

# Интерактивное обучение

Интерактивное обучение предполагает такую организацию учебного процесса, при которой практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет саму познавательную деятельность переводить на более высокий уровень 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.** В целом, говоря об интерактивном обучении, понятие возрастных ограничений 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). Такая технология позволяет успешно отрабатывать многие аспекты при обучении иностранному языку.

**Групповая работа** тоже не нова и хорошо всем известна.

**Технология «Аквариум»** чем-то сродни спектаклю, где зрители выступают в роли наблюдателей, экспертов, критиков и аналитиков. Несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Задача актеров — передать соответствующее настроение, эмоцию, особенность характера, а задача зрителей — заметить, объяснить свои выводы, сказать, на чем они основывались, чем руководствовались. Эмоциональные роли предлагает сам учитель, естественно, втайне от зрителей, например: «вы оптимист, на все реагируете с улыбкой» или «вы очень болтливый человек, склонный к панибратству».

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

**«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.

**«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.

На обобщающих уроках можно воспользоваться приемом, известном 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. С ребятами младшего возраста используются игрушки.

При использовании **технологии «Незаконченное предложение»** ученику предлагается прочитать незаконченное предложение и быстро продолжить его любыми словами, первой пришедшей в голову мыслью. Предложения начинаются весьма неопределенно, поэтому у ребят практически неограниченные возможности закончить его. Они касаются различных жизненных сфер и могут охватывать любые темы.

Подобная **технология «Групповой рассказ»**. Каждый обучающийся добавляет одно предложение к уже начатому рассказу. По определенному сигналу (через минуту) лист с незаконченным рассказом передается дальше по кругу. Рассказы получаются неожиданными и смешными.

Перечень используемых и вполне пригодных к использованию технологий можно продолжать до бесконечности — это и дебаты, дискуссии, семинары и, конечно, игры.

Существует огромное количество форм ролевых игр на уроках английского языка: презентации, клубы по интересам, интервью, заочные путешествия, круглые столы, пресс-конференции, экскурсии, сказки, репортажи и т. д.

Все это, и многое другое позволяет сделать урок нескучным, мотивировать учащихся к познавательной деятельности, помогает научить общаться и помогать друг другу.