко не все, чтобы стать для детей примером, авторитетом в познавательной деятельности.

Не бойтесь признаться детям, что вы тоже учитесь, и учитесь вместе с ними!

Журнал «Школа педагога» 13.11.2014г.