

4. Толлингерова Д. и сопр. К теории учебных действий. Прага ГПИ 1986

5. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе. М. Сентябрь 2002

Е.А. Тимошкина

ГБОУ СПО Тольяттинский социально-экономический колледж

г.о. Тольятти

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Теория и методика современного образования диктует необходимость развития и активного применения инновационных технологий в системе образования. Их применение направлено главным образом на повышение качества знаний обучающихся. Одними из наиболее эффективных технологий в обучении являются интерактивные технологии.

Предполагается, что качественное обучение – это наличие компьютерных классов, мультимедиа и инженерной технологий. Однако, все это лишь «инструменты», дополнительные средства, способствующие процессу обучения, но, ни в коем случае, не замещающие его. В основе обучения помимо инновационных и интерактивных методов, должно лежать живое общение между преподавателем и студентами; между преподавателями; студентами между собой.

Технологии интерактивного обучения рассматриваются как способы усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимоотношений и взаимодействий педагога и обучаемого как субъектов учебной деятельности. Сущность их состоит в том, что они опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания но, прежде всего, на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение. При этом процесс обучения организуется таким образом, что обучаемые учатся общаться, взаимодействовать друг с другом и другими людьми, учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа производственных ситуаций, ситуационных профессиональных задач и соответствующей информации [1].

Кратко рассмотрим некоторые формы и методы технологий интерактивного обучения.

Проблемная лекция предполагает постановку проблемы, проблемной ситуации и их последующее разрешение. В проблемной лекции моделируются противоречия реальной жизни через их выражение в теоретических концепциях. Главная цель такой лекции – приобретение знаний учащимися при непосредственном действенном их участии. Среди смоделированных проблем могут быть научные, социальные, профессиональные, связанные с конкретным содержанием учебного материала. Постановка проблемы побуждает учащихся к активной мыслительной деятельности, к попытке самостоятельно ответить на поставленный вопрос, вызывает интерес к излагаемому материалу, активизирует внимание обучаемых [2].

Семинар-диспут предполагает коллективное обсуждение какой-либо проблемы с целью установления путей ее достоверного решения. Семинар-диспут проводится в форме диалогического общения его участников. Он предполагает высокую умственную активность, прививает умение вести полемику, обсуждать проблему, защищать свои взгляды и убеждения, лаконично и ясно излагать мысли. Функции действующих лиц на семинар-диспуте могут быть различными: докладчик, содокладчик, оппонент, эксперт, ассистент и др.

Учебная дискуссия – один из методов проблемного обучения. Она используется при анализе проблемных ситуаций, когда необходимо дать простой и однозначный ответ на вопрос, при этом предполагаются альтернативные ответы [2].

С целью вовлечения в дискуссию всех присутствующих целесообразно использовать методiku кооперативного обучения (учебного сотрудничества). Основная идея учебного сотрудничества проста: учащиеся объединяют свои интеллектуальные усилия и энергию для того, чтобы выполнять общее задание или достичь общей цели (например, найти варианты решения проблемы).

«*Мозговой штурм*» ставит своей целью сбор как можно большего количества идей, освобождение учащихся от инерции мышления, активизацию творческого мышления, преодоление привычного хода мыслей при решении поставленной проблемы. «Мозговой штурм» позволяет существ-

венно увеличить эффективность генерирования новых идей в учебной группе [2].

Дидактическая игра выступает важным педагогическим средством активизации процесса обучения в профессиональной школе. В процессе дидактической игры обучаемый должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности. В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие. Технология дидактической игры состоит из трех этапов: подготовка, проведение анализ [3].

Имитационный тренинг предполагает отработку определенных профессиональных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами. Имитируется ситуация, обстановка профессиональной деятельности, а в качестве «модели» выступает само техническое средство (тренажеры, приборы и т. д.) [3].

Ментальные карты (Mind Mapping). По мнению разработчика данной методики, известного ученого, психолога Тони Бьюзена (70-е годы XX века), это не очень традиционный, но очень естественный способ организации мышления, направленный на наглядное, структурированное представление идеи в виде свободного ассоциативного графического изображения, имеющего много неоспоримых преимуществ перед обычными способами записи материала, предназначенного для запоминания. Оценив значение рисунка и ассоциаций для оформления мыслей, Бьюзен создал технологию картирования идей при помощи ветвящихся диаграмм.

Подобные способы фиксации информации использовали мыслители еще третьего века нашей эры для изображения концепции Аристотеля; великий художник и ученый Леонардо да Винчи не вел традиционных конспектов, он иллюстрировал свои дневники, рисовал чертежи и схемы.

Во многих современных европейских школах ментальные карты используются в работе с детьми уже на начальной ступени образования.

Mind Mapping помогают оптимизировать такие образовательные процессы, как актуализация знаний обучающихся, организация поиска решений задач проблемной учебной ситуации, анализ и систематизация информации, создание презентаций, написание реферата, доклада, статьи.

Можно сказать, что по сути своей, ментальная карта является упрощенным графическим отображением течения наших мыслей.

Вместо линейной записи Тони Бьюзен предложил использовать радиальную, отражающую природную склонности нашего мозга мыслить ассоциативно. Ведь никому не надо доказывать, что рисунки и символы мы запоминаем гораздо легче, и намного дольше данную информацию помним.

Тони Бьюзен разработал структуру ментальной карты. По его мнению, главная тема, которую нужно изучить, которая будет в фокусе нашего внимания, должна быть помещена в центре листа.

На следующем этапе выделяются ключевые слова, которые помещают на гибкие линии ветвей, обозначающие основные идеи, связанные с данной темой.

Для того, чтобы карта «работала» и «помогала» систематизировать и запоминать материал необходимо выполнять простые правила:

- 1) использовать разные цвета для основных ветвей (можно опираться на символику цвета);
- 2) обобщать сложные понятия и сводить их к формулировке, доступной пониманию автора;
- 3) составлять ассоциативный ряд;
- 4) делать надписи печатными буквами, четко, красочно, ярко;
- 5) изменять размер букв, толщину линий в зависимости от степени важности ключевого слова;
- 6) обозначать одинаковым символом повторяющиеся элементы, разросшиеся ветви заключать в контуры;
- 7) использовать как можно больше рисунков, схем, символов;
- 8) подчеркивать связи между различными ветвями при помощи замкнутых контуров и стрелок;
- 9) организовывать пространство листа правильно: без больших пустых пространств и чрезмерного загромождения деталями;
- 10) экспериментировать с формой, цветом элементов рисунка, начертанием букв, стрелок, значков и т.д.);
- 11) вырабатывать свой собственный стиль в рисовании ментальных карт.

В результате данной творческой работы можно получить наглядное, структурированное представление раздела, темы предмета. И в нужный

момент ментальная карта «заставляет» автора вспомнить, раскрыть и сформулировать суждение о том или ином понятии [4].

Кейс-метод (Case study) – это техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных, бытовых или иных проблемных ситуаций (от англ. case – «случай»). При работе с кейсом обучающиеся осуществляют поиск, анализ дополнительной информации из различных областей знаний, в том числе связанных с будущей профессией.

В кейс-методе происходит формирование проблемы и путей её решения на основе пакета материалов (кейса) с разнообразным описанием ситуации из различных источников: научной, специальной литературы, научно-популярных журналов. В кейсе содержится неоднозначная информация по определенной проблеме. Такой кейс одновременно является и заданием, и источником информации для осознания вариантов эффективных действий. Кейс-метод по отношению к другим технологиям можно представить как сложную систему, в которую интегрированы другие, менее сложные методы познания. В него входят: моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, дискуссии, игровые методы и др. В качестве задания обучающемуся (или группе обучающихся) можно предложить сделать доклад, подготовить проект или компьютерную презентацию. В сущности, кейс интегрирует рассмотренные методы.

Будучи интерактивным методом обучения, он завоевывает, как показывает практика, позитивное отношение со стороны студентов, которые видят в нем игру, обеспечивающую освоение теоретических положений и овладение практическим использованием материала.

При работе с кейсом у обучающихся формируются следующие компоненты ключевых компетенций: умения решать проблемы, общаться, применять предметные знания на практике, умение вести переговоры, брать на себя ответственность, толерантность, рефлексивные умения [5].

Таким образом, интерактивные методы обучения позволяют решать следующие задачи:

1. Активное включение каждого студента в процесс усвоения учебного материала;
2. Повышение познавательной мотивации;
3. Обучение навыкам успешного общения;

4. Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности;
5. Воспитание лидерских качеств;
6. Умение работать с командой и в команде;
7. Принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата.

Библиографический список

1. Кукушин В.С. Введение в педагогическую деятельность: учебное пособие. Изд-е 2-е М.: ИКЦ «МарТ», Рост он/Д, 2005.
2. Под общ. ред. Н.Л. Селивановой. Гуманистические воспитательные системы вчера и сегодня. – М.: Пед. об-во России, 2008.
3. Кларин М.В. Технология обучения: идеал и реальность// Кларин М.В.– Рига, «Эксперимент», 1999.
4. Сорокина Е.И., Маковкина Л.Н., Колобова М.О. // Теория и практика образования в современном мире: материалы III междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, май 2013 г.). – СПб.: Реноме, 2013. – С. 167-169.
5. Тарханова И.Ю. Интерактивные стратегии организации образовательного процесса в вузе: учебное пособие. – Ярославль : Изд-во ЯГПУ, 2012.

Т.В. Цапаева
ГБОУ СОШ

с. Марьевка муниципального района Пестравский

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Согласно новым образовательным стандартам у ребенка на первой ступени обучения должны быть сформированы личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные компетенции. Информационно-коммуникационные технологии эффективно способствуют формированию данных компетенций. Кроме того, интеграция ИКТ в систему образования стимулирует и развивает такие когнитивные процессы как, мышление, восприятие, память. Использование ИКТ на уроках английского языка позволяет учащимся в необычной форме овладевать основными способами обще-