

**ФЕРГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ**

Г.Н. ДАВЛЯТОВА Г.М. МАМАДЖАНОВА

**ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
НА ЗАНЯТИЯХ РУССКОГО ЯЗЫКА И
ЛИТЕРАТУРЫ**

Фергана -2018

Учебно-методическое пособие имеет целью помочь учащейся молодёжи овладеть научно-теоретическими и практическими основами современных образовательных и новых педагогических технологий.

Книга предназначена для всех тех, кто интересуется данной проблемой (студентов, преподавателей, учащихся, учителей и др.).

Редактор: к.п.н. доцент Таштемирова З.С.

Рецензенты: к.н.ф. Акбаров О.А.
Солиева О.Ю., ведущий преподаватель кафедры
русского языка Ферганского налогового колледжа

**Данные методические рекомендации рекомендованы к печати
Учёным советом Ферганского государственного университета 23
февраля 2018 года (протокол № 7)**

Предисловие

Русский язык — один из двух с половиной тысяч языков мира. Русский язык как учебный предмет имеет чрезвычайно большое значение в деле гуманитарной подготовки к жизни подрастающего поколения: он закладывает основы лингвистического образования, т. е. совокупности знаний об основном средстве общения языке, его устройстве и функционировании в речи. Знания о нем выполняют две функции: они обеспечивают компетентность учащейся молодёжи в пользовании языком, а также служат базой формирования языковых и речевых умений и навыков.

Актуальной задачей современного образования является реализация компетентностного подхода в образовании, а именно, формирование ключевых компетентностей, обобщенных и прикладных предметных умений, жизненных навыков. Вопросы активизации учения учащихся относятся к числу наиболее значимых проблем современной педагогической науки и практики. Реализация принципа активности в обучении имеет определенное значение, т. к. обучение и развитие носят деятельностный характер и от качества учения как деятельности зависит результат обучения, развития и воспитания школьников. Современные учебники, пособия для учителей и преподавателей позволяют при должной подготовке строить урок так, чтобы развивать у учащихся мышление, внимание и другие виды познавательной деятельности.

Продуктивный урок должен формировать не только глубокие и прочные знания, но и умения использовать их в различных ситуациях, самостоятельно добывать знания, формировать опыт решения проблем. В связи с этим остро стоит вопрос о целенаправленной работе по развитию учащихся — интеллектуальных, физических, эмоционально-волевых, познавательных умений. Наилучшие результаты при решении этой проблемы можно получить только при наличии активной позиции учащихся в учебном процессе. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим подразумевается такое качество

деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений, результативности и соответствием социальным нормам. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленного взаимодействия и организации педагогической среды, т. е. применения педагогической технологии (системы работы учителя).

Урок. Каким он должен быть? Для чего и, главное, для кого? Какова цель урока? Какие методы будут использованы? Как повысить эффективность знания? Что сделать, чтобы повысить качество знаний учащихся? Какую технологию применить, чтобы развить их творческое мышление?

Десять, двадцать, словом, много вопросов у преподавателя, который желает не просто отсидеть час двадцать минут, а повысить результативность своего занятия, дать максимум знаний за это отведенное им время.

Преподаватель, который творит

Одним из ключевых задач высшего и среднего специального образования на современном этапе выдвинуто положение – сформировать мыслящего, творческого, активного, «здорового», креативного, высококвалифицированного человека на основе современных образовательных программ.

Сегодня такого человека может подготовить только творческий, мыслящий, профессионально компетентный преподаватель (учитель), владеющий педагогическим мастерством и вооруженный современными образовательными и педагогическими технологиями.

Учитель или преподаватель, который не творит, не ищет новых путей; методов, приемов и средств при обучении своих учеников - это учитель закостенелый, скучный, нудный, «нищий», у которого ничего нет, кроме шаблонной, давно пожелтевшей рабочей программы, плана работы и конспекта.

Новые педагогические технологии, новые методы обучения должны быть новыми всегда. Конечно, они могут быть и обновленными, и хорошо переработанными, и видоизменными, но не «списаны с чужого листа» или слепо скопированы. Но в них будет всегда свое «личное, специфическое, особенное, авторское». Потому это и творчество, а творец учитель (преподаватель). Он всегда в поиске, он экспериментирует, исследует, выдвигает свои новаторские идеи, мысли, дополняет своими собственными наработками из своей практики и личного опыта, осознавая многообразие методов, приемов, технологий и связывая их со своими методами обучения.

Итак, правильный выбор педагогических технологий обучения языкам, в том числе и русскому, (проверенный, научно обоснованный) дает возможность сохранить творческий механизм обучения в его новом варианте, его новом облике.

Методика преподавания – это педагогическая наука

Методика преподавания всякого учебного предмета — это педагогическая наука, являющаяся частной теорией обучения или частной дидактикой.

Методика интерактивного обучения является одной из наук.

Динамическое развитие страны требует от школы формирования личности активной, организованной, стремящейся к постоянному самообразованию и совершенствованию, с творческим подходом к любому делу. Важнейшим условием развития методики активного обучения является её дальнейшее усовершенствование, постановка экспериментальной работы, изучение школьного опыта. Необходимо время от времени предупреждать все увеличивающийся разрыв между наукой, уходящей в своем развитии вперед, и уровнем школьного преподавания, предупреждать отставание школы от достижений методической науки, не допускать потери контакта с современными технологиями и тем самым поддерживать высокий уровень методических поисков учителя, творческий характер его преподавания. Перспективным для данного этапа в развитии методики интерактивного обучения следует считать принцип развивающего обучения, обучение при ускоренных темпах подачи нового материала. Известно, что методы обучения - это способы взаимосвязанной деятельности педагога и ученика, направленные на достижение учебно-воспитательных целей. В этом плане ориентация на интерактивные методы обучения способствуют овладению знаниями, формированию творческой личности, способной к саморазвитию, самообразованию, инновационной деятельности, переходу от формального выполнения определенных заданий при пассивной роли ученика к познавательной активности с формированием собственного мнения при решении поставленных проблемных вопросов и задач. Под интерактивным методом обучения понимаются «...все виды деятельности, которые требуют творческого подхода к материалу и обеспечивают условия для раскрытия каждого ученика». При этом результат, полученный самостоятельно, имеет для ребенка несравнимо большую ценность, чем сообщенный ему учителем.

Это, в свою очередь, создает дополнительные предпосылки для успешного упорядочивания накопленного фактического материала, осмысления его места в общей системе знаний. Спектр интерактивных методов чрезвычайно широк. По целевой ориентации среди них могут быть выделены:

дидактические, позволяющие сформировать познавательные, практические умения, организовать различные виды учебной деятельности;

воспитывающие, направленные на развитие нравственно — этических, волевых и других качеств обучаемых; контролирующие, ориентированные на реализацию контрольно — оценочной функции. Применение интерактивных методов обучения позволяет решать многие проблемы: формировать интерес к изучаемому предмету; развивать самостоятельность учащихся; обогащать социальный опыт учащихся путем переживания жизненных ситуаций; комфортно чувствовать себя на занятиях; проявлять индивидуальность в процессе. В методике интерактивного обучения учащиеся обучают друг друга, уважают альтернативное мнение, моделируют различные ситуации, способствуют оздоровлению психологического климата на уроке, создают доброжелательную обстановку. Подобная методика принципиально меняет схему коммуникации учебного процесса. Учитель выступает в качестве организатора процесса обучения и консультанта. Он ни в коем случае не должен замыкать учебный процесс на себе. Главными в процессе обучения становятся связи между учениками, их взаимодействие и сотрудничество. Результаты обучения достигаются взаимными усилиями участников обучения, учащиеся принимают ответственность за результаты обучения. Интерактивные технологии стимулируют развитие творческих способностей в результате активизации. Особо следует отметить, что активность — это не спонтанное проявление личности, а социальное образование, которое черпает ресурсы в общении, деятельности, критическом мышлении. Педагог должен создавать ситуации, в которых обучающийся активен, в которых он спрашивает, действует. В подобных ситуациях «он совместно с другими приобретает способности, позволяющие преобразовать в знания то, что

изначально составляло проблему. Интерактивный метод обучения в роли активного участника образовательного процесса, в первую очередь, видит учащегося. Очень важно, по мнению К. Н. Венцеля, «чтобы излагали, показывали и спрашивали больше сами дети, чтобы педагогу приходилось слушать»..., чтобы дети все время были активными, а не сострадательными лицами.»... Обучение должно строиться по-другому, таким образом, чтобы все учащиеся могли учиться.

Среди большого разнообразия педагогических методов, приемов, технологий, в последнее время особый интерес вызывают интерактивные методы обучения. Эта форма организации занятий находится в центре исследования, как ученых-педагогов, так и учителей школ и преподавателей вузов. Вопросам интерактивного обучения посвящены работы многих ученых и специалистов: С. Ю. Курганова, В. Х. Шейне, М. В. Кларина и др. Для осуществления обучения с применением интерактивных методов педагог должен обладать педагогическим мастерством. Должна быть доведена до высокой степени обучающая и воспитательная умелость, отражающая особую отшлифованность методов и приемов, благодаря чему обеспечивается высокая эффективность УВП. Чтобы применять интерактивные методы, учитель должен научиться работать в режиме творческого развивающегося обучения. Освоение проблемно-поисковых методов - основа организации творческо-исследовательской деятельности учащихся, а, следовательно, и основа интерактивного обучения. При интерактивном обучении практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Под интерактивным методом обучения понимаются, «...все виды деятельности, которые требуют творческого подхода к материалу и обеспечивают условия для раскрытия каждого ученика». При этом результат, полученный самостоятельно, имеет для ребенка большую ценность, чем сообщенный ему учителем. Спектр интерактивных методов чрезвычайно широк. По целевой ориентации среди них могут быть выделены:

- дидактические, позволяющие сформировать познавательные, практические умения, организовать различные виды учебной деятельности;
- воспитывающие, направленные на развитие нравственно — этических, волевых и других качеств обучаемых;
- контролирующие, ориентированные на реализацию контрольно — оценочной функции.

Применение интерактивных методов обучения позволяет решать многие проблемы: формировать интерес к изучаемому предмету; развивать самостоятельность учащихся; обогащать социальный опыт учащихся путем переживания жизненных ситуаций; комфортно чувствовать себя на занятиях; проявлять индивидуальность в процессе.

В методике интерактивного обучения учащиеся обучают друг друга, уважают альтернативное мнение, моделируют различные ситуации, способствуют оздоровлению психологического климата на уроке, создают доброжелательную обстановку. Подобная методика принципиально меняет схему коммуникации учебного процесса. Учитель выступает в качестве организатора процесса обучения и консультанта. Он ни в коем случае не должен замыкать учебный процесс на себе. Главными в процессе обучения становятся связи между учениками, их взаимодействие и сотрудничество. Результаты обучения достигаются взаимными усилиями участников обучения, учащиеся принимают ответственность за результаты обучения. Говоря об активизации мыслительной деятельности учащихся на уроках русского языка и литературы с использованием ИКТ, необходимо помнить о внедрении в процесс обучения современных методик и технологий.

Развитие общества, науки полностью зависят от знаний, умений и навыков сегодняшних учащихся. Поэтому задачей каждого учителя является накопление серьезной методической базы по использованию современных технологий в учебном процессе. Современные учебники, пособия для учителей позволяют при должной подготовке строить урок так, чтобы развивать у учащихся мышление, внимание и другие виды познавательной

деятельности. Продуктивный урок должен формировать не только глубокие и прочные познания, но и умения использовать их в различных ситуациях, апробировать опыт решения проблем самостоятельно. Наилучшие результаты при решении этой проблемы можно получить при наличии активной позиции учащихся в учебном процессе. Принцип активности учащихся в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Поэтому, применение информационных технологий в преподавании русского языка и литературы - это не дань моде, а необходимость. В педагогической практике рекомендуем использовать следующие интерактивные технологии.

«Шаг за шагом» — используется для активизации полученных ранее знаний. Ученики, шагая к доске, на каждый шаг называют термин, понятие, явление и т. д. из изученного ранее материала. Каждый шаг сопровождают названием какого-нибудь термина из правила. На уроках ученики вполне могут вышагивать, склоняя слова по падежам, называя имена персонажей или авторов произведений, орфограммы, слова по теме «Семья» и т. д.

«Послушать — сговориться — обсудить» — данный метод способствует активному усвоению знаний, вовлекает в предметную работу учеников с любыми уровнями подготовки. Ученикам предлагается подумать и написать 3 слова, относящихся к теме урока. Затем ребята должны показать однокурснику, за 1,5 минуты из 6 слов отобрать необходимо 3 и огласить их группе (классу).

«Лови ошибку» — учитель предлагает учащимся информацию, содержащую неизвестное количество ошибок. Учащиеся ищут ошибку группой или индивидуально, спорят, совещаются. Придя к определенному мнению, группа выбирает спикера. Спикер передает результаты преподавателю (учителю) или оглашает задание и результат его решения перед всей группой или всем классом. Чтобы обсуждение не затянулось, важно заранее определить на него время. Учитель дает несколько

грамматических (синтаксических или др.) правил. Одно или несколько из них - неверны. Найти и доказать ошибочность.

«Морфологический ящик» — используется для создания информационной копилки из последующего построения определений при изучении лингвистических понятий. Модель служит для сбора и анализа информации по заданным признакам, выявление существенных и несущественных признаков изучаемого явления. Копилка универсальна, может быть использована на различных предметах. На занятиях (уроках) русского языка — сбор частей слов для конструирования новых слов; сбор лексических значений многозначных слов; составление синонимических и антонимических рядов; копилка фразеологизмов и их значений; копилка слов, содержащих определенную орфограмму; копилка родственных слов.

На старших курсах (или классах) игровая деятельность все больше замещается ролевыми, деловыми играми, уроками-конференциями, уроками-практикумами. Разделив учащихся на группы, можно предложить им, в зависимости от учебной ситуации, выступить в роли редакторов, корректоров, оформителей стенгазет, составителей рекламы, экскурсоводов и другие. Такая работа возможна на занятии (уроке) любого типа, на разных его этапах. Интерактивные технологии способствуют личностному росту учащихся.

«Письмо литературному персонажу» — ученики должны написать «письмо» литературному персонажу, в котором необходимо поддержать его или, наоборот, осудить, помочь советом, выразить свое отношение к его поступкам. Например: при изучении романа М. Сервантеса «Приключения Дон Кихота» учащиеся пишут письма поддержки Дон Кихоту, при изучении трагедии Шекспира «Гамлет» помогают решить Гамлету его проблему «Быть или не быть».

«Коллективный рассказ» - преподаватель (учитель) предлагает студентам (ученикам) составить коллективно рассказ на заданную тему. Каждый говорит одно предложение, связывая его с предыдущим. Например,

учащиеся сочиняют коллективно рассказ о приключениях героя в фантастическом мире по заданному началу: «Не за синими морями, не за высокими горами, а в нашем...».

«Таинственный чемодан» — работа в группах. Преподаватель (учитель) предлагает группам угадать, какому литературному герою принадлежит чемодан, называя вещи, которые в ней лежат. Например, изучая тему «Приключенческие романы», находимо, уточнить, кому принадлежат чемоданы с вещами: компас, карта морей и океанов, учебники по океанографии (Дик), лупа, засушенные насекомые, очки (кузен Бенедикт), вырванный зуб, засушенная крыса, огрызок яблока, нитки черные и белые (Том Сойер).

«Встреча литературных героев» — ученики называют своих любимых литературных героев, представляют их встречу, о чем бы они говорили, какие советы дали бы друг другу. Например, о чем бы говорили при встрече Том Сойер и Пеппи Длинный чулок, Гобсек и Плюшкин, Наташа Ростова и Татьяна Ларина? Как показывает практика, интерактивные методы обучения, при условии их правильной подачи, являются одними из самых успешных педагогических технологий, активизирующих учебно-воспитательный процесс, обеспечивающих не только формирование коммуникативной компетенции, но и воспитывающих языковую личность, способную к профессионально-деловой межкультурной коммуникации, диалогу культур, стремящуюся к саморазвитию и самообразованию, умеющую творчески мыслить и находить эффективные пути решения различных ситуаций будущей деятельности.

Компетентность учащихся в знаниях о языке и речи обеспечивается в результате изучения всех сторон языка (его фонетики, лексики, словопроизводства, морфологии и синтаксиса) и речи (ее текстовой основы, стилевых разновидностей и типов организации высказывания), его обеих форм — устной и письменной, норм литературного языка. Все это, усвоенное достаточно прочно, обеспечивает студентам (школьникам) сознательное

пользование языком в собственной речи, базу для самоконтроля при применении языка как средства общения. Лингвистические знания служат базой формирования у учащихся языковых и речевых умений и навыков. Ни одно умение не может быть сформировано без опоры на знания. С ознакомления с ними начинается развитие умений, поэтому в учебную программу по русскому языку должны включаться лингвистические понятия.

Реформы в области образования, происходящие в нашей стране, наряду с разработкой новых образовательных стандартов, введением новых учебных дисциплин, новых учебников и учебных пособий, вызвали потребность и в изменении методики преподавания. В современной педагогической практике разработаны и применяются несколько десятков новых стратегий, методов и приемов обучения, в том числе интерактивных. Современный педагог, независимо от преподаваемого предмета или учебной дисциплины, должен владеть необходимым «арсеналом» интерактивных методов обучения и уметь использовать их в учебном процессе.

Развивающее и традиционное обучение являются альтернативными системами. Это значит, что задаваться вопросом о том, какая из этих систем лучше — бессмысленно. Конечно, можно сравнивать какие-то результаты, полученные при той или другой системе обучения, но выводы имеют примерно одно и то же значение. Учащиеся, которые приходят в школу с представлением о том, что на многие вопросы можно ответить по-разному, вскоре эту уверенность теряют. В традиционной школе учащихся фактически приводят к мысли, что на занятии (уроке) главное — правильный ответ, ничто иное не имеет ценности по сравнению с правильным ответом, а основной их источник — преподаватели (учителя) или учебники. Развитая память ещё не есть образованность, точная информация ещё не есть знания. Определённо, механическое зазубривание, запоминание — враги живой мысли, они убивают творчество и сводят на нет оригинальность мышления.

В педагогической практике давно применяется термин «активные методы и формы обучения». Он объединяет группу педагогических технологий, достигающих высокого уровня активности учебной деятельности учащихся.

В последнее время получил распространение ещё один термин — «интерактивное обучение». Современная наука об образовании приблизилась к тому моменту, когда возникла потребность в создании педагогических технологий, которые обеспечивают самое главное в образовательном процессе — развитие личности каждого учащегося, его активности. Современные учебники, пособия для учителей позволяют при должной подготовке строить урок так, чтобы развивать у учащихся мышление, внимание и другие виды познавательной деятельности. Продуктивный урок должен формировать не только глубокие и прочные знания, но и умения использовать их в различных ситуациях, самостоятельно добывать знания, формировать опыт решения проблем. В связи с этим остро стоит вопрос о целенаправленной работе по развитию учащихся — интеллектуальных, физических, эмоционально-волевых, познавательных умений. Наилучшие результаты при решении этой проблемы можно получить только при наличии активной позиции учащихся в учебном процессе. Сущность интерактивного обучения заключается в том, что учебный процесс происходит при условии постоянного, активного взаимодействия всех учеников. Это сообучение, взаимообучение (коллективное, групповое, обучение в сотрудничестве), при котором и ученик, и учитель являются равноправными, равнозначимыми субъектами обучения, понимают, что они делают, рефлексиируют по поводу того, что они знают, умеют и создают.

Методические инновации

Одной из основных методических инноваций являются интерактивные методы обучения. Слово «интерактив» пришло к нам из английского языка «interact». «Inter» - это «взаимный», «act» - действовать. Интерактивное

обучение - диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и студента или учителя и ученика.

Цель интерактивного обучения - создание комфортных условий обучения, при которых ученик чувствует свою успешность, свое интеллектуальное совершенство, что делает продуктивным сам образовательный процесс.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Это обучение базируется на сотрудничестве, взаимообучении: преподаватель – студент, студент – преподаватель, учитель - ученик, ученик - ученик. При этом учитель и ученик - равноправные, равнозначные субъекты обучения. Интерактивное взаимодействие исключает доминирование одного участника учебного процесса над другим, одной мысли над другой. Во время такого общения ученики учатся быть демократичными, общаться с другими людьми, критически мыслить, принимать обоснованные решения.

Применение интерактивного обучения осуществляется путем использования фронтальных и кооперативных форм организации учебной деятельности, интерактивных игр и методов, способствующих обучению умения дискутировать. Наиболее употребляемыми стали:

- при фронтальной форме работы следующие технологии: микрофон, «Мозговой штурм», «Незаконченное предложение»;
- при кооперативной форме работы: работа в парах («Лицом к лицу», «Один - вдвоем - все вместе»), работа в малых группах, «Аквариум»;
- интерактивные игры: «Ролевая игра», «Драматизация», «Упрощенное судебное слушание»;
- технологии обучения в дискуссии: «Выбери позицию» и др.

Исходя из вышесказанного, на практике необходимо использовать интерактивные формы в целом, или же взяв элементы, которые более целесообразны к определенной группе (классу). Именно интерактивные методы позволяют создавать учебную среду, в которой теория и практика

усваиваются одновременно, а это дает возможность ученикам формировать характер, развивать мировоззрение, логическое мышление, связную речь; формировать критическое мышление; выявлять и реализовать индивидуальные возможности. При этом учебно-воспитательный процесс организуется так, что студенты или ученики ищут связь между новыми и уже полученными знаниями; принимают альтернативные решения, могут сделать «открытие», формируют свои собственные идеи и мысли с помощью различных средств; учатся сотрудничеству.

В пользу интерактивного обучения свидетельствуют психологические исследования учащихся. По оценкам старший школьник может запомнить информацию в зависимости от вида деятельности следующим образом: 10 % — читая про себя; 20 % — слушая; 30 % — рассматривая; 50 % — слушая и рассматривая; 70 % — обсуждая; 80 % — личный опыт; 90 % — общая деятельность с обсуждением; 95 % — обучая других.

Интерактивное обучение — способ познания, основанный на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса; обучение, погруженное в общение, в ходе которого у обучающихся формируются навыки совместной деятельности. Данный метод, при котором «все обучают каждого и каждый обучает всех» (по В. С. Дьяченко), сохраняя конечную цель и основное содержание образовательного процесса, интерактивное обучение изменяет привычные транслирующие формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодействии.

Интерактивное обучение — это обучение, погруженное в общение. При этом «погруженное» не означает «замещенное». Интерактивное обучение сохраняет конечную цель и основное содержание образовательного процесса. Оно видоизменяет формы с транслирующих на диалоговые, т. е., включающие в себя обмен информацией, основанной на взаимопонимании и взаимодействии.

Структуру учебных взаимодействий можно рассматривать с разных точек зрения. Прежде всего, взаимодействие преподавателя – студента,

учителя и ученика связано с формой организации учебной деятельности индивидуальной, фронтальной и групповой.

Групповая работа как форма коллективной учебной деятельности есть способ организации совместных усилий учащихся, по решению поставленной на уроке учебно-познавательной задачи. Групповая форма обучения должна одновременно решать три основных задачи:

- конкретно-познавательную, которая связана с непосредственной учебной ситуацией;
- коммуникативно-развивающую, в процессе которой вырабатываются основные навыки общения внутри и за пределами данной группы;
- социально-ориентационную, воспитывающую гражданские качества, необходимые для адекватной социализации индивида в сообществе.

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей — создание комфортных условий обучения, то есть условий, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Суть интерактивного обучения состоит в такой организации учебного процесса, при которой практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит в этот процесс свой особый индивидуальный вклад, что идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. 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.

Интерактивная деятельность на занятиях (уроках) предполагает организацию и развитие **диалогового общения**, которое ведет к

взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другими. В ходе диалогового обучения учащиеся 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. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, исследовательские проекты, ролевые игры, работа с документами и различными источниками информации, творческие работы, рисунки и пр.

Интерактивное обучение отчасти решает еще одну существенную задачу. Речь идет о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности и т. д. «Аквариум» — форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом общественности». Малая группа выбирает того, кому она может доверить ввести тот или иной диалог по проблеме. Иногда это могут быть несколько желающих. Вы и все остальные ученики выступают в роли зрителей. Отсюда и название приема — «аквариум». По окончании работы в группах во многих случаях необходима организация межгруппового общения (с целью выяснения общей картины, построения системы, обобщения, обеспечение возможности для рефлексии и взаимооценки). Это — дополнительная возможность организовать обучение общению (культура речи, логика, искусство спора и т.д.). Как показывает опыт, групповая работа — форма организации деятельности, а главным все же остается содержание деятельности групп. Поэтому необходимо решать задачу наиболее эффективного использования этой формы работы, т. е. нужно создавать условия для развития мышления, материал отбирать по принципу «от простого к сложному». Для работы в группе после отработки первичных умений нужно предусмотреть задания конструктивного, творческого характера. Использование в работе технологии интерактивного обучения

дает ученику: развитие личностной рефлексии; осознание включенности в общую работу; становление активной субъектной позиции в учебной деятельности; развитие навыков общения; принятие нравственности норм и правил совместной деятельности; повышение познавательной активности.

Методика использования слайдов определяется задачами, решаемыми учителем на уроке. Характер изобразительного материала позволяет учителю расширить круг заданий для учащихся, которые выполняются после просмотра слайдов и ответов на вопросы, предусмотренные авторами презентаций и включенные в сопроводительный текст. Это могут быть задания типа: подготовка учащимися самостоятельных сообщений на основе определенной учителем группы кадров, создание сопроводительного текста к серии диакадров, написание текстов в газетных жанрах (очерк, репортаж, интервью), создание комментария к слайдам, создание текстов для проведения экскурсии по слайдам и т. п. Состояние неудовлетворенности традиционной системой образования, желание кардинально перестроить учебный процесс приводит учителя к осмыслению системы интерактивного обучения, к реализации ее дидактических принципов и типических свойств. Таким образом, занятие (или урок), благодаря богатому содержанию, методам, ориентированным на пробуждение самостоятельной мысли и чувства ребёнка, характеру взаимоотношений между учителем и учащимися может приобрести черты нестандартности, яркости, мобильности.

Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать интерес учащихся к изучаемому предмету, их активность на протяжении всего урока. Чтобы сохранить интерес к предмету и сделать учебно-воспитательный процесс качественным, на занятиях русского языка и литературы активно использую информационные технологии. Сегодня внедрение компьютерных технологий в учебный процесс является неотъемлемой частью обучения русскому языку и литературе.

Педагогическое творчество и педагогическое мастерство

Личность выступает как главный субъект и объект системы подготовки кадров, как потребитель и (производитель образовательных услуг, участвует в передаче знаний и опыта в процессе образования и общественной деятельности и имеет право выбирать профессиональную образовательную программу для реализации своего творческого потенциала.

Творческий потенциал преподавателя проявляется в деятельности.

По мнению исследователей, педагогическое творчество - это процесс решения педагогических задач в меняющихся обстоятельствах. В.А.Сластенин рассматривает педагогическую задачу как «осмысленную педагогическую ситуацию, имеющую цель познания и преобразования действительности». «В ходе решения педагогических задач, - по утверждению Н.Н.Азизходжаевой, - педагог-мастер может оперативно применять свои знания в изменяющихся педагогических ситуациях, умело моделировать методы, приемы, и средства воздействия на обучаемых». Истинное педагогическое мастерство преподавателя связано с высоким уровнем его культуры, педагогической техники и педагогического творчества.

Каждый учитель призван стремиться к постоянному обновлению методов преподавания и обучения в соответствии с современными требованиями жизни и науки, которые выдвигают актуальный тезис: «учить современному, неизвестному, новому по-новому».

Поиски ответов на вопросы: Что, как, чему и когда учить? - ведутся давно. Во всех современных концепциях данной проблеме уделяется серьезное внимание. Однако этот вопрос не всегда находит адекватное отражение в теории и практике преподавания языков и литературы.

Теперь вернемся к вопросу об определении выражения «новые педагогические технологии». Какие объяснения данного понятия даны в научной литературе?

В переводе с греческого «технология» означает: «технос» - искусство, мастерство; «логос» - учение. Значит, - это учение искусству, мастерству.

В.Г.Беспалько определяет педагогическую технологию как проект определенной педагогической системы, осуществляемой на практике. Он считает, что «педагогическая технология занимает промежуточное место между наукой и практикой».

«Педагогическая технология, - по мнению академика Б.Лихачева, - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств, она есть организационно - методический инструментарий педагогического процесса».

В.П.Беспалько отмечает также, что «педагогическая технология - это содержательная техника реализации учебного процесса».

В.М.Шепель считает, что «это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменение состояния».

По определению ЮНЕСКО, «это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования».

Синтезируя эти исследования можно определить, что новые педагогические технологии - это проект системы последовательного развертывания педагогической деятельности, направленной на достижение целей образования и развития личности. Эти основные цели и ставятся перед школой, лицеем и вузом.

Введение новых педагогических технологий в учебный процесс относится к 60-м годам в связи с реформированием американского и западноевропейского образования.

Необходимо напомнить, что известны технологии Б.Блума и Дж.Кэролла, П.Я.Гальперина, В.И.Давыдова, Н.А.Менчинской, Л.И.Занкова, М.В.Кларина. З.И.Калмыкова и др.

Разработка технологических подходов к организации обучения принадлежит Ю.К.Бабанскому, Н.Ф.Талызиной, Л.М.Фридман, Т.В.Кудрявцеву, А.М.Матюшкину, М.И.Махмутову и многим другим дидактам, психологам и педагогам.

Инновационные технологии обучения

В условиях образовательных реформ особое значение в профессиональном образовании приобрела инновационная деятельность, направленная на введение различных педагогических новшеств. Они охватили все стороны дидактического процесса: формы его организации, содержание и технологии обучения, учебно-познавательную деятельность.

К инновационным технологиям обучения относят: интерактивные технологии обучения, технологию проектного обучения и компьютерные технологии.

Интерактивные технологии обучения

В психологической теории обучения **интерактивным** называется обучение, основывающееся на психологии человеческих взаимоотношений. 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.

Выделим основные идеи интерактивных технологий. **Во-первых**, технология предназначена не для получения знания по точным наукам, а для

тех учебных дисциплин, истина в которых обладает свойством множественности, т.е. нет однозначного ответа на познавательный вопрос, а есть несколько ответов, которые могут соперничать по степени истинности. Задача преподавания здесь сразу отклоняется от классической схемы и ориентирована на получение не одной, а многих истин и ориентацию в их проблемном поле. **Во-вторых**, при использовании интерактивных технологий, акцент переносится не на овладение готовыми знаниями, а на их выработку, на сотворчество обучающихся и преподавателя. Поэтому и в учебных дисциплинах математического и естественнонаучного цикла, а также профессионального цикла есть место для ситуационного обучения — творческая перекомпоновка материала позволяет использовать принцип «переоткрытия открытий», который описан в работах Института опережающих исследований им. Е. Л. Шифферса, возглавляемого представителем отечественной методологической (мыследеятельностной) школы - Ю. В. Громыко. **В-третьих**, результатом применения интерактивных технологий обучения являются не только знания, но и навыки профессиональной деятельности. **В-четвертых**, технология сама по себе довольно проста. По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые нужно получить обучающимся. Эта модель представляет собой текст объемом от нескольких до нескольких десятков страниц, который и называют «кейсом» (случаем). Обучающиеся предварительно прочитывают и изучают кейс, привлекая к этому материалы лекционного курса и другие самые различные источники информации. После этого идет подробное обсуждение содержания. При этом преподаватель выступает в роли ведущего, генерирующего вопросы, фиксирующего ответы, поддерживающего дискуссию, т. е. в роли диспетчера процесса сотворчества. **В-пятых**, несомненным достоинством интерактивных технологий является не только получение знаний и формирование практических навыков, но и развитие системы ценностей

обучающихся, профессиональных позиций, жизненных установок, своеобразного профессионального мировоззрения. Таким образом, следует отметить актуальность интерактивных методов обучения в современных условиях.

Необходимость внедрения интерактивного обучения в практику обучения обусловлена двумя тенденциями. **Первая** - вытекает из общей направленности развития образования, его ориентации не столько на получение конкретных знаний, сколько на формирование умений и навыков мыслительной деятельности, способности к обучению, умению перерабатывать огромные массивы информации. **Вторая** - вытекает из развития требований к качествам личности самого выпускника, который должен обладать также способностью оптимального поведения в различных ситуациях в профессиональной сфере.

Интерактивные технологии в образовании

Основные термины генерируются автоматически. Актуальность интерактивных технологий - идеи интерактивных технологий, возможности интерактивных технологий, формы проведения учебных занятий с использованием интерактивных технологий, достоинства интерактивных технологий.

В интерактивных технологиях обучения существенно меняются роли обучающего (вместо роли информатора — роль менеджера) и обучаемых (вместо объекта воздействия — субъект взаимодействия), а также роль информации (информация не цель, а средство для освоения действий и операций).

Все технологии интерактивного обучения делятся на **неимитационные и имитационные** (табл.2). В основу классификации положен признак воссоздания (имитации) контекста профессиональной деятельности, ее модельного представления в обучении.

Неимитационные технологии не предполагают построения моделей изучаемого явления или деятельности. В основе имитационных технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе.

Таблица 2. Сравнительная характеристика интерактивных технологий

Сравнимые показатели	Интерактивные технологии	
	Неимитационные	Имитационные
Цели	Передача информации. Создание предпосылок для развития некоторых как общих, так и профессиональных навыков и умения	Знакомство с различными видами профессионального контекста, формирование профессионального опыта в условиях профессиональной деятельности
Особенности организации учебного занятия	Проблемное содержание обучения, особая организационная процедура ведения занятия, применение технических средств.	Игровая процедура в работе с моделью, имитационно-игровые ситуации
Формы и методы	Проблемная лекция, семинар-диспут, учебная дискуссия,	Неигровые формы: анализ

	«мозговой штурм», кооперативное обучение (учебное сотрудничество)	конкретных профессиональных ситуаций. Игровые формы: дидактическая игра, стажировка с выполнением должностной роли, имитационный тренинг, игровое проектирование
Тактика обучения	Диалогическое взаимодействие педагога и обучаемых.	Общение обучаемых между собой и с педагогом в процессе имитации

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.

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 семинаре-диспуте могут быть различными (табл. 3).

**Таблица 3. Функции действующих лиц на семинаре-диспуте
(по В.В. Гузееву)**

Действующее лицо	Выполняемая работа
Докладчик	Излагает в тезисной форме существо защищаемой точки зрения, позиции — основные положения, факты
Содокладчик	Подкрепляет аргументами, обосновывает, иллюстрирует позицию докладчика
Оппонент	Демонстрирует контрпримеры и контраргументы, излагает иную точку зрения
Эксперт	Проводит сравнительный анализ аргументов и контраргументов, определяет области их истинности
«Провокатор»	Задает «каверзные» вопросы, приводит неожиданные примеры — инициирует общую дискуссию
Ассистент	Осуществляет материально-техническое обеспечение (готовит плакаты, схемы, кодограммы, видеозапись и т. д.)

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.

С целью вовлечения в дискуссию всех присутствующих целесообразно использовать методику кооперативного обучения (учебного сотрудничества). Данная методика основывается на взаимном обучении при совместной работе учащихся в малых группах. 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).

Технология работы учебной группы при учебном сотрудничестве может быть следующей:

- постановка проблемы;
- формирование малых групп (микрогрупп по 5-7 человек), распределение ролей в них, пояснения преподавателя об ожидаемом участии в дискуссии;
- обсуждение проблемы в микрогруппах;
- представление результатов обсуждения перед всей учебной группой;
- продолжение обсуждения и подведение итогов.

Технологии интерактивного обучения

Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение. При этом «погруженное» не означает «замещенное» общением. Интерактивное обучение сохраняет конечную цель и основное содержание образовательного процесса, но видоизменяет формы с транслирующих (передаточных) на диалоговые, то есть основанные на взаимопонимании и взаимодействии.

В середине XX в. Курт Левин выдвинул предположение, что легче изменить индивидов, собранных в группу, чем изменить любого из них по отдельности. В этом и заключается важнейшая особенность интерактивного

обучения: процесс научения происходит в групповой совместной деятельности.

Интерактивных форм и методов обучения много, но все они побуждают к творческой познавательной деятельности учащихся. По сути, в режиме интерактива идет обучение на так называемых нестандартных уроках: играх, семинарах, мастерских, конкурсах, дебатах, уроках защиты проектов, театрализации, конференциях, судах, дискуссиях, пресс-конференциях и т.п.

«Интерактивность — это возможность информационно-коммуникационной системы по-разному реагировать на любые действия пользователя в активном режиме. Интерактивные технологии являются непременным условием для функционирования высокоэффективной модели обучения, основной целью которой является активное вовлечение каждого из учеников в образовательный и исследовательский процессы. Применение новейших технологий в обучении повышает наглядность, облегчает восприятие материала. Это благоприятно влияет на мотивацию обучаемых и общую эффективность образовательного процесса». Использование возможностей интерактивных технологий позволяет существенно расширить диапазон применяемых видов познавательной деятельности и получаемых обучаемыми умений и навыков.

Сейчас стало возможным включение активных форм обучения в их самостоятельную работу, ведение автоматизированного контроля и самоконтроля уровня знаний. Это актуально для средних и высших учебных заведений в силу того, что здесь основной формой обучения является самостоятельная работа. Поэтому формирование инновационной образовательной среды в вузах с опорой на интерактивные технологии становится одной из определяющих тенденций развития системы образования. Следует отметить, что важной особенностью построения занятия с использованием интерактивных технологий является то, что «интерактивное обучение является обучением через практическую деятельность. ... Центральной частью интерактивного занятия является само

упражнение (ролевая игра, дискуссия, обсуждение в малой группе и т. п.), но не менее значима, особенно при обучении практическим навыкам, заключительная часть занятия — подведение итогов, анализ, самооценка и комментирование действий участников». С учетом работ представим основные методы, которые применяются в ходе занятий с применением интерактивных технологий, и уточним особенности их реализации.

Интерактивное обучение

Современное общество нуждается в активной творческой личности, способной делать выбор, ставить и реализовывать цели, осознано оценивать свою деятельность. Как воспитать ученика – не потребителя, а искателя, способного мыслить критически, и умеющего обосновано выражать свое мнение, а также, способного прислушиваться к мнению окружающих? На наш взгляд, именно интерактивное обучение способно ответить на эти вопросы.

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» — «взаимный», «act» — «действовать»). Интерактивное обучение – это специальная форма организации образовательного процесса, суть которой состоит в совместной деятельности учащихся над освоением учебного материала, в обмене знаниями, идеями, способами деятельности. Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся 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. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские

проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

Интерактивные методы нацелены на:

- стимулирование учебно-познавательной мотивации;
- развитие самостоятельности и активности;
- воспитание аналитического и критического мышления;
- формирование коммуникативных навыков;
- саморазвитие учащихся.

В группе интерактивного обучения должны осуществляться две основные функции, необходимые для успешной деятельности:

- решение поставленных задач (учебных, поведенческих и пр.);
- оказание поддержки членам группы в ходе совместной работы.

Таблица 4.

Факторы оптимизации групповой деятельности

Компоненты деятельности	Функции группы ведущей к успешной деятельности	
	Решение задач	Оказание поддержки
Роли членов группы	Инициатор, разработчик, координатор, контроллер, оценщик, интерпретатор	Вдохновитель, гармонизатор, организатор общения, доброжелательный слушатель
Действия	Внесение, принятие предложений, сведений, мнений, их обработка	Поддержка начинаний, побуждение к высказываниям, принятие чужих идей
Результат	Мобилизация всех членов на поиск и достижение поставленной перед группой цели	Укрепление взаимной приязни членов группы и их сплоченности, что облегчает достижение групповой цели

Этапы построения интерактивного обучения

1. Объединение учащихся в группу. При организации групповой работы эффективность обучения во многом зависит от благоприятного эмоционального климата микрогруппы. Зимняя И.А. называет это психологическим контактом, или общностью психического состояния, вызванной и вызывающей взаимопонимание в совместной деятельности, связанной с обоюдной заинтересованностью и доверием друг к другу сторон взаимодействия. Формирование групповой общности начинается уже на этом этапе. Объединять в группы можно:

- «по желанию»;
- с учетом личностных склонностей;
- по иному критерию.

2. Организация учебной деятельности учащихся в группе. Данный этап включает: усвоение учебной задачи, стоящей перед группой; процесс поиска (обсуждения) лучшего решения; суммирование мнений и подведение итогов групповой работы; презентацию группового решения поставленной задачи в рамках, определенных педагогом.

Для определения общего мнения группы необходимо, чтобы задача, которая определяет ход групповой работы, была правильно воспринята всеми членами группы.

В процессе поиска решения задачи при интерактивном обучении происходит столкновение различных точек зрения учащихся. Одно из самых трудных правил поведения для студентов (школьников) заключается в том, что следует различать личность однокурсника (одноклассника) и ту роль, которую он исполняет в процессе групповой работы.

Специалисты выделяют следующие нормы поведения в процессе интерактивного обучения:

- в совместной работе нет «актеров» и «зрителей», все - участники;
- каждый член микрогруппы заслуживает того, чтобы его выслушали, не перебивая;

- следует говорить так, чтобы тебя понимали; высказываться непосредственно по теме, избегая лишней информации;
- если прозвучавшая информация не вполне ясна, задавать вопросы «на понимание» (например, «Правильно ли я понял?»); только после этого делаются выводы;
- критикуются идеи, а не личности;
- цель совместной деятельности заключается не в «победе» какой-либо одной точки зрения, а в возможности найти лучшее решение, узнав разные мнения по проблеме и т.д.

3. Презентации групповых решений (Подведение итогов). Процесс подведения итогов показывает, насколько удалось группе выполнить поставленную задачу. Существуют некоторые «подводные камни», к которым должен был готов учитель. Например, на представлении решения группы вдруг выясняется, что «рупор группы» («спикер», «ритор», «говорун» и др.) высказывает свое мнение, а не мнение группы. Или, наоборот, в процессе защиты оказывается, что далеко не каждый член группы в состоянии объяснить и доказать решение. Следовательно, функция группового сплочения не была реализована в достаточной мере. Для того чтобы преодолеть децентрацию учебных и коммуникативных задач, зарубежные педагоги на этапе постановки задачи особо оговаривают, что мнение группы должно действительно выражать совокупное мнение всех членов. Это значит, что в процессе обсуждения нужно уметь слушать друг друга, принимать чужую точку зрения, уступать или, напротив, находить такие аргументы, которые, не обижая, доказывают правильность позиции, мнения и т.д.

4. Рефлексия. Учебное взаимодействие должно выполняться не только функцию решения учебной задачи, но и оказания поддержки членами группы. Если первая функция осуществляется в силу самой учебной ситуации, то реализация второй оценивается именно на рефлексивном этапе. Сложность его заключается не столько в нежелании учащихся разобраться в

своих чувствах, сколько в неумении выразить свои ощущения. Поэтому педагогу стоит заранее подобрать вопросы, помогающие учащимся понять и адекватным образом выразить отношение к происходящему. Например: Легко ли работать в группе? Кто ощущал себя не комфортно и почему? Всегда ли прав тот, кто берет на себя руководящую роль в группе? Какие чувства испытывает спикер, представляющий мнение группы, но не твердо уверенный в правильности решения? К какому результату приводит позиция тех, кто предпочитает отмалчиваться? Что испытывает человек, которому не дают высказаться? Что помогает и что мешает общей работе? Какова должна быть помощь учителя? Что нового приобретаешь в совместной работе? Как можно улучшить работу группы?

Эффективность рефлексивного этапа зависит также от готовности учащихся к самоанализу. Важно, чтобы рефлексия присутствовала на каждом занятии, чтобы в нее на первых порах включались все без исключения учащиеся (позже можно остановиться на заслушивании реплик нескольких человек). С первого же занятия необходимо принять правило «трех «нельзя»:

- 1) нельзя говорить о том, что уже было сказано;
- 2) нельзя отказываться от сообщения своего мнения группе (под каким бы то ни было предлогом);
- 3) нельзя прятать за высказыванием свое плохое настроение.

В процессе высказывания мнений не должно быть повторов, поэтому необходимо настроить учащихся на то, что чувства, испытываемые ими, могут быть сходными, но не одинаковыми. Найти и показать особенность личного переживания (по поводу всего занятия, отдельного эпизода, конкретного человека и пр.) - в этом и заключается момент осмысления.

Отличие основ интерактивного обучения от традиционного требует пересмотра привычной системы оценки деятельности учащихся, что является характерным для всех подходов, ориентированных на субъект-субъектное обучение.

Чрезвычайно важно, что в новой системе обучения изменяются подходы к допущенным учащимися ошибкам. Фокус внимания преподавателя смещается от получения правильного ответа к пониманию того, каким образом этот ответ получен. Ошибки учащихся преподаватель использует как часть учебного процесса, вместе с ними анализирует логику мышления, приведшую к просчетам, и тем самым совершенствует мыслительный процесс. Главный принцип разбора ошибок совместной работы: разбирать не содержательную ошибку (например, неверно составленную схему), а ход взаимодействия. При оценке работы группы следует подчеркивать не столько ученические, сколько человеческие добродетели: терпеливость, толерантность, креативность, доброжелательность, дружелюбие, вежливость, приветливость. Оценивать можно лишь общую работу группы, ни в коем случае не давать учащимся, работавшим вместе, разных оценок.

Структура занятия в интерактивном режиме

Структура урока, проведенного в интерактивном режиме, включает 8 этапов. Остановимся на особенностях организации каждого из них.

Мотивация. Для создания мотивации наряду с проблемными вопросами и заданиями используются сценки, чтение словарных статей, заслушивание статистических данных.

Сообщение целей (целеполагание). Цели уроков интерактивного обучения отличаются от традиционных.

На первое место выдвигаются цели, связанные со знаниями учащихся: назвать признаки функциональных стилей, назвать изменения, произошедшие в русской графике, дать определения понятиям орфография, орфограмма.

На второе место ставятся цели, связанные с формируемыми умениями: выделить написания, подчиняющиеся каждому принципу русской орфографии, определить стилистическую принадлежность текста, публично представить результаты групповой работы.

На третьем месте стоят цели, называющие ценности: выразить своё отношение к необходимости существования единых норм орфоэпии, высказать своё суждение о значении грамотного письма, сделать вывод о практической значимости полученных знаний. Этот этап имеет большое значение: во-первых, позволяет всю дальнейшую деятельность учащихся сделать целенаправленной, т. е. каждый учащийся узнаёт, каким будет конечный результат, к чему ему стоит стремиться; во-вторых, на этом этапе преподаватель учит учащихся формулированию целей урока — одному из профессиональных умений преподавателя (или учителя).

Предоставление новой информации. Этот этап начинается обычно с мозгового штурма, например: «Какие понятия связаны со словом лексика?» Новая информация предоставляется обычно на рабочих листах, где вверху записаны вопросы и задания, а ниже помещена информация. Для предоставления информации также используются учебники, словари, монографические статьи, слово учителя.

Интерактивные упражнения. В качестве интерактивных упражнений практикуется работа в малых группах. Проведение этого этапа вызывает наибольшее число трудностей. Состав группы должен включать не более 5–6 человек, т. к. в группах большего количественного состава иногда не хватает времени всем высказаться, легче бывает спрятаться за спины других, что снижает активность учащихся, гасит интерес к занятию. Лучше, если в каждой группе объединяются учащиеся разного уровня информированности по данному предмету, это позволяет им взаимно дополнять и обогащать друг друга. Во избежание потери времени на занятии следует заранее планировать, как учащиеся будут разделены на группы. Для этого можно раздать карточки с буквами, которые составляют ключевое слово, предложить объединиться всем, кому достались одинаковые буквы. Размещение рабочих мест тоже нужно продумывать заранее. На перемене можно поставить столы по 2 или по 3, а стулья расположить напротив друг друга. Такая планировка не мешает слушать, учащиеся могут видеть лица

друг друга, что помогает совместному общению. Большое значение для эффективности учебного сотрудничества имеет характер его организации, в частности, внешняя регламентация деятельности участников групп. При организации первого занятия сообщается учащимся, что при подготовке выступления следует выслушать всех участников группы, совместно попытаться разобраться в проблеме, в случае необходимости можно обратиться за помощью к преподавателю, затем выбрать выступающего. Во время работы групп необходимо следить, насколько продуктивно организуется совместная работа, помогает некоторым учащимся включиться в общение, оказывать необходимую помощь в решении проблемы. На подготовку выступления разным группам требуется разное время. Если не все группы подготовились одновременно, то выделяю для них дополнительное время. При озвучивании проблемы используются такие варианты работы: выступает один человек (по выбору группы или по желанию); выступают последовательно все члены группы. Но в том и другом случае учащиеся должны помнить, что выступать необходимо кратко и информативно.

Новый продукт. Логическим завершением работы над новыми знаниями является создание нового продукта. Учитывая большой объём информации, усваиваемой на уроке, и ограниченность времени, в качестве нового продукта предлагается учащимся сделать самостоятельные выводы (например, о том, могут ли оставаться производительные нормы неизменными по истечении десятилетий), высказать свою точку зрения (например, о необходимости существования единых норм орфоэпии), выполнить новое, ранее не выполнявшееся задание.

Рефлексия. Этот этап предполагает подведение итогов деятельности учащихся. Рефлексии способствуют вопросы: — Что особенно понравилось? Чему научились? Как пригодятся эти знания в будущем? Какие выводы можно сделать по сегодняшнему уроку? Данные вопросы позволяют

учащимся выделить то главное, новое, что они узнали на уроке, осознать, где, каким образом и для каких целей эти знания могут быть применены.

Оценивание. Этот вопрос является наиболее сложным для преподавателей и учителей, работающих в интерактивном режиме. Оценивание должно стимулировать работу учащихся на последующих занятиях. В первый раз, если все работало активно, с желанием, выставляется всем участникам группы высший балл. В дальнейшем оценивание можно поручить руководителю группы. Такой способ организации оценивания имеет профессиональную направленность — приучает учащихся оценивать работу других. Можно использовать такой подход: каждый член группы оценивает каждого, т. е. выставляет отметку каждому однокурснику в листок оценивания. Преподаватель собирает листки и выводит средний балл. Наконец, можно воспользоваться самооценкой работы учащихся.

Домашнее задание. После проведения уроков в интерактивном режиме предлагаются задания, требующие творческого переосмысления изученного материала: написать сочинение-миниатюру по теме, высказать свою точку зрения по проблеме, провести стилистический эксперимент. Считаем, что такое задание в большей степени соответствует природе интерактивного обучения. Занятия, построенные в интерактивном режиме, вызывают заметный интерес у учащихся, прежде всего, потому, что нарушают привычный и несколько надоевший порядок работы на уроке, позволяют каждому побыть не в роли пассивного слушателя, а в роли активного участника, организатора учебного процесса. В традиционной системе преподаватель обычно опирается на сильного студента (или ученика), ведь он быстрее «схватывает» материал, быстрее его запоминает, а слабый «отсиживается» на уроке. Занятия, проведённые в интерактивном режиме, позволяют включить всех учащихся в активную работу, обеспечить каждому учащемуся посильное участие в решении проблем, в результате слабые обретают некоторую уверенность в собственных силах, сильные ощущают пользу, помогая товарищам понять материал. Если при традиционной

системе обучения учитель и учебник были основными и наиболее компетентными источниками знаний, то при новой парадигме преподаватель выступает в роли организатора самостоятельной познавательной деятельности учащихся, компетентным консультантом и помощником, знания же учащиеся получают в результате своей активной познавательной деятельности.

В процессе работы в интерактиве у учащихся формируются коммуникативные навыки, способность к сотрудничеству и взаимодействию, развивается критическое мышление, что является необходимым для их будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, освоение преподавателем проблемно-поисковых методов — это и есть, самый верный путь к организации творческо-исследовательской деятельности учащихся, а значит, интерактивного обучения.

Любой коллектив — это модель будущего общества. Обучая сегодня учащихся сотрудничеству, умению владеть собой в критических ситуациях, умению цивилизованно отстаивать свою точку зрения, мы можем в большей мере рассчитывать в будущем жить в действительно демократическом обществе. Поэтому использование интерактивных методов в образовании и воспитании учащейся молодёжи обоснованно и своевременно.

Интерактивные методы обучения

Данная методика обучения построена на диалоговом общении между преподавателем (учителем) и учащимися или между учениками в зависимости от характера используемого метода. Существуют различные интерактивные методы обучения, которые можно использовать в зависимости от типа урока и на разных этапах урока (организационный, информационный, смысловой, демонстрационно-дискуссионный, итоговый).

Метод тренингов

Одной из действенных технологий является дидактический тренинг, который предусматривает ведение мастер-классов, как во время занятий, так и после занятий. Полагаем, что тренинг-уроки (или тренинг-занятия) должны превратиться в технологичный управляемый процесс. Выделяются этапы работы в мастер-классах.

Тренинг разрабатывается под конкретный замысел (это процесс передачи знаний, т.е. презентация учебного материала); во- вторых, технологическая цепочка педагогических действий (начиная с организационного момента и заканчивая предъявлением домашнего задания); в- третьих, тренинги предусматривают взаимодействие между педагогом и студентами; в- четвёртых, воспроизводимы обучающимися (мастер-классы - это занятия, где показывается, как надо действовать).

Дидактические тренинги направлены на развитие личности в целом, организацию деятельности самих обучающихся. Подобные тренинги в форме мастер-классов предполагают непрерывное общение, в образах, диалогах, которые ведутся с новыми и новыми партнерами, чтобы увеличить вариативность общения. Смена собеседника является основным в педагогической тренинговой технологии.

Технология тренингового обучения рассматривается как совокупность действий (упражнений), направленных на последовательную (поэтапную) реализацию целей обучения в практической деятельности, где проявляется личность учащегося.

Кроме того тренинг нацелен на формирование у учащегося моделей поисково-исследовательской деятельности, принятия самостоятельных решений, которые они могут применить как в профессиональных ситуациях, так и в общении с носителями языка.

Для учебного процесса разработаны, апробированы и реализованы тренинговые занятия по овладению ораторским искусством, культурой речи учителя, включающие развития красноречия, умения вести себя в определенных ситуациях, развитие критического мышления через дискуссионные методы и методы проектирования, методов сценария, органично сочетающих в себе все виды проблемных, ролевых и игровых по характеру методов.

Бесспорно, будущий специалист должен быть обучен практической риторике в различных речевых ситуациях. Поэтому в процессе тренингов учащиеся учатся убеждать, аргументировано доказывать свою позицию, внимательно слушать и понять речь собеседника (коллегу), четко выражать и отстаивать свое мнение, информировать о положении дел, презентовать результаты самостоятельной или совместной деятельности.

Тренинг-презентации, тренинг-проекты, являющиеся новыми образовательными технологиями содействуют формированию активного субъекта деятельности обучения. Умение презентовать себя как учителя, педагога-оратора и свой проект «Риторическое мастерство» является неотъемлемой частью многих профессий, в том числе и преподавателя.

Методы, применяемые в ходе занятий, с использованием интерактивных технологий

Какие виды интерактивных методов обучения существуют?

К самым распространенным интерактивным методам можно отнести:

- Мозговые штурмы (brainstorm).
- Круглые столы (дискуссия, дебаты).
- Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ).
- Деловые и ролевые игры.
- Мастер-классы.

Однако есть и другие популярные методики, например, сократические диалоги, обсуждения в группе, тренинги, интерактивные конференции и многое другое. Все эти методы объединены высокой эффективностью и целым рядом преимуществ.

Преимущества интерактивных методов обучения:

- обучение становится индивидуальным, учитывающим особенности личности, интересы и потребности каждого ученика;
- появляется возможность емко и сжато представить любой объем учебной информации;
- в несколько раз улучшается визуальное восприятие, значительно упрощается процесс усвоения учебного материала;
- активизируется познавательная деятельность учеников, они получают теоретические знания и практические навыки.

Метод: Мозговая атака и штурм

1. Прямая коллективная «мозговая атака»

Цель данного метода заключается в сборе как можно большего количества идей, освобождении учащихся от инерции мышления, преодоления привычного хода мысли при решении творческой задачи. Этот метод был предложен А.Ф.Осборном. Основные принципы и правила названного метода – абсолютный запрет критики, предложенных участниками идей, а также поощрение всевозможных реплик и шуток. Успех этого метода во многом зависит от учителя. Оптимальное число участников «мозговой атаки» не должно превышать 15 человек. Длительность занятия до одного академического часа.

2. Диалогизированный «мозговой штурм»

Данный «мозговой штурм» - это диалог с деструктивной отнесенной оценкой. Метод предложен Е.А.Александровым и модифицирован Г.Я.Бушем. Сущность диалога состоит в активизации творческого потенциала участников при коллективном генерировании идей с последующей формулировкой контридей.

Занятия проводятся поэтапно следующим образом:

1 этап – формирование малых групп, оптимальных по численности и психологической совместимости.

2 этап – формулирование исходной задачи, проблемы.

3 этап – генерирование идей в каждой группе по правилам прямой «мозговой атаки».

4 этап – систематизация и классификация идей.

5 этап – деструктирование идей.

6 этап – оценка практических замечаний, высказанных во время предыдущего этапа.

Метод: Кластер

Данный метод может применяться в качестве средства для подведения итогов того, что ученики прошли ранее.

Разбивка на кластеры осуществляется следующим образом:

1. Записывайте все, что приходит на ум по данной теме (заголовку). Не судите о качестве этих мыслей, просто записывайте их.
2. Не обращайтесь внимания на орфографию и другие факторы, сдерживающие письмо.
3. Не переставайте писать, пока не выйдет время. Если идеи перестанут приходить на ум, то порисуйте на бумаге, пока у вас не появятся новые идеи.
4. Постарайтесь построить как можно больше связей. Не ограничивайте качество идей, их поток и связи между ними.

Разбивка на кластеры по описанию Женни Стил (1991г.) – это гибкая стратегия. Она может осуществляться как индивидуально, так и в группе, где она служит в качестве «каркаса» для идей группы, что дает учащимся возможность приобщиться к ассоциациям и взаимосвязям, которые каждый из них продуцирует.

Методика: Кубики

Кубики - это методика преподавания, которая облегчает рассмотрение темы с меняющихся перспектив. Данную методику предложил И.Кован в 1980 году. Кубик можно сделать самим, наклеив бумагу на небольшую коробку, с размером сторон от 15 до 20 см. На каждой из сторон кубика напишите следующие шесть подсказок: опишите это; дайте ассоциацию к этому; проанализируйте это; примените это; дайте аргументы «за» или «против» этого. Время (2-4 минуты) дается для свободной письменной работы по определенной теме.

Процесс проведения работы проходит следующим образом:

- задается тема;

- подумать о теме и описать ее (т.е. тщательно рассмотреть предмет и описать его так, как учащиеся на самом деле его видят: цвета, формы, черты, признаки и т.д.).

Инструкции для шести сторон кубика следующие:

1. Опишите это. Посмотрите внимательно на предмет и опишите, что вы видите. Цвета, формы, размеры и т.д.

2. Сравните это. На что это похоже? Отчего это отличается, чем отличается?

3. Дайте ассоциацию. О чем он заставляет вас думать? Что приходит вам на ум? Это могут быть или похожие вещи, или разные: вещи, люди, места. Дайте волю вашему воображению. Посмотрите, с чем у вас ассоциируется этот предмет.

4. Проанализируйте это. Скажите, как его сделали, из чего. (Вам не обязательно знать, придумывайте это).

5. Примените его. Скажите, что вы можете сделать с ним. Как его можно использовать?

6. Приведите аргументы «за» или «против» этого. Постарайтесь найти убедительные доводы. Используйте любые аргументы, которые вы хотите - логические, смешные, глупые, или, что-то среднее между ними.

После завершения этой письменной работы, ученики делятся своими ответами по каждой стороне данного кубика.

Метод: Тренинг

Тренинг - это способ специально организованного общения учащихся, основная цель которого - личностное развитие членов тренинговой группы.

На таких занятиях ученик, как правило, чувствует себя принятым и активно принимающим других. Он пользуется полным доверием группы и не боится окружающих. Тренинги могут помочь каждому ученику выразить себя своими индивидуальными средствами. Идея тренинга - не заставлять, не давить, а помочь человеку преодолеть стереотипы, мешающие ему жить радостно и счастливо, помочь стать самим собой и, прежде всего, в общении с окружающими людьми.

«Размышления о самом себе» (индивидуальная работа)

Основное назначение этой формы работы помочь ребятам научиться понимать себя, свои особенности, почувствовать свою индивидуальность, то есть глубже и полнее разобраться в себе и в своем отношении к миру. Для проведения занятий в этом режиме ребята могут выбрать себе любое место в классе, аудитории, пересест за другую парту, (стол), взять стул и устроиться у окна. **«Лицом к лицу» (работа вдвоем)**

Основная задача этой формы работы – научить ребят слушать другого человека, учитывая особенности партнера, его состояние, настроение; откровенно высказать свои соображения, аргументировать свои выводы, принимать во внимание доводы собеседника. Для организации этой работы, прежде всего, нужно объединить учащихся в пары. Пусть ребята самостоятельно решат, с кем бы они хотели работать в паре и сядут с этим учеником. **«Четверка» (микрогруппы по 3-4 человека)**

Особенность этой формы тренинга – возможность пообщаться, поделиться сокровенным с небольшой «компанией», которая тебя принимает и понимает и, кроме того, научиться открыто и вместе с тем, тактично отстаивать свое мнение перед другими людьми. В микрогруппе должно быть 3-4 человека, не более.

Метод публичного выступления

Традиционное публичное выступление представляется монологом оратора, украшенным цветами его красноречия. Речи лучших ораторов во все времена признавались произведениями искусства. Необходимо заменять словесную передачу информации визуальными образами и тем самым задействует несколько каналов восприятия информации. Когда преподаватель иллюстрирует обсуждаемую проблему, она гораздо лучше усваивается.

В качестве наглядных пособий используется схема, чертеж, таблица, диаграмма, рисунок, фотография, видеозапись, любые предметы, относящиеся к теме выступления. В качестве наглядных пособий могут выступать и аудиозаписи. Необходимо, чтобы перед глазами обучаемых постоянно находились план выступления, ключевые тезисы, фрагменты документов, отдельные понятия. Другие наглядные пособия могут быть продемонстрированы по ходу выступления.

Метод кейсов (или «Кейс-метод», «Метод казусов»)

Рассмотрим более подробно «метод кейсов» («кейс-метод»). Суть его в том, что обучающимся предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой одновременно отражает не только какую-либо практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений. По мнению российского исследователя кейс-метода А. М. Долгорукова, данный метод был впервые применен в школе права Гарвардского университета в 1870 году; хотя его внедрение в процесс обучения в Гарвардском университете началось в 1920 году. Первые подборки кейсов были опубликованы в 1925 году в отчетах Гарвардского университета.

В сентябре 1926 года состоялась конференция преподавателей по экономическим дисциплинам, на которых были рассмотрены вопросы применения различных методов и методик обучения, в том числе метод проектов или метод казусов.

Кейс-метод представляет собой набор логически связанных ситуаций профессиональной деятельности, требующих анализа и решения. При изучении особенно хороши такие задания, которые призваны формировать у слушателей ориентировочные основы функциональных блоков деятельности. Индивидуальный проект отличается от группового тем, что комплексное проектное задание разбивается на 3–5 частей, каждый выполняет свою часть, затем слушатели обмениваются информацией о том, что и как делалось, согласовывают свои части и представляют ее преподавателю. В качестве педагогического средства подготовки адвокатов, прокуроров, бизнес-аналитиков, банковских служащих и т. п. кейсы зарекомендовали себя очень хорошо. Так, например, в таких телевизионных шоу как «Час суда», «Суд идёт» разбираются именно кейсы. Вместе с тем, неверно считать, что данный метод — достояние только юристов и экономистов.

Метод «Круглый стол»

Этот прием обучения рассчитан на работу с подгруппами. На стол кладется лист бумаги, у каждого ученика имеется карандаш определенного цвета (чтобы было видно, кто и что написал), далее каждый участник группы записывает на листе то, что он знает, например, по конкретно обозначенной пройденной или новой теме, затем передается следующему. Каждый из них, не повторяя написанное, дополняет список своими сведениями. Лист возвращается к тому, кто начал писать. Он и готовит презентацию. Этот прием позволяет развить навыки работы в группе, мобилизовать имеющиеся знания по конкретной теме.

Метод «Река проблем»

Этот прием используется для обучения учащихся формулированию идеи художественного произведения. Например, используется этот прием при работе над произведением Н.В.Гоголя «Ночь перед Рождеством».

Сначала надо объяснить учащимся, что в повести звучит тема раскаяния. Затем привести пословицу: «Что имеем – не храним, потерявши плачем». И задать следующие вопросы:

- Как вы думаете, поведение кого из героев подходит под эту пословицу?
- Есть ли в непонимании друг друга (Вакулы и Оксаны) их вина?
- Как не погубить чистую и светлую любовь и, что для этого надо сделать?

Игровые моменты на уроках русского языка и литературы

Новый уровень образования требует от учителя использования новых методов и приемов обучения, направленных на развитие мышления и творческих способностей учащихся, развитие их самостоятельности. В этих целях на каждом уроке используются наиболее интересные и эффективные для каждого контингента учащихся испытанные приемы работы. Например, в работе с учащимися групп с русским языком обучения на уроках языка и литературы применяется ряд описанных ниже приемов. Например:

Игровая ситуация «Архитекторы»

Проекты домов и квартир будущего. Класс делится на группы по 7-9 человек. Защита проекта проходит по схемам и рисункам, которые сделаны самими учениками. В своих проектах ученики должны опираться на современное представление дома как места для жилья.

Задание А. При проектировании дома помните, что дом должен обеспечивать человека, живущего в нем, теплом, воздухом, светом, водой, очагом для приготовления пищи, быть удобным в выполнении домашних работ, комфортабельным для отдыха.

Задание Б. В доме должны быть соблюдены санитарно-гигиенические требования, нормы: жилая и общая площадь, температура и влажность, освещенность и обмен воздуха, уровни шума и др.

Задание В. Интерьер жилища. Красота и польза интерьера вещей. Декоративно-прикладное искусство в доме. Зоны в жилых помещениях квартиры.

Задание Г. Национальные традиции в обустройстве дома. Порядок в доме: чистота, вещи на своих местах, исправность машин и технических устройств.

Все указанные приемы пробуждают в учащихся интерес к занятиям (урокам) русского языка и литературного чтения, вызывают желание искать и находить дополнительные материалы к уроку и стимулируют их самостоятельную работу.

Метод проектов

Проектная работа предусматривает блочное проведение занятий русского языка.

Первый блок включает командную проектную работу, обоснование аргументов, распределение ролей лидера и исполнителей проекта при работе в команде.

В качестве заданий организуется следующая работа:

- 1) презентация группы;
- 2) представление (презентация) инновационной технологии.

Проектная методика позволяет сочетать (объединять, интегрировать) как профессиональные знания, так и языковые компенсирующие умения.

Одной из задач формирования языковых умений является лексическое наполнение высказываний, умение задать вопрос, придерживаясь формул речевого этикета и т.д., а компенсирующих умений - ориентироваться в потоке информации, ранжировать данную информацию, ставить задачи по поиску ее недостающих элементов, высказать и обосновать свою точку зрения, привести аргументы.

Второй блок - деловая кооперация, которая предусматривает обучение языковой риторике, в процессе которой необходимо убеждать, аргументировано доказывать свою позицию, уметь слушать и понимать речь оппонента, коллег, выступать с конструктивной критикой, информировать и презентовать результаты совместной или самостоятельной деятельности.

В блоках проектной работы означены следующие виды работ: «чтение с техникой «Инсерт», «дискуссия - форум», техника сравнения, техника «да - нет», «техника ссылки на изречение авторитетного лица», «техника показа сильных/слабых сторон аргументов», «мозговая атака» и др.

Игровое проектирование

Игровое проектирование является практическим занятием, в ходе которого разрабатываются инженерные, конструкторские, технологические, социальные и другие виды проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы обучаемых. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, от каждого знания технологии процесса проектирования, а с другой — умения вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов.

Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия или в учебно-производственные мастерские. Например, работа по заказу предприятий, работа в конструкторских ученических бюро, изготовление товаров и услуг, относящихся к сфере профессиональной деятельности обучаемых.

Технология проектного обучения рассматривается как гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе, ориентированная на творческую самореализацию личности обучаемого путем развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг. Результатом проектной деятельности являются учебные творческие проекты, выполнение которых осуществляется в три этапа (табл. 5).

Таблица 5. Технология выполнения проекта

Этап	Содержание работы
Исследовательский	Поиск проблемы; выбор и обоснование проекта; анализ предстоящей деятельности; выбор конструкции и материалов; разработка

	конструкторско-технической документации по организации рабочего места
Технологический	Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом; соблюдение технологической, трудовой дисциплины, норм охраны труда, экологической и технической безопасности; сборка изделия
Заключительный	Контроль и испытание изделия; экономическое обоснование, маркетинговые исследования; подведение итогов; защита проекта

Учебный творческий проект состоит из пояснительной записки и самого изделия (услуги).

В пояснительной записке должны быть отражены:

- выбор и обоснование темы проекта, историческая справка по проблеме проекта, генерирование и развитие идей, построение опорных схем размышления;
- описание этапов конструирования объекта;
- выбор материала для объекта, дизайн-анализ;
- технологическая последовательность изготовления изделия, графические материалы;
- подбор инструментов, оборудования и организация рабочего места;
- охрана труда и техника безопасности при выполнении работ;
- экономическое и экологическое обоснование проекта и его реклама;
- использование литературы;
- приложение (эскизы, схемы, технологическая документация).

К проектируемому изделию предъявляются такие требования, как технологичность, экономичность, экологичность, безопасность, эргономичность, эстетичность и др.

Технология проектного обучения способствует созданию педагогических условий для развития креативных способностей и качеств личности учащегося, которые нужны ему для творческой деятельности, независимо от будущей конкретной профессии.

Модульные технологии

Названная система, в противоположность традиционной, строится на том, что с самого начала весь учебный материал делится на определенные этапы, части - модули. Каждый модуль содержит учебный материал (это могут быть тексты) по специальным дисциплинам и общественным наукам, лексический минимум, обязательный для усвоения, программные темы, речевые, устные и письменные задания. Изучение учебного материала по модулю преемственно связано с предыдущим модулем, следующий с последующим и т.д.

Базой каждого модуля является учебный текст по специальным предметам и общественным наукам. Одни из них составляют ядро модуля и обязательны для изучения, другие факультативны - для более сильных учащихся (студентов). Отбор материала осуществляется в сотрудничестве учителей (преподавателей) разных дисциплин.

Письменные дебаты

Этот вид работы представляет собой мероприятие, позволяющее учащемуся продемонстрировать своё понимание того или иного персонажа произведения и выразить определённое отношение к нему.

Проведению дебатов предшествует подготовка: учитель, например, при изучении повести А.С.Пушкина «Дубровский», заранее распределяет среди учеников темы выступлений. Можно предложить такие темы: «Почему Владимир Дубровский стал главарём разбойников»? Интересна и такая тема: «Как мог бы охарактеризовать Пугачёва Пётр Гринёв, если бы его спросили?». При проведении этого вида работы группа разбивается на пары.

Один учащийся является оппонентом другого. Причём, в случае, если основа их ответов совпадает по смыслу, то задача оппонента состоит не в споре, а в приведении дополнительных аргументов. В заключении преподаватель поводит итог.

Исполнение роли

Заранее, до проведения этого увлекательного вида работы преподаватель распределяет роли среди учеников. Например, после самостоятельного прочтения ими рассказа Л.Толстого «После бала» учащиеся получают роли Ивана Васильевича, Вареньки, его отца. Участникам театрализованного опроса предлагается ответить на вопросы. Например, Вареньке: почему, по её мнению, Иван Васильевич расстался с ней? Этот же вопрос задаётся и Ивану Васильевичу, но притом его спрашивают: Считает ли он полковника преступником, жестоким человеком или бездушным исполнителем армейского устава? Наконец, «полковника» спрашивают: «Как он чувствовал бы себя, когда заметил, что Иван Васильевич стал свидетелем жестокой расправы. Нет сомнения, что, готовя ответы, ученики задумаются над подтекстом замечательного произведения писателя.

«Дерево решений»

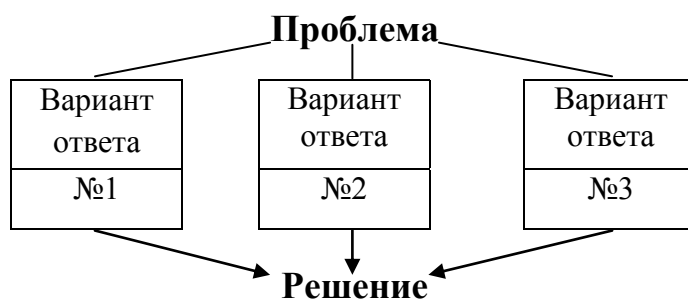
Этот вид работы по литературе предполагает быть полезным для более глубокого понимания доводов, которые являлись мотивом художественного решения социальной или нравственной проблемы, конфликтной ситуации или судьбы героя.

Для проведения такой работы группа делится на подгруппы из 4-5 учеников. Предлагается после прочтения литературного произведения ответить на вопрос, который имеет альтернативный ответ. Обсуждение проводится всей группой учащихся. Ответ должен быть подробно обоснован и представлен в письменной форме.

При ответе следует обсудить степень вероятности каждого ответа.

Например, в учебнике сказано, что идея стихотворения «Железная дорога» это «терпение, выносливость», которые закаляли трудовое крестьянство, сделали - его сильным». Верны ли слова учебника? Нет, они очень спорны. И опираясь не только на текст стихотворения, но и на простую логику ясно, что сильным чрезмерное терпение не делает. А что касается выносливости, то сам Некрасов восклицал (правда, не от своего имени), что «А по бокам-то всё косточки русские». Более чёткого выражения позиции поэта и не придумать.

«Дерево решений» может сопровождаться графическим решением:



Учащихся II, III курсов лицеев и колледжей подобная работа привлекает интересом к поиску, основанного на серьезном, вдумчивом чтении. Учит углубленному проникновению в глубинный смысл

замечательных творений классиков.

Поиски новых, интересных методических решений вызывает у преподавателя стремление к неустанному совершенствованию, а это повышает его квалификацию.

Таблица 2

Самостоятельно	В паре	В группах	Вся группа
«Микрофон» Блиц-опрос	«Карусель»	«Аквариум» «Общий проект» «Синтез идей» «Карусель»	«Мозговой штурм» Метод «Пресс» «Обучая учусь» «Выбор»

Существуют различные интерактивные методы, в разных модификациях и вариантах, с разными названиями, для работы индивидуально, в парах, группами, коллективно: «Карусель», «Два, четыре – вместе», «Мозаика», «Междусобойчик», «Совместный проект», «Аквариум», «Синтез идей», «Микрофон», «Метод ПРЕСС», «Обучая – учусь», «Выбери позицию», «Живая линия», «Большой круг» и многие другие. Но все они создают атмосферу повышенного интереса, ситуацию диалога, в них возможен неправильный ответ, ученик оценивается по процессу деятельности и т.п.

«Аквариум»

Учащиеся объединяются в группы по 5-6 человек. Одна из групп занимает место в центре аудитории, получает задание, зачитывает и обговаривает его. Остальные учащиеся не вмешиваются в обсуждение, а внимательно слушают и делают пометки. После публичного выполнения задания группа занимает свои рабочие места, а учащиеся группы обговаривают ход дискуссии, аргументы выступающих. После этого место в «Аквариуме» занимает другая группа.

«Два, четыре – вместе»

Учащимся предлагается проблема или информация, которую они сначала отрабатывают самостоятельно, затем обговаривают в парах, далее объединяются в четверки. После принятия совместного решения в четверках происходит совместное обговаривание вопроса.

«Синтез идей»

Данное упражнение предусматривает выполнение группами поэтапно всех видов заданий урока: на отдельных листах бумаги первая группа выполняет первое задание, вторая – второе и т.д. После выполнения первая группа отдает свой листок для доработки второй группе, вторая – третьей и т.д. Когда доработанный листочек возвращается к «хозяевам», каждая группа презентует свои исследования с учетом дополнений одноклассников.

Можно перед началом работы создать экспертную группу, которая будет оценивать продуктивность работы каждой группы.

Метод « ПРЕСС»

Это упражнение развивает умение формулировать высказывание по определенному дискуссионному вопросу в сжатой форме, выразительно, аргументировано, лаконично. «Метод ПРЕСС» состоит из четырех этапов:

1. – Высказывание собственной точки зрения («Я считаю, что...»)
2. – Обоснование своей мысли («... Так как...»)
3. – Примеры и аргументы для поддержания своей точки зрения («... например...»)
4. – Обобщение, выводы («Итак...»).

«Обучая – учусь»

Материал урока делится на отдельные блоки по количеству учащихся в классе. Учащиеся отрабатывают и обмениваются информацией, создавая временные пары, после чего происходит коллективное обговаривание и закрепление учебного материала.

«Выбери позицию»

Предлагается проблемный вопрос, две противоположные точки зрения и три позиции: «Да» (за первое предложение), «Нет» (за второе предложение), «Не знаю, не определил собственную позицию». Учащиеся класса выбирают определенную позицию, формируют три группы, обговаривают правильность своей позиции. Один или несколько членов каждой группы аргументируют свою позицию, после чего происходит коллективное обсуждение проблемы и понятие правильного решения.

«Карусель»

Учащиеся размещаются в два круга лицом друг к другу. Некоторое время каждая пара обменивается информацией, своими мыслями; после этого учащиеся внешнего круга перемещаются по кругу к следующему партнеру. Можно предварительно предложить учащимся подготовить вопросы по теме и провести по кругу опрос.

«Совместный проект»

Группы работают над выполнением разных заданий одной темы. После завершения работы каждая группа презентует свои исследования, в результате чего все учащиеся знакомятся с темой в целом.

«Синквейн или Медленное погружение»

Учащимся предлагается:

1. Назвать одно существительное (связанное с темой урока)
2. Дать к нему два прилагательных.
3. Назвать подходящие к слову три глагола.
4. Составить с этими словами четыре предложения.
5. Дать к слову антоним.

Интерактивных форм и методов обучения много, но все они побуждают к творческой познавательной деятельности учащихся. По сути, в режиме интерактива идет обучение на так называемых нестандартных занятиях: играх, семинарах, мастерских, конкурсах, дебатах, уроках защиты проектов, театрализации, конференциях, судах, дискуссиях, пресс-конференциях и т.п.

Технология «Незаконченное предложение»

Я благодарен своей Родине (семье, школе) потому ..., желаю ей

Технология «Микрофон»

Учащимся предлагается высказать свою точку зрения по поставленному вопросу или проблеме. По аудитории пускают предмет, имитирующий микрофон. Каждый, получивший такой «микрофон» обязан четко и лаконично изложить свою мысль и сделать вывод.

Задача: задать вопрос по своей теме для другой группы, но такой, который, сегодня еще не звучал.

Дети берут микрофон и спрашивают.

Чаще используя те вопросы, которые слышали на предыдущих уроках.

Учитель задает вопрос - ученики отвечают.

Групповые методы работы

Одной из распространенных разновидностей интерактивных методик являются **групповые методы работы**. Главной отличительной чертой групповой работы является то, что учащиеся действуют параллельно, общаются друг с другом, а не только с учителем. Такой метод обладает многими преимуществами. На традиционно организованном занятии один человек (в основном учитель) говорит, а остальные слушают. Дисциплина класса, где доминирует учитель, заставляет придерживаться последовательной структуры общения: каждый участник коммуникации выступает по очереди. Учащиеся, которых в классе более 20 человек, получают возможность активно участвовать на уроке в течение 15–20 секунд. Если работа идет в группах, каждый ученик может занимать активную позицию в коммуникации существенно больше времени. Так при работе в парах, каждый ученик может занимать активную позицию, половину учебного времени. Одновременное общение — главное достоинство групповой работы. Цель групповой работы — эффективное учение всех. В

группе каждый обучает каждого, подавая идеи, развивая их. Необходимо при этом, чтобы в работе группы активно и открыто участвовал каждый ее член. Дети должны понимать, что от их усилий зависит решение проблемы, выполнение заданий. Это стимулирует деятельность всех, заставляя работать с максимальной отдачей, повышая ответственность каждого в процессе получения и освоения знаний. В своей педагогической практике я использую следующие интерактивные технологии. Интерактивное обучение начинаю с работы в парах. Пара — идеальная форма для сотрудничества и взаимопомощи. В паре ученики могут друг друга проверить, закрепить новый материал, повторить пройденное. Игру «Интервью-знакомство» провожу на одном из первых уроков в 5 классе. Каждый учащийся беседует с соседом по парте, а потом рассказывает о нем всему классу (чем он любит заниматься, что коллекционирует, чем увлекается, что любит читать). Игра поможет учителю создать портрет класса, в котором предстоит работать, и провести начальную диагностику сформированности коммуникативных умений учеников. Провожу взаимопроверку правила (устный опрос). Ученик рассказывает соседу по парте правило, приводит примеры, объясняет их. Затем учащиеся меняются ролями, оценивают друг друга. Учитель может спросить любую пару. Задание можно трансформировать: один ученик задает вопросы по изученному материалу, а другой отвечает. Их диалог звучит у доски. При этом снимаются монотонность и однообразие устных опросов (учебный диалог привлекает внимание, заставляет включиться в работу). Устно можно поработать и с домашним упражнением. Форма работы та же: один спрашивает, другой отвечает. Вопросы могут быть самыми разными: найди в домашнем упражнении два слова на безударную гласную в корне, определи тему и основную мысль, найди грамматическую основу предложения. Эту работу можно назвать «Хочу спросить». Она полезна при проверке сложного домашнего задания. Ребята часто получают на дом задания творческого характера (написать сочинение, сочинение-миниатюру, лингвистическую сказку). Как правило, кроме учителей, их редко кто читает,

хотя работы часто получаются интересными. Чтобы с творческой работой познакомились и другие учащиеся, можно дать «грамматическое задание для соседа». Например, дома ребята составляют рассказ с использованием несклоняемых существительных, а в классе, обменявшись тетрадями, читают рассказ своего соседа по парте и обозначают род несклоняемых существительных, то есть выполняют грамматическое задание. Затем наиболее интересные, на взгляд ребят, работы зачитываются вслух, а уже потом проверяются учителем. В начале урока или в конце часто провожу взаимопроверку словарных диктантов, домашних упражнений. В течение первых пяти минут урока можно провести взаимодиктант (по следам сделанных в тетради ошибок). Необходимо заметить, что работать в парах ребятам очень нравится. Они с удовольствием готовят дома словарные и графические взаимодиктанты, карточки-зачеты, с большим желанием и интересом работают с карточками на уроке. Усвоение системы языка происходит в непосредственном учебном диалоге. Роль учителя в этом случае — оказывать помощь и консультировать, решая спорные вопросы. С 3 класса можно начинать работу в группах. Если ученики успевают слабо, то группы должны быть небольшими (3–4 человека). Также в 3–7 классах можно проводить игры-соревнования, основанные на групповой деятельности. Вот некоторые из них. «Кто больше?». («Кто быстрее?..»). Например, кто больше подберет однокоренных слов, глаголов 2 спряжения. Эстафета. С последней парты передается листочек, на который нужно по цепочке записать примеры на правило. Выигрывает тот, кто быстрее вручит учителю листок с меньшим количеством ошибок в записанных словах. Рассказ правила по цепочке. Условие — соблюдать логику изложения. Побеждает та команда, которая даст самый логичный и правильный ответ. Аукцион вопросов по теме (каждый ряд-команда задает вопросы по теме урока другому ряду). Оцениваются как интересные, оригинальные вопросы, так и правильные ответы. Подобные игры-соревнования развивают у ребят чувство личной ответственности за результат, быстроту реакции. Кроме того,

подобная игровая деятельность насыщает урок эмоционально, поддерживает высокий уровень интереса к предмету. К старшим классам игровая деятельность все больше замещается ролевыми, деловыми играми, уроками-конференциями, уроками-практикумами. Разделив ребят на группы, предлагаю им, в зависимости от учебной ситуации, выступить в роли редакторов, корректоров, оформителей стенгазет, составителей рекламы, экскурсоводов и другие. Такая работа возможна на уроке любого типа, на разных его этапах. Интерактивные технологии способствуют личностному росту учащихся. Но главное — не злоупотреблять групповой работой, необходимо дозировано использовать данный вид взаимодействия, разумно сочетая его как с индивидуальной, так и с фронтальной работой. «Ты мне — я тебе» — работа в группах. Группы получают задание разработать текст и подготовить вопросы по содержанию. Ученики обмениваются вопросами, получают исчерпывающие ответы, сами выставляют оценки членам группы оппонентов. «Помоги героям»: учитель предлагает ученикам вмешаться в сюжет и помочь героям в сложных ситуациях, разработать для них план действий. Например, при изучении романа Ж.Верна «Пятнадцатилетний капитан», учитель задает учащимся вопрос: «Когда, по вашему мнению, необходимо вмешаться в сюжет и помочь героям избежать ошибок, которые привели ко многим несчастьям». «Распределите героев за их произведениями» — работа в группах. Учащиеся получают карточки с именами героев разных произведений данной темы. Задача — объединить героев за их произведениями. Например: при изучении темы «Литературные сказки» ученики распределяют героев за их сказками: Золушка, Синяя Борода, Госпожа Метелица, Принц, лесничий, падчерица, волшебный ключик, хрустальный башмачок, Фея, мачеха, молодая жена и др..«Продолжение сюжетной линии»: учитель предлагает ученикам придумать свое продолжение сюжетных линий, пофантазировать, как сложились дальнейшие судьбы главных и второстепенных героев. Например, при изучении повести Н. Гоголя «Тарас Бульба» учащиеся составляют

рассказ о судьбе матери после смерти ее сыновей — Остапа и Андрея. Фантазируют, станут ли в будущем Том Сойер и Гек Финн разбойниками, как они мечтают. «Узнайте книгу»: учитель рассказывает об истории создания книги, интересные данные об авторе и другие подробности, предлагая отгадать ее название. Например, «Ревизор» Гоголя: «Сюжет для этого произведения подсказал Пушкин, в основе его лежит забавный случай, который произошел с ним в одном из провинциальных городов. На премьере присутствовал сам царь, который дал такую оценку: «Всем досталось, а мне больше всех». Создайте диафильм по сюжету произведения (работа в группах). «Киносценарий»: на уроках развития связной речи, объединившись в группы, составляем киносценарий фильмов по изученным произведениям или документальных фильмов по жизненным и творческим путем писателей. Выбираем режиссера, оператора, художника-костюмера, известных актеров на главные роли и др.; придумываем название фильма, страну, где будут проводиться съемки. Каждая группа представляет свой проект киносценария, среди которых выбираем лучший... Именно интерактивные методы позволяют учащимся почувствовать свои силы, свои способности. У ребят повышается самооценка, уверенность в себе. Очень важно воспитание взаимоуважения, терпимости к мнениям и поступкам окружающих людей. Высоко ценятся в обществе такие качества, как коммуникабельность, умение общаться с людьми, договариваться, находить компромиссы, работать в команде. Таким образом, цель активного обучения — это создание педагогом условий, в которых учащийся сам будет открывать, приобретать и конструировать знания. Это является принципиальным отличием целей активного обучения от целей традиционной системы образования.

Технология «Работа в группах»

Работа в малых группах Работа в малых группах предоставляет всем участникам возможность действовать, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, владение приемами активного

слушания, выработки общего решения, разрешения возникающих разногласий). Работа в малых группах (от 2–3 и более человек) обеспечивает больше возможностей для участия и взаимного обучения, поскольку представляет собой коллективный поиск решения проблемы. Следует использовать, когда нужно решить проблему, с которой тяжело справиться индивидуально, когда у вас есть информация, опыт, ресурсы для взаимного обмена, когда одним из ожидаемых учебных результатов является приобретение навыка работы в команде. К групповой работе следует приучаться постепенно. Стоит начинать с малых групп из двух-трех участников. По мере освоения правил работы можно увеличивать состав групп до пяти — семи человек.

Технология « Мозговой штурм (мозговая атака)»

«Мозговой штурм (мозговая атака)» позволяет вовлечь всех обучаемых в анализ того или иного вопроса. Цель «Мозгового штурма» - предложить, как можно больше вариантов ответов на вопрос. Поэтому этот метод очень хорошо работает в самом начале процесса разрешения проблемы или в том случае, если этот процесс зашел в тупик. Преподаватель задает вопрос всей группе и просит обучаемых предложить свои ответы. Важно правильно сформулировать проблему в виде вопроса, так чтобы участники генерировали свои предложения, отвечая на этот вопрос.

«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 существенно увеличить эффективность генерирования новых идей в учебной группе.

Основные принципы и правила этого метода — абсолютный запрет критики предложенных участниками идей, а также поощрение всевозможных реплик и даже шуток.

Технология «Мозговой штурм» - доказать, объяснить. «Мозговой штурм» - прекрасный метод для использования опыта учащихся с целью решения проблем и разработки идей. «Мозговой штурм» срабатывает лучше в группах по 5 -7 человек.

Для решения проблемного вопроса учащимся предлагается найти как можно больше путей, идей, предложений, каждое из которых фиксируется на доске или листе бумаги. После создания такого «Банка идей» проводится анализ и обговаривание.

Основные пункты:

Четко определите проблему или тему для мозгового штурма. Работайте в кругу.

Выберите лидера, который ведет обсуждение и поощряет появление новых идей. Он должен поощрять количество, а не качество идей.

Правила мозгового штурма:

1. Никакой критики!
2. Заимствования других идей является нормальным явлением.
3. Желаемое - большое количество идей.
4. Оценка приходит позже.

Чтобы усовершенствовать качество идей, предоставьте время детям, чтобы они написали свои идеи сначала индивидуально.

Дидактическая игра

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 должны быть продуманы, подготовлены преподавателем, иначе они будут утомительными и недоступными учащимся. 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.

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 (табл. 4)

Таблица 4. Этапы дидактической игры

Этапы игры	Формы работы	Содержание игры
Подготовка	Разработка игры	Разработка сценария, плана дидактической игры; общее описание игры; содержание инструктажа; подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	Постановка проблемы, целей; условия; инструктаж; регламент, правила; распределение ролей; формирование групп; консультация
Проведение	Групповая работа	Работа с источниками; тренинг; «мозговой штурм»
	Межгрупповая дискуссия	Выступления групп; защита результатов; правила дискуссии; работа экспертов
Анализ и	Групповая	Выход из игры; анализ, рефлексия;

обобщение	работа	оценка и самооценка работы; выводы и обобщения; рекомендации
-----------	--------	--

Вовлечение в дидактическую игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует системному, целостному освоению профессии.

Инновационные технологии обучения, отражающие суть будущей профессии, формируют профессиональные качества специалиста, являются своеобразным полигоном, на котором учащиеся могут отработать профессиональные навыки в условиях, приближенных к реальным.

Деловая игра. Деловая игра сценарий

- Сравнительно недавно в педагогике появилось и окрепло новое направление исследований – игровая форма обучения. На протяжении многих веков учебные игры успешно используются в военных академиях, а за последние 30 лет игра стала одной из ведущих форм обучения в передовых школах управления и экономики. Для современного образования игровые формы обучения важны, прежде всего, тем, что они могут эффективно активизировать учебный процесс.
- Деловая игра представляет собой форму деятельности в условной обстановке, направленной на воссоздание содержания будущей профессиональной деятельности. В деловой игре с помощью знаковых средств (язык, речь, график, таблица, документ и др.) воссоздается предметное и социальное содержание профессиональной деятельности, имитируется поведение участников игры по заданным правилам, отражающим условия и динамику реальной производственной обстановки.
- В практике высшей школы успешно применяют так называемые имитационные деловые игры.

- Создавая в обучении имитацию конкретных условий и динамики производства, а также действий и отношений специалистов, деловая игра служит средством развития теоретического и практического мышления, актуализации, применения и закрепления знаний. Развитие личности специалиста в деловой игре обусловлено усвоением профессиональных действий (норм) и норм отношений участников производственного процесса. Методически правильно построенные деловые игры служат эффективным средством обучения технологии принятия решений.

- Деловые игры характеризуются следующими основными признаками:

- наличием участников игры (обучаемых), у которых общая задача – анализ обстановки и принятие решений в соответствии с назначенной каждому должностью (ролью);

- наличием руководителя игры, который должен выдавать информацию об обстановке, анализировать решения участников игры и корректировать ее;

- созданием определенных условий для анализа обстановки и принятия решений обучаемыми;

- созданием неопределенной, а в ряде случаев конфликтной ситуации;

- невозможностью полной формализации ситуации;

- динамичностью изменения обстановки и наличием обратной связи между предварительными решениями участников игры и окончательными, связанными с изменением обстановки.

- Деловую игру можно проводить перед изложением лекционного материала, после него или же организовывать на ее основе весь учебный процесс. В первом случае деловая игра будет опираться только на личный опыт ее участников, которого может оказаться недостаточно. И хотя игра будет вызывать интерес, отсутствие необходимых знаний может осложнить ее проведение. При опоре на имеющиеся знания деловая игра проходит более содержательно и качественно.

- Основными компонентами деловой игры служат сценарий, игровая обстановка и регламент. Сценарий включает характеристику игровой

ситуации (организации), правила игры и описание производственной обстановки. В правилах фиксируют состав и описание разыгрываемых ролей, а также материалы, регламентирующие деятельность игроков: методики, приказы, должностные инструкции по каждой из ролей игры.

- Поведение участников – основной инструмент игры. Очень важен правильный выбор временного режима проведения игры, воссоздание реальной обстановки. Регламент игры определяет порядок тем или документов, общие требования к режиму ее проведения и к инструктивным материалам.

- Как показала практика, в деловых играх воспроизводят только наиболее типичные, обобщенные профессиональные ситуации. Но опыт, накопленный вузами, свидетельствует о том, что учебные игры можно с успехом применять при изучении самых различных дисциплин – химии, математики, механики и др. Этот новый вид игр назван символическим. Игровая форма учебной работы по сравнению с традиционной технологией обучения на практических занятиях имеет много преимуществ: студенты проявляют завидную работоспособность при изучении программного материала, игра занимательна и интересна студентам.

- Одна из важных задач при проведении деловых игр – освобождение их участников от рутинной вычислительной работы, что может быть достигнуто при использовании ЭВМ. Применение деловых игр требует от преподавателя глубокой подготовки в специальных областях. Даже при наличии производственного опыта и хорошего владения методикой обучения подготовка и отладка деловой игры занимают от 1 до 3 лет.

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.

Формы работы: семинар, конференция по обмену опытом, презентации авторских материалов, аукцион идей, интерактивная игра.

Стажировка (с выполнением должностной роли)

Стажировка с выполнением должностной роли - активный метод обучения, при котором «моделью» выступает сфера профессиональной деятельности, сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности). Главное условие стажировки — выполнение под контролем учебного мастера (преподавателя) определенных действий в реальных производственных условиях.

Занятие-игра «Имитационный тренинг»

Все технологии интерактивного обучения делятся на неимитационные и имитационные. В основу классификации положен признак воссоздания (имитации) контекста профессиональной деятельности, ее модельного представления в обучении.

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 (компьютеры, тренажеры, приборы и т. д.).

Неимитационные технологии

Неимитационные технологии не предполагают построения моделей изучаемого явления или деятельности. В основе имитационных технологий лежит имитационное или имитационно-игровое моделирование, т. е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе.

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.

Занятие-игра реализует познавательную, воспитательную и

коррекционную задачи обучения. В процессе обучения наиболее пригодны методы, которые наиболее реалистичны, например, деловые игры.

Интерактивная игра

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, объединённого общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

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.

Игра «Реклама на телеканале»

Работа в группах. Каждая группа выбирает карту, где указана тема рекламы.

Мы - пешеходы. Моя Родина. Моя семья. Моя школа.

Игра «Ключевой момент»

Тест - проверка знаний (тестирование).

Технология проведения ролевой игры

Ролевая игра является эффективным методом обучения практическим навыкам работы, поскольку основана на принципе обучения на практике. Необходимо выполнять по следующему алгоритму: мотивация — согласование результатов — представление плана — распределение ролей — подготовка к ролевой игре — ролевая игра — деловая обратная связь.

Игра «Исследователи»

Исследуйте текст, посчитайте, сколько раз в нем встречается слово «калина» и т. п.

В современных условиях, в которых, по терминологии профессора МГИМО Кравченко С.А., «продуктивно говорить не столько о социализации индивида, сколько о его играизации, учиться анализу ситуаций и поиску оптимальных решений, основанных на минимизации рисков от возможных последствий, должен каждый человек».

Упражнение «Бананы»

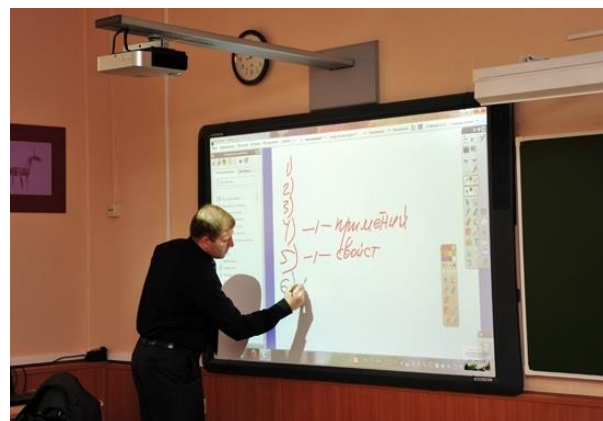
Упражнение помогает сломать стереотипы, производить работу левым полушарием мозга, логическим, рациональным мышлением. Используется как разминка. (Надпись на доске: ШБИАСНТАЛНЕР)

Зачеркните в этой строке шесть букв таким образом, чтобы буквы, которые остаются (без изменения своей последовательности), составляли бы хорошо знакомое слово. (Бананы).

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ)

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) постепенно проникают во все сферы образования. Этому способствует глобальная информатизация общества, распространение в школах и вузах новейшей компьютерной техники и современного программного обеспечения, создание государственных и международных программ, направленных на информатизацию образования.

В настоящее время большинство российских и отечественных педагогов осознают необходимость изучения и освоения современных ИТ, которые можно использовать на занятиях (телеконференции, электронная почта, электронные книги, мультимедиа и т.д.).



Организационные формы учебного процесса видоизменяются, увеличивается количество самостоятельной работы учащихся, количество практических и лабораторных занятий, которые носят исследовательский характер, получают распространение занятия вне аудиторий. Появление информационных технологий в учебно-воспитательном процессе влечет за собой и значительное изменение привычных функций педагога, который, подобно своим ученикам, теперь выступает в новых для себя ролях: исследователь, организатор, консультант.

Интерактивность (в контексте информационной системы) — это возможность информационно-коммуникационной системы по-разному реагировать на любые действия пользователя в активном режиме. ИТ являются неременным условием для функционирования высокоэффективной модели обучения, основной целью которой является активное вовлечение каждого из учеников в образовательный и исследовательский процессы.

Применение новейших технологий в обучении повышает наглядность, облегчает восприятие материала. Это благоприятно влияет на мотивацию учеников и общую эффективность образовательного процесса.

Компьютерные технологии обучения

Компьютерные технологии обучения — это процессы сбора, переработки, хранения и передачи информации обучаемому посредством компьютера. К настоящему времени наибольшее распространение получили такие технологические направления, в которых компьютер является:

- средством для предоставления учебного материала учащимся с целью передачи знаний;
- средством информационной поддержки учебных процессов как дополнительный источник информации;
- средством для определения уровня знаний и контроля за усвоением учебного материала;
- универсальным тренажером для приобретения навыков практического применения знаний;
- средством для проведения учебных экспериментов и деловых игр по предмету изучения;
- одним из важнейших элементов в будущей профессиональной деятельности обучаемого.

На современном этапе во многих профессиональных учебных заведениях разрабатываются и используются как отдельные программные продукты учебного назначения, так и автоматизированные обучающие системы (АОС) по различным учебным дисциплинам. АОС включает в себя комплекс учебно-методических материалов (демонстрационных, теоретических, практических, контролирующих), компьютерные программы, которые управляют процессом обучения.

С появлением операционной системы Windows в сфере профессионального обучения открылись новые возможности. Прежде всего, это доступность диалогового общения в так называемых **интерактивных**

программах. Кроме того, стало осуществимым широкое использование графики (рисунков, схем, диаграмм, чертежей, карт, фотографий).

Применение графических иллюстраций в учебных компьютерных системах позволяет на новом уровне передавать информацию обучаемому и улучшить ее понимание.

Возросшая производительность персональных компьютеров сделала возможным достаточно широкое применение технологий мультимедиа. Современное профессиональное обучение уже трудно представить без этих технологий, которые позволяют расширить области применения компьютеров в учебном процессе.

Новые возможности в системе профессионального образования открывает гипертекстовая технология. Гипертекст (от англ.— «сверхтекст»), или гипертекстовая система, — это совокупность разнообразной информации, которая может располагаться не только в разных файлах, но и на разных компьютерах. Основная черта гипертекста — это возможность переходов по так называемым гиперссылкам, которые представлены либо в виде специально сформированного текста, либо определенного графического изображения. Одновременно на экране компьютера может быть несколько гиперссылок, и каждая из них определяет свой маршрут «путешествия».

Современную гипертекстовую обучающую систему отличает удобная среда обучения, в которой легко находить нужную информацию, возвращаться к уже пройденному материалу и т. п.

Автоматизированные обучающие системы, построенные на основе гипертекстовой технологии, обеспечивают лучшую обучаемость не только благодаря наглядности представляемой информации. Использование динамического, т. е. изменяющегося, гипертекста позволяет провести диагностику обучаемого, а затем автоматически выбрать один из возможных уровней изучения одной и той же темы. Гипертекстовые обучающие системы представляют информацию так, что и сам обучаемый, следуя графическим

или текстовым ссылкам, может использовать различные схемы работы с материалом.

Применение компьютерных технологий в системе профессионального образования способствует реализации следующих педагогических целей:

- развитие личности обучаемого, подготовка к самостоятельной продуктивной профессиональной деятельности;
- реализация социального заказа, обусловленного потребностями современного общества;
- интенсификация образовательного процесса в профессиональной школе.

Использование видеозаписей

Видеофильмы служат своеобразными наглядными пособиями, предоставляя широкие возможности по использованию учебных фильмов. Демонстрация фрагментов из них может послужить и мотивацией в начале занятия, и хорошим средством подачи информации (демонстрацией удачных приемов или ошибок), и предметом изучения, анализа и критики в интерактивной части. Демонстрация некоторых фильмов с остановками (стоп-кадр) и обсуждениями по ходу может представлять собой самостоятельное занятие.



Урок мультимедийной презентации

В качестве одной из форм обучения, стимулирующих учащихся к творческой деятельности, можно предложить создание одним учеником или группой учеников мультимедийной презентации, сопровождающей изучение какой-либо темы курса. Здесь каждый из учащихся имеет возможность самостоятельного выбора формы представления материала, компоновки и дизайна слайдов. Кроме того, он имеет возможность использовать все доступные средства мультимедиа, для того, чтобы сделать материал наиболее зрелищным.

Основа урока - это изложение нового материала, иллюстрируемое рисунками, простыми и анимированными схемами, анимационными и видеофильмами. Поиск материалов к уроку проводится заранее. Все подобранные материалы объединяются, чаще всего при помощи программы Power Point, в общую презентацию. В ходе урока такая презентация может быть продемонстрирована как с помощью мультимедийного проектора, так и на отдельных компьютерах.

Создание презентации может быть выражена в трех этапах работы по каждому тематическому блоку:

1 этап: освоение приемов работы в режиме тренинга: формирование отношения к пользовательским навыкам как к ресурсам через проектирование ситуаций, в которых использование полученных навыков позволит повысить качество продукта или облегчить деятельность по его получению.

2 этап: применение приемов работы в подготовке документов в соответствии с задачами и содержанием деятельности учащихся по их текущим проектам: разработка формата и содержания документа на основе целей публичной или письменной коммуникации.

3 этап: вне рамок создания презентации - консультации учителя по работам в MS Power Point, необходимые для реализации проектов учащихся.

Интерактивная доска

В настоящее время все большее количество учебных заведений оснащает аудитории (классы) интерактивными досками. Их использование во время занятия дает учащимся возможность увидеть реалистичные 2-D и 3-D модели объектов изучения, наблюдать за их изменениями и управлять ими, просто касаясь доски руками. Подобная технология позволяет реализовывать принципы развивающего обучения на практике.

Педагог с помощью интерактивной доски может взаимодействовать с учащимися в онлайн-режиме в течение всего занятия.

Говоря о технических новинках, стоит рассказать, прежде всего, об интерактивных досках, главная функция которых – демонстрация и активная работа со всеми видами графических и текстовых файлов и видео, создание электронного протокола занятия.



Существует несколько разновидностей интерактивных досок:

- **Активная электронная доска** – подключается к источнику питания и к компьютеру. Работа с файлами осуществляется при помощи специального стилуса.
- **Электромагнитная интерактивная доска** - работает по принципу пассивной электромагнитной технологии, которая позволяет использовать специальные маркеры.
- **Интерактивная электронная доска на основе технологии инфракрасного сканирования** - большой дисплей, оснащенный инфракрасными датчиками, с которым можно работать как при помощи специального стилуса, так и просто с помощью пальцев.

Для работы с интерактивными досками используется специальное ПО, с помощью которого преподаватель (учитель) может добавлять пометки поверх любого изображения на экране, акцентировать внимание учащихся на важных деталях, использоваться для обучения готовые шаблоны документов занятий и уроков, импортировать и видоизменять различные графические объекты.

Такая доска может стать первым шагом на пути к созданию мультимедийной образовательной среды в классе (аудитории) с возможностью проведения интерактивных опросов и тестирований, а также использования документ-камеры.

Также в современных учебных заведениях все активнее используются и новые ИКТ – инструменты коллективного пользования, призванные развивать навыки и умения проектной деятельности, коллективной работы. К ним относятся облачные сервисы и системы дистанционного обучения, позволяющие разнообразить форматы проведения занятий – от телемостов до трансляции лекций из вузов и предоставления равных возможностей качественного образования учащихся сельских и городских школ.

Сравнительно новыми для России являются цифровые лаборатории, включающие в себя датчики, анализаторы и специальное ПО для занятий (или уроков) химии, физики, биологии и других предметов. Они позволяют учащимся (школьникам) познавать окружающий мир эмпирическим путем.

Сегодня многие педагоги соглашаются с тем, что использование интерактивных методов обучения в школах и вузах не просто целесообразно, а необходимо.

Рекомендации

для авторских образовательных и педагогических технологий

1. Определить проблему.
2. Разработать рабочую программу тренинга.

3. Составить библиографию по проблеме.
4. Сделать обзор литературы (о новинках по избранной теме) и о передовом опыте других учителей, преподавателей-практиков.
5. Создать авторскую концепцию.
6. Составить план работы.
7. Разработать собственный проект работы по использованию своей технологии, целью которой будет ответ на вопрос: Как оптимизировать учебно-воспитательный процесс?
8. Провести исследовательскую работу по избранной проблематике.
9. Работать с учителями-новаторами в сотрудничестве и классифицировать новые идеи, аккумулировать их и претворять в жизнь, в практику.
10. Стремиться повышать уровень самообразования, совершенствовать педагогическое мастерство.
11. Правильно оценивать свои возможности, видеть свои недостатки, недочеты и смело их критиковать, быстро исправлять ошибки, находить выход из трудных учебных ситуаций.
12. Относиться к работе творчески, стремиться достичь положительных результатов.
13. Проводить серии открытых уроков (занятий) с целью получения других мнений, разных точек зрения, на созданную авторскую концепцию и проект работы.
14. Презентовать свою авторскую разработку, показать то новое, что в ней есть.
15. Обосновать свою позицию и взгляд на предъявленную авторскую технологию и отстаивать его.

Еще одно важное напоминание: можно прочитать горы литературы о новых педагогических технологиях, но научиться им можно только путем личного участия в игре, «мозговой атаке» или дискуссии.

16. Доведение новых методов и приемов обучения, направленных на развитие мышления и творческих способностей учащихся.

17. Разъяснение методов «Круглый стол», «Река проблем», приемов «Коллаж», «Ярмарка гипотез». Приведение примеров.

18. Разъяснение ситуативных игр «Хочу, но должен...» и «Архитекторы». Приведение примеров.

19. Доведение положительных сторон новых методов и приемов в повышении у учащейся молодёжи интереса к занятиям русского языка и литературного чтения.

Заключение

Главная задача современного образования — не просто дать ученику фундаментальные знания, а обеспечить для него все необходимые условия для дальнейшей социальной адаптации, развить склонность к самообразованию.

Современную образовательную систему характеризуют:

- сжатые сроки обучения
- большой объем получаемой информации
- серьезные требования к уровню знаний, навыков и умений ученика или студента.

Сущность их состоит в том, что они опираются не только на процессы восприятия, памяти и внимания, но и, 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).

В интерактивных технологиях обучения существенно меняются роли обучающего (вместо роли информатора ? роль менеджера) и обучаемых (вместо объекта воздействия ? субъект взаимодействия), а также роль информации (информация не цель, а средство для освоения действий и операций).

Одна из главных задач для нынешнего преподавателя – сделать процесс обучения интересным для учеников, динамичным и современным. И в этом педагогам пришли на помощь интерактивные технологии.

Современная наука об образовании «пришла» к тому моменту, когда возникла острая потребность в новых педагогических технологиях, которые обеспечивают самое главное в образовательном процессе — развитие личности каждого ребенка, его активности. Необходимо создавать и использовать такие условия обучения, чтобы учащийся стремился получить новые результаты своей работы и в дальнейшей работе успешно мог применить их в практической деятельности. На сегодняшний день мы не можем не задумываться над тем, что в будущем ожидает наших учащихся. Ясно одно, что будущее потребует от них большого запаса знаний не только по выбранной специальности, но в области современных технологий.

Современная учебная литература, различные пособия для учителей позволяют при качественной подготовке построить занятие или урок так, чтобы развивать у учащихся мышление, память, внимание и другие виды познавательной деятельности. Продуктивный урок должен формировать не только глубокие и прочные знания, но и умения использовать их в различных ситуациях, самостоятельно добывать знания, формировать опыт решения проблем. Соответственно сейчас, остро стоит вопрос о целенаправленной работе по развитию учащихся — интеллектуальных, физических, эмоционально-волевых, познавательных умений. Наилучшие результаты при решении этой проблемы можно получить только при наличии активной позиции учащихся в учебном процессе.

Каким же тогда педагогу нужно построить обучение, чтобы процесс познания стал обоюдно увлекательным, значимым, как для педагога, так и для самого учащегося? Педагогика предлагает различные пути: воспитание ответственности, развитие мотивации, адаптирование учебного материала к учебным возможностям учащего и др. Современная образовательная «страна» требует поиска и освоения новых форм учебных взаимодействий между участниками процесса обучения.

Появились интерактивные опросы, программы на радио и телевидении, сценарии которых во многом диктуются открытыми беседами со зрителями и слушателями. Подобные собеседования часто демонстрируют далеко не лучшие образцы диалога. А значит, умению строить интересный, конструктивный диалог нужно учить. Участие в диалоге требует умение не только слушать, но и слышать, не только говорить, но и быть понятым. При сохранении конечной цели и основного содержания образовательного процесса интерактивное обучение изменяет привычные формы на диалоговые.

Высоко ценятся в обществе такие качества, как коммуникабельность, умение общаться с людьми, договариваться, находить пути решения, работать в команде, в паре. В век современной информатизации, когда один человек не в состоянии «переварить» весь поток информации, важно умение работать сплоченно. Интерактивные методы предполагают умение распределять обязанности, ставить цели и задачи, делать взвешенный, правильный выбор, анализировать ситуацию, а также дают ощущение полета творческой мысли, чувство радости и глубокого удовлетворения от своей работы.

Интерактивные методы позволяют создавать учебную среду, в которой теория и практика усваиваются одновременно, а это дает возможность ученикам формировать характер, развивать мировоззрение, логическое мышление, связную речь; формировать критическое мышление; выявлять и реализовать индивидуальные возможности, формировать положительную

мотивацию к русскому языку, осознания значимости этой науки в практической деятельности. При этом учебно-воспитательный процесс организуется так, что ученики ищут связь между новыми и уже полученными знаниями; принимают альтернативные решения, могут сделать «открытие», формируют свои собственные идеи и мысли с помощью различных средств.

Таким образом, интерактивные технологии применяют приёмы и методы, которые позволяют сделать занятие необычным, более насыщенным и интересным, качественно осваивать учебный материал и включать мотивационную сферу ученика. Современный педагог, независимо от преподаваемого предмета или учебной дисциплины, должен владеть необходимым арсеналом интерактивных методов обучения.

Итак, интерактивное обучение формирует способность мыслить неординарно, по-своему видеть проблемную ситуацию, выход из нее; обосновывать свои позиции, свои жизненные ценности; развивает такие черты, как умение выслушивать иную точку зрения, умение сотрудничать, вступать в партнерское общение, проявляя при этом толерантность по отношению к своим оппонентам, необходимый такт, доброжелательность к участникам процесса совместного нахождения путей взаимопонимания, поиска истины.

Приложение

Крылатые выражения об инновационных методах и технологиях

Подготовка квалифицированных, обладающих современными знаниями, современно мыслящих кадров - это ключ к решению многих наших проблем: и общественно-политических, и экономических.

(И.А Каримов)

«... Действительно, гуманная педагогика - это та, которая в состоянии приобщить детей к процессу созидания самих себя».

(Ш.А. Амонашвили)

Сущность проблемного обучения заключается, в систематической самостоятельной поисковой деятельности учащихся...

(М.И. Махмутова)

Технологии и инновации, вошедшие в школьную жизнь за последние годы, при всех имеющихся различиях в целевых, содержательных, организационных аспектах, в конечном счете, направлены именно на повышение продуктивности учебной деятельности, превращение учащегося в активного субъекта собственного учения.

(В.И. Андриянова)

Технологическо-педагогический процесс - это последовательность определенных операций с использованием необходимых средств, условий, при этом, новаторство преподавателя, его профессионально-личностное творчество, в этом суть инновационности педагогической технологии, тем более, что в педагогическом процессе формируется личность и специалист.

(С. Сейсенбаев)

Рефлексия - особый способ мышления, предполагающий отстраненный взгляд на педагогическую реальность, историко-педагогический опыт, на собственную личность как носителя определенной профессиональной позиции.

(Н.Н. Азизходжаева)

Креативность - это способ бытия в профессии, желание и умение создавать новую педагогическую реальность на уровне целей, содержания, технологий многообразных образовательных процессов и системы.

(Н.Н. Азизходжаева)

Технология - это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния.

(В.М. Шепель)

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств, она есть организационно–методический инструментарий педагогического процесса.

(Б. Лихачев)

Новое в педагогике – это не только идеи, подходы, методы, технологии, которые еще не использовались, но это и тот комплекс элементов или отдельные элементы педагогического процесса, которые несут в себе прогрессивное начало, позволяющие в изменяющихся условиях и ситуациях достаточно эффективно решать задачи воспитания и образования.

(В.И. Загвязинский)

Терминологический словарь

Авторские технологии - педагогическая стратегия активизации и интенсификации обучения, имеющая авторство (Ш.А.Амонашвили, В.Ф.Шаталов, С.Н.Лысенкова и др.).

Алгоритм – это предписание, определяющее последовательность умственных и практических операций.

Блочное обучение – гибкая программа, обеспечивающая возможность выполнять разнообразные интеллектуальные операции и использовать приобретаемые знания при решении учебных задач (информационный блок, тестово-информационный, коррекционно-информационный, проблемный блок, блок проверки и коррекции).

Знания - результат духовного богатства человечества, накопленного на протяжении всего исторического развития; проверенные практикой результаты познания окружающего мира, его верное отражение в мозге человека.

Иновация - введение нового в цели, содержания, а также методы и формы обучения и воспитания, организация совместной деятельности учителя и учащегося.

Иновационная деятельность - созидательный процесс и результат творческой деятельности.

Инсерт - одна из интерактивных стратегий обучения, мощный инструмент, дающий возможность активно отслеживать свое собственное понимание в процессе чтения.

Интерактивная стратегия – активные методы обучения по проекту чтения и письма в целях развития мышления учащихся всех возрастов независимо от изучаемого предмета (Ж.Стил, К.Мередж, Ч.Темпл).

Кластер - педагогическая стратегия, которая помогает свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы, появлению новых ассоциаций или графического изображения этих ассоциаций.

Креативность – творческие возможности человека; некоторое особое свойство человеческого индивидуума, обуславливающее способность проявлять социально-творческую активность.

Кубики - одна из педагогических стратегий с различными шестью подсказками для мышления или письма, расположенными на каждой стороне (6) кубика по определенной теме, с применением аргументов «за» или «против».

Локальная (модульная) технология – внедрение технологий в отдельные части учебно - воспитательного процесса, представляющая собой решение частных дидактических и воспитательных задач.

Метод проектов – это комплексный обучающий метод, который позволяет индивидуализировать учебный процесс, дает возможность учащемуся проявить самостоятельность в планировании, организации и контроля своей деятельности (Е.Паркхарст).

Модернизация - усовершенствование; технология, отвечающая современным требованиям.

Модульное обучение – такая организация учения, при которой учебные программы составлены из модулей.

Мозговая атака - метод генерирования новых идей, освобождающий мышление от инерции, а также преодоление привычного хода мысли при решении творческой задачи (АФ. Осборн, Дж. Дональд Филипс).

Мозговой штурм - это диалог с деструктивной отнесённой оценкой (Е.А.Александров, Г.Я.Буш)

Навыки - способность выполнять какие-либо действия автоматически, без поэлементного контроля.

Нововведение - комплексный, целенаправленный процесс создания, распространения и использования новшества, целью которого является удовлетворение потребностей и интересов людей новыми средствами.

Педагогическая технология – планирование и применение в рамках образования системы средств для получения необходимого результата;

проект системы последовательного развертывания педагогической деятельности, направленная на достижение целей образования и развития личности.

Познавательная деятельность – вооружение человека знаниями, умениями и навыками необходимыми для его социальной, общественной активности и значимости, а также для формирования у человека умений выбирать, организовывать, направлять свои действия в соответствии с поставленными задачами, потребностью в пополнении и совершенствовании знаний.

Проблемное обучение – система правил применения приемов учения и преподавания, построенная с учетом логики мыслительных операций (анализа, обобщения и т.п.) и закономерностей поисковой деятельности учащихся (проблемной ситуации, познавательного интереса, потребности и т.д.).

Проблемная ситуация – это состояние умственного напряжения, специально вызванное с познавательной целью.

Рефлексия – это взгляд на собственную мысль со стороны; процесс самопознания субъектом внутренних психологических актов и состояний.

Синквейн – одна из педагогических стратегий в виде стихотворения, которое требует синтеза информации и материала в кратких выражениях, а также состоящее из пяти строк.

Технология интенсификации обучения – технология В.Ф.Шаталова, выявляющая нераскрытые резервы традиционного классно-урочного способа обучения, представленного крупными блоками с применением опорных сигналов.

Технология – учение об искусстве, ремесле, науке.

Технология дифференцированного обучения – часть общей дидактической системы, которая обеспечивает специализацию учебного процесса для различных групп обучаемых.

Технология «комбинированной системы обучения» - система внутриклассной дифференциации обучению по уровням и развивающимся циклом уроков по теме (Н.П.Гузик).

Технология индивидуализации обучения – 1) форма, модель, организация учебного процесса, где учитель взаимодействует с отдельными учащимися по индивидуальной модели, учитывая их личностные особенности, развивая каждого в отдельности; 2) такая организация учебного процесса, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными (Инге Унт, А.С.Границкая, В.Д.Шадриков).

Технология программного обучения – технология обучения, связанная с именем американского психолога Б.Скиннера, которая позволяет повысить эффективность управления усвоения материала, построив его как последовательную программу задачи, порций информации и их контроля.

Творческое мышление – высшая форма активности человека, характеризуется социальной значимостью и оригинальностью.

Таблица 1.Сравнительные характеристики традиционного и инновационного образовательных учреждений

Сравниваемые параметры педагогического процесса

Параметры	традиционное	! инновационное
Цель	Передача знаний, умений и попутное воспитание, освоение социального опыта	Содействие самореализации и самоутверждению личности
Ориентация	На потребности общества и производства	На потребности и возможности

		личности
Принципы	Идеологически трансформированы	Научные, объективные
Содержание образования	Разрозненные предметы со слабо выраженными межпредметными связями	Гуманизированные и личностно-ориентированные культурные ценности
Ведущие методы и формы	Информационно-репродуктивные	Творческие, активные, индивидуально-дифференцированные
Отношения обучающихся и обучающихся	Субъект-объектные	Субъект-субъектные
Роль преподавателя	Источник и контроль знаний	Консультант-помощник
Основные результаты	Уровень обученности и социализированности	Уровень личностного и профессионального развития, самоактуализации и самореализации

Это неполное сравнение показывает, что основополагающими принципами деятельности инновационного образовательного учреждения являются гуманизация, демократизация, индивидуализация и дифференциация

Литература:

- Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения. – Минск, 2015.
- Бугримов И.В. Использование интерактивных технологий на занятиях. // Пазашкольнае выхаванне. – 2005. – № 4.
- Еделева, Е.И. Интерактивные техники групповой работы // Школьный психолог. – 2014. – № 15
- Ефимов П. П., Ефимова И. О. Интерактивные методы обучения — основа инновационных педагогических технологий // Инновационные педагогические технологии: материалы Междунар. науч. конф. — Казань: Бук, 2014. — С. 286-290.
- Алёшина И. В. Использование интерактивных методов обучения на уроках русского языка // Молодой ученый. — 2017. — № 8. — С. 313-317.
- Сапарова З. И. Интерактивные методы обучения на уроках русского языка // Молодой ученый. — 2016. — № 3. — С. 908-911.
- Арсирый А. Т. Занимательные материалы по русскому языку. - М.: Просвещение, 1995.
- Ашукин Н. С., Ашукина М. Г. Крылатые слова. - М.: Художественная литература, 1987.
- Васильева Ф.И., Лихошерст Н. В. Почему мы говорим «Да!» интерактивным методам? - Чебоксары, 2006.
- Зобернюс О. П. Парная и групповая работа на уроках русского языка. //Русский язык в школе, 2008, № 7.
- Коротаева Е. В. Психодидактика интерактивного обучения. //Русский язык в школе// 2008, № 1.
- Ивашова А.Я. Сотрудничество. – М., 2004.
- Кашлев С.С. Современные технологии педагогического процесса. – Минск, 2000.
- Стебенева Н.Л. Путь к успеху. – М., 2003.
- Царапкина Е.А. Искусство жить в ладу с собой и миром. – М., 2003.

- Коротаева Е.В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников. – М.: Сентябрь, 2003.
- Щуркова Н.Е., Питюков В.Ю. и др. Новые технологии воспитательного процесса. – М., 1993.
- Айкинбаева Г. К. Одаренные дети: выявление, обучение и развитие // Воспитание школьников, 2005. - № 3. - С. 20–21.
- Бабанский Ю. К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. - М.: Просвещение, 2003. - 259 с.
- Бабанский Ю. К. Методы обучения в школе. - М.: Просвещение, 2006.- 305 с.
- Богоявленская Д. Б. Психология способностей. - М.: Академия, 2002. - 320 с.
- Ваганова Н. А. Изучение особенностей проявления творческого потенциала школьников. - М.: Просвещение, 2010. - 265 с.
- Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. - М.: Педагогика, 1986. - 230 с.
- Батырханова З. А. Использование интерактивного метода обучения на уроках русского языка и литературы // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. — Краснодар: Новация, 2016. — С. 136-139.
- Коротаева Е. В. Психодидактика интерактивного обучения. //Русский язык в школе, 2008, № 8.
- Решеткина И. В. Интерактивное обучение в контексте современных тенденций развития школьного и вузовского образования. – Самара: Наука, 2000.
- Динаилова А. А. Эффективность использования интерактивного метода обучения на уроках русского языка и литературы // Инновационные педагогические технологии: материалы IV Междунар. науч. конф. — Казань: Бук, 2016. — С. 4-6.

Лорсанова А. А. Методы интерактивного обучения на уроках русского языка в новой школе // Образование и воспитание, 2016. — №1. — С. 8-11.

Бексултанова З. М. Использование произведений русской литературы на уроках географии в целях повышения познавательного интереса учащихся// Инновационные педагогические технологии: материалы II междунар. науч. конф. — Казань: Бук, 2015. — С. 4-6.

Гакаев Р. А. Экскурсии как познавательная деятельность на уроках литературы и географии // Педагогическое мастерство: материалы VI междунар. науч. конф. — М.: Буки-Веди, 2015. — С. 1-5.

Лорсанова А. А. Использование средств наглядного обучения на уроках русского языка и литературы в условиях новой школы// Инновационные педагогические технологии: материалы III междунар. науч. конф. — Казань: Бук, 2015. — С. 7-11.

Нуцулханова М. Ю. Уроки русского языка и их особенности в системе развивающего обучения в условиях новой школы // Теория и практика образования в современном мире: материалы VIII междунар. науч. конф. — СПб.: Свое издательство, 2015. — С. 106-109.

Громыко Н. В. Обучение схематизации. - М.: Пушкинский институт, 2005. — 475 с.

Долгоруков А. М. Case-study как способ понимания // Практическое руководство для тьютора системы Открытого образования на основе дистанционных технологий. - М.: Центр интенсивных технологий образования, 2002. — 128 с.

Кобзарь-Фролова М. Н. О применении интерактивных технологий при преподавании юридических дисциплин магистрам // Финансовое право. -2013. — № 7. — С. 21–23.

Азизходжаева Н.Н. Педагогические технологии и педагогическое мастерство. - Ташкент. 2003.

Джураев Р.Х. Личностно-ориентированное обучение и воспитание на современном этапе. - Ташкент, 2006.

Солиева О.Ю. Исполнение педагогических технологий на уроках русского языка. – Фергана, 2003.

Мансурова Е.Х. Пути и средства совершенствования уроков русской литературы в научной школе. – Фергана, 1990.

Давлятова Г.Н., Акрамова Г.И. и др. Новые педагогические технологии и педагогическое творчество. – Фергана, 2008.

Электронный ресурс: Эффективность использования интерактивных методов обучения на уроках русского языка в начальной школе.

Электронный ресурс: Что такое интерактивное обучение?
<http://12fan.ru/3912825495.html>

<http://odiplom.ru/pedagogika/effektivnost-ispolzovaniya-interaktivnyh-metodov-obucheniya-na-urokah-russkogo-yazyka-v-nachalnoi-shkole>

<http://www.polymedia.ru/podderzhka/spravochnik/interaktivnye-tehnologii-v-obrazovanii/> —

Оглавление

Предисловие.....	3
Преподаватель, который творит.....	5
Методика преподавания – педагогическая наука.....	6
Методические инновации.....	14
Педагогическое творчество и педагогическое мастерство.....	20
Инновационные технологии обучения.....	22
Интерактивные технологии обучения.....	22
Интерактивные технологии в образовании.....	24
Технологии интерактивного обучения.....	28
Интерактивное обучение	30
Этапы построения интерактивного обучения.....	32
Структура занятия в интерактивном режиме.....	35
Интерактивные методы обучения.....	39
Метод тренингов.....	40
Методы, применяемые в ходе занятий, с использованием интерактивных технологий.....	41
Метод: Мозговая атака и штурм.....	42
Метод: Кластер.....	43
Методика: Кубики.....	43
Метод: Тренинг.....	44
«Размышления о самом себе» (индивидуальная работа).....	45
«Лицом к лицу» (работа вдвоем).....	45
«Четверка» (микрогруппы по 3-4 человека).....	45
Метод публичного выступления.....	46
Метод кейсов (или «Кейс-метод», «Метод казусов»).....	46
Метод «Круглый стол».....	47
Метод «Река проблем».....	47

Игровые моменты на уроках русского языка и литературы.....	48
Игровая ситуация «Архитекторы».....	48
Метод проектов.....	49
Игровое проектирование.....	50
Модульные технологии.....	52
Письменные дебаты.....	53
«Дерево решений».....	53
Исполнение роли.....	54
«Аквариум».....	55
«Два, четыре – вместе».....	56
«Синтез идей».....	56
Метод « ПРЕСС».....	56
«Обучая – учусь».....	57
«Выбери позицию».....	57
«Карусель».....	57
«Совместный проект».....	57
«Синквейн или Медленное погружение».....	57
Технология «Незаконченное предложение».....	58
Технология «Микрофон».....	58
Групповые методы работы.....	58
Технология «Работа в группах».....	63
Технология « Мозговой штурм (мозговая атака)».....	63
Дидактическая игра.....	65
Деловая игра. Деловая игра сценарий.....	66
Стажировка (с выполнением должностной роли).....	70
Занятие-игра «Имитационный тренинг».....	70
Неимитационные технологии.....	70
Интерактивная игра.....	71
Игра «Реклама на телеканале».....	72
Игра «Ключевой момент».....	72

Технология проведения ролевой игры.....	73
Игра «Исследователи».....	73
Упражнение «Бананы».....	73
Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ).....	73
Компьютерные технологии обучения.....	75
Использование видеозаписей	77
Урок мультимедийной презентации.....	78
Интерактивная доска.....	78
Рекомендации для авторских образовательных и педагогических технологий.....	80
Заключение.....	82
Приложение. Крылатые выражения об инновационных методах и технологиях.....	86
Терминологический словарь.....	88
Литература.....	90

Давлятова Г.Н. Мамаджанова Г.М.

