

[Источник](#)

Информационные и интерактивные технологии в работе современного педагога

Дронова Д., Калегин Е., Сергеев А.
Факультет Истории и права, 3 курс

Научный руководитель: Спирина А.В., к. пс. н. доц.

Актуальность темы обусловлена тем, что появление компьютеров вызвало небывалый интерес к их применению в сфере обучения. Процесс информатизации необратим, остановить его ничто не сможет. Информационные технологии вошли в нашу жизнь повсеместно. Поэтому современное общество уже неразрывно будет связывать прогресс развития с процессом информатизации. Повсеместно происходит внедрение информационных технологий во все сферы жизнедеятельности, в том числе и в образовании. В современном обществе очень много информации, ее накопилось столько, что просто уже и не хватает бумаги для хранения этого информационного массива и все переводится в цифровой вариант. Поэтому чтобы дети научились ориентироваться во всем этом многообразии нужной и «сорной» информации и чтобы умели пользоваться достижениями настоящего и будущего, необходимо использование информационных технологий в повсеместной учебной деятельности каждого учителя. Так как обществу всегда необходимы: творческие, коммуникабельные и креативные люди, а информационные технологии как раз и способствуют развитию этих качеств, практически в каждом ребенке.

Одним из направлений развития информационных технологий в образовании является применение интерактивных технологий.

Проникновение современных интерактивных технологий в сферу образования позволяет педагогам качественно изменить содержание, методы и организационные формы обучения. Сегодня политика государства направлена на то, чтобы современный учитель в современной школе был высокопрофессиональным педагогом, использующим в своей работе информационные технологии.

Информационная технология – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, объективных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распространение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационного ресурса, а так же повышения их надежности и оперативности (Р. Азизова).

Современные, информационные технологии обучения, исходя из принципов, сформулированных В.И. Гриценко, Б.Е. Патонов и Б.В. Паньшиным, определяются как совокупность внедряемых в системы организационного управления образованием и в системы обучения, принципиально новых систем и методов обработки данных, представляющих собой целостные обучающие системы, и отображение информационного продукта (данных, идей, знаний) с наименьшими затратами и в соответствии с закономерностями той среды, в которой они развиваются.

Можно выделить следующие виды информационных технологий:

1. По типу используемой информации:

- Текст
- Числа и символы
- Графика
- Знание
- Объемы реального мира

2. По типу программного обеспечения:

- системные программы,
- инструментальные средства, используемые для создания отдельных информационных технологий;

- прикладные программы,

3. По способу функционирования:

- функциональные:
- обеспечивающие:

4. По типу пользовательского интерфейса:

- пользовательский интерфейс
- объектно-ориентированная

5. По методу их взаимодействия между собой.

- Дискретные технологии
- Сетевые информационные технологии
- базовые

- прикладные.

Компьютерное обучение – это система обучения, в которой одним из технических средств обучения выступает компьютер. Однако современные разнообразные технические средства обучения все больше развиваются на основе последних достижений макро- и микроэлектроники, поэтому многие ученые предлагают использовать более общий термин – электронное обучение, т.е. обучение с помощью систем и устройств современной электроники. Различают два основных вида электронного обучения:

Рецептивное восприятие – это усвоение знаний, передаваемых с помощью аудиовизуальных средств (эпидиапроекторов, киноустановок, магнитофонов, DVD-проигрывателей, телевидения, интерактивных досок и других подобных и современных технических средств обучения);

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. Это метод, при котором «все обучают каждого и каждый обучает всех» [2].

Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные методы направлены на более широкое взаимодействие учащихся с учителем, но и между самими учениками в их классном коллективе, и на развитии доминирующей активности у учащихся в процессе обучения. Место учителя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности учащихся в нужное русло для достижения целей занятия. Учитель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ученик изучает материал) и контролирует его прохождение.

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 [6].

Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит в этот процесс свой особый индивидуальный вклад, чтобы шел обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем нужно стремиться к тому, чтобы это происходило в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что

позволит не только получить новые знания, но и будет развивать саму познавательную деятельность в целом, и возвысит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества [10].

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, и значимых для каждого участника задач и к нахождению общего пути решения проблем. Интерактив исключает доминирование одного выступающего перед другими собеседниками и оппонентами, так и одного мнения по отношению к остальной части коллектива. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решают сложные проблемы и задачи на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, познают то, как нужно использовать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях и беседах, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальные, парные и групповые работы, исследовательские проекты, ролевые игры, работа с документами и различными источниками информации, творческие работы, рисунки и пр.

В связи с вышесказанным можно выделить следующие задачи интерактивных форм **обучения**:

- пробуждение у учащихся интереса к познанию;
- эффективное усвоение и понимание материала;
- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи, т.е. такой выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения, который бы в итоге удовлетворял бы всех заинтересованных лиц);
- установление взаимодействия между учащимися, обучение работать в команде, группе и индивидуально, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства и ни в коем случае не переходить на личности;
- формирование у обучающихся мнения и своего взвешенного отношения к миру;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности ученика.

При использовании интерактивных форм роль учителя резко меняется, он перестаёт быть центральной фигурой на занятии. Педагог лишь регулирует процесс, содействует прохождению урока и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и

формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту – накопленному мировой цивилизацией. Также к собственному опыту и к опыту окружающих людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы и в конце приходиться к общему консенсусу, совместно решать поставленные задачи, преодолевать различного рода конфликты [1].

С точки зрения Т.С. Паниной и Л.Н. Вавиловой интерактивные формы можно разделить на три группы: **дискуссионные, игровые, тренинговые** [11].

Для решения воспитательных, развивающих и учебных задач педагогом могут быть использованы следующие **интерактивные формы**:

- Круглый стол (дискуссия, дебаты)
- Мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака)
- Деловые и ролевые игры
- Case - study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)
- Мастер класс и др.

Рассмотрим некоторые **дискуссионные формы интерактивного обучения** [7]:

1. *«Заседание экспертной группы» (или «панельная дискуссия»)*. Намеченная проблема обсуждается первоначально в рамках небольшой группы (4-6 человек), а затем ее участники кратко излагают свои позиции всему классу.

2. *«Симпозиум»*. Форма, предполагающая выступление с заранее подготовленными сообщениями, отражающими их позиции по неоднозначному (или спорному) сюжету. После заслушивания сообщений аудитория задает докладчикам вопросы.

3. *«Круглый стол»*. Обсуждение проблемы ведется группами учащихся, но обмен мнениями происходит не только между группами (или внутри одной группы), но и с аудиторией.

4. *«Судебное заседание»*. Моделируется ситуация судебного разбирательства с участием всех предусмотренных законом сторон.

5. *«Форум»*. Эта форма сходна с предыдущей. Отличие состоит в том, что группа не просто излагает свои позиции, а вступает в обмен мнениями с аудиторией.

6. *«Дебаты»*. Заявляются две различные, а часто противоположные, точки зрения – каждую выдвигает и отстаивает одна из групп учащихся.

Существуют и другие **виды интерактивного обучения** (методики «Попс-формула», «Займи позицию», «Дерево решений», тренинги, групповое обсуждение, интерактивная экскурсия, видеоконференция, сократический диалог, фокус-группа и д.р.), которые также рекомендуется использовать в процессе обучения. Кроме того, учитель может применять не только ныне существующие интерактивные формы, а также разработать новые в зависимости от цели занятия, т.е. активно участвовать в процессе совершенствования, модернизации учебного процесса [5].

Основные технологии интерактивного обучения:

1. Ротационные тройки (сменяемые).
2. Работа в парах.
3. Работа в малых группах.
4. Карусель.
5. Аквариум.
6. Дебаты.
7. Броуновское движение.
8. Незаконченное предложение.
9. Дерево решений.
10. Мозговой штурм.
11. Суд от своего имени.
12. Дискуссия.
13. Гражданские слушания.
14. Ролевая (деловая) игра.
15. Метод пресс.
16. Займи позицию.
17. Анализ конкретных ситуаций.

Поподробнее, несколько названных выше, интерактивных технологий и методов можно охарактеризовать **следующим образом:**

Круглый стол – это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, умения и навыки и восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить умение в отстаивании своей позиции, научиться культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией [13].

Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у учащихся профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои соображения и точки зрения, обосновывать выдвигаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявляются новые проблемы и вопросы, которые в будущем опять можно будет обсудить [8].

Важными задачами при организации «круглого стола» являются:

- обсуждение в ходе дискуссии одной-двух проблемных, острых ситуаций по данной теме;
- желательное использование иллюстраций мнений, положений, идей с использованием различных наглядных материалов (схемы, диаграммы, графики, аудио-, видеозаписи);
- тщательная подготовка основных выступающих (не ограничиваться докладами, обзорами, а высказывать свое мнение, доказательства, аргументы), но с соблюдением регламента времени выступления.

Деловые игры – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики [14].

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу и функцию в соответствии со своей ролью. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом – общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра – это, прежде всего такое совместное обучение, которое направлено на обучение совместной деятельности, на совершенствование и постижение умений и навыков сотрудничества [5].

Дискуссия (от лат. *discussio* – исследование, рассмотрение) – это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре [9].

Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др. [12].

Во время дискуссий учащиеся могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому, но конечно в рамках заданного

дискуссией поля. В первом случае проявляются черты диалога, а во втором дискуссия приобретает характер спора. Как правило, в дискуссии присутствуют оба эти элемента, что дает ей определенные элементы непредсказуемости, а значит повышает интерес со стороны учеников, поэтому неправильно сводить понятие дискуссии только к спору. Взаимоисключающий спор, и взаимодополняющий, взаиморазвивающий диалог играют большую роль, так как первостепенное значение имеет факт сопоставления различных мнений по одному вопросу и в итоге ребята все равно должны прийти к какому-то общему мнению (хотя не обязательно).

Дебаты. В дебатах принимают участие две команды: (правительство и оппозиция) одна утверждает какой-то тезис, а другая стремится своими доводами его отрицать. Команды в зависимости от формата дебатов состоят из двух или трех игроков (спикеров). Суть игры заключается в том, чтобы убедить нейтральную третью сторону, судей, в том, что ваши аргументы лучше (убедительнее), чем аргументы вашего оппонента.

Каждый этап дебатов имеет собственную структуру и систему используемых методов и приемов. Каждому спикеру нужно озвучить определенные аргументы в пользу точки зрения команды, при этом с использованием примеров, поддержек и указать судьям на ошибки соперников.

Формат дебатов:

- В начале проведения дебатов нужно дать по 15 минут командам для определения позиций и взаимных консультаций.

- Три выступления спикеров каждой команды по 5 минут каждый

- Четыре раунда перекрестных вопросов

Пример проведения урока обществознания **в форме дебатов:**

Тема дебатов: «Учащиеся старших классов средних школ могут иметь право самим выбирать себе учебный план».

Оформление доски: На доске записана тема дебатов, а также три основных принципа дебатов, которых должны придерживаться все участники дебатов:

1. Атаковать аргументы оппонентов, но не самих соперников, т.е. не переходить на личности, уважать мнение сторон.

2. Быть честным во всем, уметь признать ошибки, причем как чужие, так и свои.

3. Проигравших нет. Обучение имеет большее значение, чем победа.

Этапы проведения урока в форме дебатов:

1. Подготовительный:

- организационный этап;
- сбор информационно-аналитического материала по проблеме для каждой команды;
- формирование команды;
- решение организационных вопросов

2. Дебаты:

На данном этапе проходит собственно сама игра.

3. Аналитический:

- получение обратной связи (опросы, беседа)
- дети делятся своим мнением о проведенной игре
- подведение итогов

Заранее в качестве домашнего задания учащиеся получают задание: проработать определения основных терминов и понятий, содержащихся в данной теме (определения необходимы как отправная точка дебатов, иначе может получиться, что команды имеют в виду разные вещи, обозначаемые одним словом). Учитель предлагает такие понятия: *учебный план, учащиеся старших классов, предметы и т.д.* Эти понятия должны быть определены обязательно, остальные понятия определяются по мере необходимости самими командами. Особым моментом в проведении дебатов является роль судьи. Судья следит за ходом прохождения игры, чтобы не нарушалась дисциплина, основные принципы дебатов и правила. Снижает баллы за полемику и переход на личности.

Завершающим этапом игры как раз и будет **выступление судьи (учителя)**, который в своем комментарии указывает сильные и слабые стороны выступлений спикеров. Комментирует свое решение. Он в конечном итоге и объявляет, кто был более убедительным в своих доводах, кто более эффективно развивал свои аргументы.

В целом учитель должен подчеркнуть, что проигравших, в этой игре нет, так как все выиграли от того, что взаимно обогатились знанием.

Выставление оценок по пятибалльной шкале участникам дебатов.

Существует еще ряд интерактивных методик обучения для начальной школы: "Незаконченное предложение", "Микрофон", "Займи позицию", "Прима", "Дерево решений", "Ковер идей", "Пустое кресло", "6х6х6", "Ледокол", "Мозговой штурм", "Мозаика", ролевые игры, проектная деятельность учащихся, и др. Очень оригинальной является методика "Шесть мыслительных шляп Дебано", благодаря которой у ребенка развиваются творческие способности.

Рассмотрим данные методики на примере игры «**Пустое кресло**».

Цель: найти ответ на чётко поставленный вопрос путём обмена мнений. Этот поиск должен подвести учащихся к открытию правды, к определению фактического состояния вещей. Методика «Пустого кресла» развивает критическое мышление, учит аргументировать, задавать вопросы, активизирует большое количество участников, учит культуре дискуссии.

Необходимо, на 3-4 стульях, разложить мнения, на поставленную проблему, разных людей, записанных на альбомных листах бумаги и лист со знаком вопроса «?». Учащиеся знакомятся с разными мнениями и становятся у избранной точки зрения. Тот, кто имеет совершенно другое мнение, становится у знака «?». Каждая группа обсуждает выбранное мнение и выдвигает представителя для дискуссии. Все участники дискуссии сидят по кругу. Дискуссию начинают представители групп, которые сидят на стульях, стоящих друг против друга. Ведущий (учитель) ставит ещё один стул. Если кто-то другой хочет высказаться, то он садится в пустое кресло. В кресле можно сидеть одновременно только одну минуту. Как только учитель (ведущий) услышит то, что является самым важным, прекращает дискуссию.

Уже сегодня можно утверждать то, что внедрение новых информационных технологий обучения в образовательный процесс **способствует:**

- индивидуализации учебно-воспитательного процесса с учетом уровня подготовленности, индивидуально-типологических особенностей усвоения материала, интересов и потребностей учащихся;
- изменению характера познавательной деятельности у обучающихся в сторону большей самостоятельности и поискового характера;
- стимулированию стремления учащихся к постоянному самосовершенствованию и готовности к самостоятельному переобучению;
- усилению междисциплинарных связей в обучении, комплексному изучению явлений и событий, а следовательно к повышению общего уровня эрудированности учащихся;
- повышению гибкости, мобильности учебного процесса, его постоянному и динамическому обновлению, борьба с застойностью и статичностью в обучении;
- изменению форм и методов организации вне учебной жизнедеятельности воспитанников и организации их досуга, который тоже должен способствовать к развитию детей, даже во внеурочное время [4].

В конце данной статьи отметим, что нами были рассмотрены множество, интерактивных технологий у которых есть свои преимущества и недостатки. Это такие как: дебаты, дискуссия, круглый стол, пустое кресло и другие. Мы дали им небольшие характеристики и на примере технологии дебатов продемонстрировали, как можно построить урок обществознания при помощи данной интерактивной технологии. Чтобы показать то, что урок был не только скучным и обыденным, а интересным, живым и легким для восприятия детей и привел в итоге к стремительному толчку для развития ребенка. А какие технологии применить и применять ли вообще – решать вам – уже состоявшимся или будущим педагогам. Ведь если человек выбрал своей целью посветить себя великому делу – передачи жизненного опыта, знаний, умений и навыков, накопленных многотысячелетней историей человечества, то лучше это будет, если использовать интересные и разнообразные интерактивные технологии, благо сейчас есть все возможности для их использования. Желательно пользоваться не одной и той же, а правильно и рационально чередовать 3-4 разновидности интерактивных технологий по одному предмету или на базе общих знаний учеников.

В заключение хотелось бы еще раз акцентировать внимание на том, что **интерактивное обучение** является универсальным дидактическим подходом к организации процесса обучения. Это способ организации учебного процесса таким образом, чтобы практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, чтобы они имеют возможность понимать и применять полученные ранее знания, умения и навыки и высказываться по поводу того, что они думают и считают важным.

Литература

1. Горячев, А.В. О понятии Информационная грамотность: Информатика и образование [Текст] / А.В. Горячев. – М., 2001. – 369 с.
2. Занков, Л.В. Избранные педагогические труды [Текст]: учеб. пособие / Л.В. Занков. – М.: Педагогика, 1990. – 321 с.
3. Иванова, Л. Н. Интерактивные формы обучения [Текст]: учеб. пособие / Л.Н. Иванова. – М., 2007. – 164 с.
4. Калягин, И.Н. Новые информационные технологии и учебная техника [Текст]: / И.Н. Калягин. – М.: Высшее образование в России, 2003. – 289 с.
5. Караковский, В.А. Воспитание? Воспитание! [Текст] / В.А. Караковский, Л.И. Новикова, Н.Л. Селиванова – М.: Новая школа, 2002. – 160 с.
6. Кларин, М. В. Технология обучения: идеал и реальность [Текст] / М.В. Кларин. - Рига, «Эксперимент», 2001. - 180 с.

7. Ковалева, Т.М. Инновационная школа: аксиомы и гипотезы [Текст]: учеб. пособие / Т.М. Ковалева. – М. : Издательский дом Российской академии образования, 2003. – 214 с.
8. Кукушин, В.С. Педагогические технологии [Текст]: учеб. пособие / В.С. Кукушин. – Ростов-на-Дону: МарТ, 2002. – 319 с.
9. Лернер, И.Я. Дидактические основы методов обучения [Текст]: учеб. пособие / И.Я. Лернер. – М.: Педагогика, 1981. – 186 с.
10. Лордкипанидзе, Д.О. Принципы организации и принципы обучения [Текст]: учеб. пособие / Д.О. Лордкипанидзе. – М., 1957. – 134 с.
11. Сальникова, Т.П. Педагогические технологии [Текст]: учеб. пособие / сост. Т.П. Сальникова. – М., 2005. – 143 с.
12. Смирнов, С.А. Педагогика. Теории, системы, технологии [Текст]: учеб. пособие / С.А. Смирнов. – М.: Академия, 2006. – 512 с.
13. Сухомлинский, В.А. О воспитании [Текст]: учеб. пособие / В.А. Сухомлинский. – М.: Просвещение, 1975. – 344 с.
14. Хуторской, А.В. Современная дидактика [Текст]: учеб. пособие / А.В. Хуторской. – СПб., 2001. – 402 с.