**Чернышова Дарья Геннадьевна**

**Учитель информатики МБОУ СОШ №1 г. Тихорецка**

[**Технология интерактивного обучения**](http://www.vashpsixolog.ru/lectures-on-the-psychology/168-metodicheskaya-rabota/1465-texnologiya-interaktivnogo-obucheniya)

*“Великим ученым ребенок может и не быть, а вот самостоятельным человеком, способным анализировать свои поступки, поведение, самосовершенствоваться, реализовывать себя в окружающем мире ему научиться необходимо”.*

Как известно, в школьном образовании существует множество методов обучения, разные типы уроков, которые преследуют единую цель – усвоение знаний учащимися. Поощрительным является внедрение новшеств и их гармоничное вливание в устоявшуюся структуру урока. Среди моделей обучения выделяют: пассивную, активную и интерактивную.

Особенностями **пассивной модели** является то, что ученики усваивают материал из слов учителя или из текста учебника, не общаются между собой и не выполняют никаких творческих заданий. Эта модель самая традиционная и довольно часто используется, хотя современными требованиями к структуре урока является использование активных методов. **Активные методы** предполагают стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности учеников. Эта модель видит общение в системе «ученик-учитель», наличие творческих (часто домашних) заданий как обязательное.

В последнее время получил распространение термин **«интерактивное обучение».** Он означает обучение, основанное на активном взаимодействии с субъектом обучения (ведущим, учителем, тренером, руководителем). По существу, оно представляет один из вариантов коммуникативных технологий: их классификационные параметры совпадают. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информации между ними.

Интерактивные технологии обучения – это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанном на взаимодействии всех его участников процессе обучающего познания.
**Интерактивная модель** своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации.

Понятно, что *структура интерактивного урока* *будет отличаться от структуры обычного урока,* это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть включаются конкретные приёмы и методы, которые позволяют сделать урок необычным, более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.

Интерактивную работу можно применять и на уроках усвоения материала (после изложения нового материала), и на уроках по применению знаний, на специальных уроках, а также делать её вместо опроса или обобщения.

Часто используется работа в парах, особенно *она эффективна на начальных этапах обучения*. Плюс этой работы заключается в том, что все дети имеют возможность высказаться, обменяться идеями со своим напарником, а только потом огласить их всему классу. Кроме того, никто из учеников не будет просиживать время на уроке, как это очень часто бывает, - все вовлечены в работу.

Подобной работой является и деятельность учеников, которые объединяются в ротационные (изменяющиеся) тройки, таким образом *учитель может перемещать учеников* сколько угодно раз, задавая при этом различные вопросы.

Итак, что же такое интерактивные технологии? **Интерактивными технологиями являются такие, в которых ученик выступает в постоянно флуктуирующий субъектно-объективных отношениях относительно обучающей системы, периодически становясь ее автономным активным элементом.**

**Основные требования успешного обучения в режиме интерактивной**
**технологии**

1. Положительная взаимозависимость – члены группы должны понимать, что общая учебная деятельность приносит пользу каждому.
2. Непосредственное взаимодействие – члены группы должны находиться в тесном контакте друг с другом.
3. Индивидуальная ответственность – каждый ученик должен овладеть предложенным материалом, и каждый несёт ответственность за помощь другим. Более способные ученики не должны выполнять чужой работы.
4. Развитие навыков совместной работы – ученики должны освоить навыки межличностных отношений, необходимых для успешной работы, например, расспрашивание, распределение, планирование заданий.
5. Оценка работы – во время групповых собраний необходимо выделить специальное время для того, чтобы группа могла оценить, насколько успешно она работает.

Интерактивные технологии позволяют в учебно-игровом поле слушателям проиграть разнообразные должностные и личностные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в производственной ситуации. Применение интерактивных технологий в обучении позволяет максимально приблизить ученика к условию учебного материала, включить в изучаемую ситуацию, побудить к активным действиям, переживать состояние успеха и соответственно мотивировать своё поведение.
Каждый учитель может самостоятельно придумать новые активные формы работы с классом.

**Интерактивная игра** – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса.

Цель интерактивной игры – изменение и улучшение моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанное усвоение этих моделей.

Игровая технология как целостное образование охватывает определённую часть учебного процесса, объединенного общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.
Интерактивные игры способствуют социальному развитию и стимулированию деятельности детей с ОПФР. Они создают волшебный мир игры, живущий по своим законам и нормам поведения, которые все принимают. Дети и молодёжь не должны прятать свои эмоции, они могут свободно общаться с другими участниками игры вербально или невербально, играть различные роли, свободно перемещаться по залу или согласно правилам терпеливо сидеть на одном месте, могут также принимать решения.
Взаимодействие во время игры поддерживает процесс социализации и развития личности, а также позволяет проверить развитие и интеграцию уже имеющихся навыков и умений. Кто активно действует в группе, тот и учится более интенсивно и с большей мотивацией, в отличие от тех, кто концентрируется только на ведущем игры. Благодаря детским интерактивным играм дети намного быстрее устанавливают контакты друг с другом, а действия, заключающиеся в выслеживании, охоте и оказании помощи, позволяют активно участвовать в игре. Кроме того, игра способствует ускорению темпа реакции и одновременно даёт возможность выражать свои негативные и положительные эмоции. Интерактивные игры могут касаться различных тем, например изучения своего собственного тела, взаимных контактов и чувств, семьи или друзей, школы или дома, подарков или писем, иллюстрирования собственного настроения, радости, печали или зрелости; времен года, цветов или вкусов. Это также постановка жанровых сценок и импровизаций на какую-нибудь тему.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:
- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Большинству игр присущи 4 главные черты:

1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка.
2. Творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности.
3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество.
4. Наличие прямых и косвенных правил.

Одним из самых эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является **дидактическая игра**. Желание играть, потребность в игре необходимо использовать и направлять на решение определенных учебных и воспитательных задач.
Дидактические игры для детей с ОПФР должны быть продуманы, подготовлены учителем, иначе они будут утомительными и недоступными детям. Правила игры должны быть краткими и понятными. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения педагога к ходу игры, от его заинтересованности в ее результате.

Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Урок-игра реализует познавательную, воспитательную и коррекционную задачи обучения. В процессе обучения наиболее пригодны методы, которые наиболее реалистичны, например, деловые игры. **Деловая игра –**это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы.

Проведение деловой игры в учебном процессе позволяет сформировать позитивные установки участников:
-на интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются в игровом процессе;
-усвоение больших объёмов информации, способствующих творческому поиску решений производственных задач;
-формирование объективной самооценки обучаемых;
-возможность к адекватному анализу реальной ситуации;
-развитие инновационного, аналитического, психологического и экономического мышления.

Деловая игра приносит желаемый эффект лишь тогда, когда она опирается на теоретические знания, ясные представления о той области деятельности, которую она имитирует, и является логическим продолжением учебного процесса, его переходящим в практическую поведенческую стадию заключением.

**Интерактивные технологии и методы**

Познакомимся с некоторыми интерактивными технологиями и методами через которые можно внедрить интерактивную модель обучения в рамках урока:

— работа в малых группах — в парах, ротационных тройках, “два, четыре, вместе”;

— метод карусели;

— лекции с проблемным изложением;

— эвристическая беседа;

— уроки семинары (в форме дискуссий, дебатов);

— конференции;

— деловые игры;

— использование средств мультимедиа (компьютерные классы);

— технология полноценного сотрудничества;

— технология моделирования, или метод проектов (скорее как внеурочная деятельность);

### Идеальная модель обучения

И еще один немало важный момент, о котором хотелось упомянуть.

Среди отечественных исследователей методистов крепнет понимание необходимости создания такой модели обучения (названную ими идеальной), в которой сущность обучения не будет сводиться ни к передаче учащимся готовых знаний, ни к самостоятельному преодолению затруднений, ни к собственным открытиям учащихся. Ее отличает разумное сочетание педагогического управления с собственной инициативой и самостоятельностью, активностью школьника. И именно только такая модель обучения, которая опирается на всю совокупность нынешних знаний о механизмах обучения, целях и мотивах познавательной деятельности. Будет пригодной для реализации главной цели — всестороннего и гармоничного развития личности.

А раз так, то перед нами, учителями, открывается широкое поле деятельности — творить, экспериментировать и искать идеальный вариант обучения.