**Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций**

Современное общество предъявляет высокие требования к выпускнику школы, к тем качествам и компетенциям, которыми он должен обладать. Основы ключевых компетенций закладываются еще в период обучения в школе. В свою очередь именно ключевые компетенции предопределяют в дальнейшем траекторию развития личности ребенка, его способность успешно социализироваться в современном мире.

Понятие «ключевые компетенции» указывает на то, что они являются ключом, основанием для других, специальных, предметно-ориентированных. Кроме того, владение ими позволяет человеку быть успешным в любой сфере практической деятельности: профессиональной, общественной, а так же и личной жизни. В настоящее время не существует единого подхода к трактовке дефиниции «ключевые компетенции».

**Однако можно сформулировать следующие их существенные признаки:**

* ключевые компетенции представляют собой различные универсальные ментальные средства, инструменты (способы, методы, приемы) достижения человеком значимых для него целей (результатов);
* ключевые компетенции позволяют достигать результатов в неопределенных, проблемных ситуациях. Они позволяют самостоятельно и в сотрудничестве с другими решать проблемы, то есть справляться с ситуациями, для разрешения которых никогда нет полного комплекта наработанных средств [5].

**Среди важнейших из этих компетенций можно отметить следующие:**

* необходимо научиться действовать в рамках согласованных целей и задач;
* нужно уметь согласовывать свои действия с действиями партнера (учитывать мнение другого); научиться жить вместе: кооперироваться, идти на компромисс;
* следует уметь самостоятельно развиваться, если имеющиеся способности не соответствуют современным требованиям.

Формирование компетенций возможно только через соответствующий опыт деятельности и общения, и такой опыт может быть получен именно в режиме интерактивного обучения.

При интерактивном обучении педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Центральное место в его деятельности занимает не отдельный учащийся как индивид, а группа взаимодействующих учащихся, которые стимулируют и активизируют друг друга.

Ориентация на новые цели образования – компетенции – требует не только изменения содержания изучаемых предметов, но и методов и форм организации образовательного процесса, активизацию деятельности обучающихся в ходе занятия, приближения изучаемых тем к реальной жизни и поисков путей решения возникающих проблем.

**Компетенции «закладываются» в образовательный процесс посредством:**

* технологий;
* содержания образования;
* стиля жизни образовательного учреждения;
* типа взаимодействия между преподавателями и обучающимися и между обучающимися.

«Педагогическая технология» - это способ реализации содержания обучения, предусмотренного учебными программами, представляющий систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающую наиболее эффективное достижение поставленных целей [7].

Используемая в рамках учебно-воспитательного процесса технология подбирается в соответствии с той моделью обучения, которая используется на уроке. Среди моделей обучения выделяют: пассивную, активную и интерактивную. Аналогичное разделение моделей предлагает В.В. Гузеев, но «режимы» по-другому названы: экстраактивный, интраактивный и интерактивный режимы соответственно [4].

Особенностями пассивной модели или экстрактивного режима является активность обучающей среды. Это значит, что ученики усваивают материал из слов учителя или из текста учебника, не общаются между собой и не выполняют никаких творческих заданий. Примерами такой модели могут быть традиционные формы уроков, например в виде лекции.

Активные или интраактивные методы предполагают стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности учеников. Эта модель предполагает наличие творческих (часто домашние) заданий и общение в системе ученик-учитель, как обязательных. Недостатком данной модели является то, что ученики выступают как субъекты учения для себя, учащие только себя, и совершенно не взаимодействующие с другими участниками процесса, кроме учителя. Итак, этот метод характерен своей односторонней направленностью, а именно для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития, и ни сколько не учит умению обмениваться опытом и взаимодействовать в группах.

Интерактивная модель своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Использовании этой модели обучения учителем на своих уроках, говорит об его инновационной деятельности. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации, проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность. Понятно, что структура интерактивного урока будет отличаться от структуры обычного урока, это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть конкретные приёмы и методы, позволяющие сделать урок необычным и более насыщенным и интересным. Возможно проводить полностью интерактивные уроки.

**Выделяют в целом следующие методы интерактивного обучения:**

* дискуссия,
* метод «деловой игры»
* кейс-метод - эвристическая беседа,
* конкурсы практических работ с их обсуждением
* презентация,
* «мозговая атака»,
* ролевые игры,
* метод «круглого стола»,
* тренинги,
* коллективные решения творческих задач [4].

1. **Дискуссия** — это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодополняющего диалога и обсуждения-спора, столкновение различных точек зрения, позиций.

Являясь одной из наиболее эффективных технологий группового взаимодействия, дискуссия усиливает развивающие и воспитательные эффекты обучения, создает условия для открытого выражения участниками своих мыслей, позиций, обладает возможностью воздействия на установки ее участников. Цели проведения дискуссии могут быть весьма разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, изменение установок, стимулирование творчества. Разновидностью дискуссии можно также считать диспут [5].

**Этапы проведения дискуссии:**

Мотивационный

* начало дискуссии

Содержательно-операционный

* организация пространства
* установка правил ведения дискуссии
* структурирование и регулирование дискуссии

Оценочно-рефлексивный

* завершение дискуссии

Особенности организации дискуссии:

* дискуссия обеспечивает активное, глубокое, личностное усвоение знаний (лекция является более экономичным способом передачи знаний, дискуссия может иметь гораздо более долгосрочный эффект;
* активное, заинтересованное, эмоциональное обсуждение ведет к осмысленному усвоению новых знаний, а так же заставить человека задуматься, изменить или пересмотреть свои установки);
* во время дискуссии осуществляется активное взаимодействие обучающихся (активное участие в дискуссии раскрепощает обучающихся, развивает коммуникативные навыки, формирует уверенность в себе; как правило, дискуссии подразумевают высокий уровень вовлеченности группы, но почти всегда имеются участники, которые проявляют пассивность, не желая присоединяться к обсуждению);
* обратная связь с обучающимися (дискуссия обеспечивает видение того, насколько хорошо группа понимает обсуждаемые вопросы, и не требует применения более формальных методов оценки. Она также предоставляет членам группы шанс проверить свои убеждения и установки, подвергая их испытанию).

**2. Метод коллективного анализа ситуаций.**

Одной из форм интерактивного обучения является метод коллективного анализ ситуаций (кейс-метод). Он завоевывает позитивное отношение со стороны обучающихся, которые видят в нем игру, где они имеют возможность проявить и усовершенствовать аналитические и оценочные навыки, научиться работать в команде, применить на практике теоретический материал, увидеть неоднозначность решения проблем в реальной жизни, найти наиболее рациональное решение.

**Кейс-метод** (Case study) — это техника обучения, использующая описание реальных экономических и социальных ситуаций (от англ. case — «случай»).

Под ситуацией (кейсом) понимается письменное описание какой-либо конкретной реальной ситуации. Обучающихся просят проанализировать эту ситуацию, разобраться в сути проблем.

К кейс-технологиям относятся:

* метод ситуационного анализа;
* ситуационные задачи и упражнения;
* анализ конкретных ситуаций (кейс-стади);
* метод кейсов;
* метод инцидента;
* метод разбора деловой корреспонденции;
* игровое проектирование;
* метод ситуационно-ролевых игр

Кейс-технология позволяет более успешно по сравнению с традиционной методикой обучения развивать творческие способности обучающихся, формирует навыки выполнения сложных заданий в составе небольших групп, самостоятельно разрабатывать алгоритмы принятия решения. Этот метод также способствует развитию технического мышления, формированию таких качеств, как инициативность и самостоятельность.

**Этапы работы с кейсом:**

* Этап введения в кейс
* Анализ ситуации
* Этап презентации
* Этап общей дискуссии
* Этап подведения итогов

Родственным методом является метод деловой игры, которая представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. Деловая игра воспитывает личностные качества, ускоряет процесс социализации [2].

3. Под **творческими заданиями** понимаются такие учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, мотивирует обучающихся. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая педагога.

Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для педагога, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим критериям:

* не имеет однозначного и односложного ответа или решения
* является практическим и полезным для учащихся
* связано с жизнью учащихся
* вызывает интерес у учащихся
* максимально служит целям обучения

Если обучающиеся не привыкли работать творчески, то следует постепенно вводить сначала простые упражнения, а затем все более сложные задания.

4. **Ролевая игра** – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Ролевая игра проводится в небольших группах (3-5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т.д.), распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров детей.

Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.
Данная форма работы применяется для моделирования поведения и эмоциональных реакций людей в тех или иных ситуациях путем конструирования игровой ситуации, в которой такое поведение предопределено заданными условиями.

5. **Разработка проекта** - этот метод позволяет участникам мысленно выйти за пределы класса и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение друзей.

Например: составить проект по снижению риска стихийных бедствий в своем городе.

Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в специализированные учреждения, библиотеки и т.д.

Можно предложить участникам собрать публикации из газет, фотографии, статьи, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

6. «**Мозговой штурм», «мозговая атака»** (метод «дельфи») – это метод, при котором принимается любой ответ учащихся на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов.
«Мозговой штурм» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу. Можно применять эту форму работы для получения обратной связи.

**Алгоритм проведения:**

1. Задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения.
2. Предложить высказать свои мысли по этому поводу.
3. Записывать все прозвучавшие высказывания (принимать их все без возражений). Допускаются уточнения высказываний, если они кажутся вам неясными (в любом случае записывайте идею так, как она прозвучала из уст участника).
4. Когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано вами со слов участников.
5. Завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой тренинга.

После завершения «мозговой атаки» (которая не должна занимать много времени, в среднем 4-5 минут), необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные.

«Мозговая атака» является эффективным методом при необходимости:

* обсуждения спорных вопросов;
* стимулирования неуверенных обучаемых для принятия участия в обсуждении;
* сбора большого количества идей в течение короткого периода времени;
* выяснения информированности или подготовленности аудитории;
* работа в малых группах [1].

Процесс профилактического обучения необходимо строить с ориентацией на обучающегося. Наиболее эффективной в данной ситуации является работа в группах. В этом случае учитель обеспечивает диагностику и мониторинг, организует учебную среду, осуществляет поддержку (дает советы, разъяснения), когда в наличии нет других ресурсов. Такая форма работы применяется, когда нужно продемонстрировать сходство или различия определенных явлений, выработать стратегию или разработать план, выяснить отношение различных групп участников к одному и тому же вопросу.

Таким образом, интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной их которых является развитие коммуникативных умений и навыков, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей.

Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Основой интерактивных подходов являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются обучаемыми. Основное отличие интерактивных упражнений и заданий заключается в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Список источников:

1. Двуличанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетентностей // Электронное научно техническое издание «Наука и образование» - № 4 – 2011 г. [Электронный ресурс]. http://technomag.edu.ru/
2. Инновационные технологии в образовании -2012 г. [Электронный ресурс]. http://edu.inovat.ru/
3. Интерактивные технологии eBeam в образовании – 2012 г. [Электронный ресурс]. http://ebeam-russia.ru/
4. Интерактивные технологии в образовательном процессе. [Электронный ресурс]. Интерактивные технологии метод Модерации ТОГИС
5. Масловская С. В. Современные технологии обучения: общая характеристика, особенности реализации – 2011г. [Электронный ресурс]. http://www.orenipk.ru/
6. Мультимедиа технологии в образовании // Все для учителей – 2012г. [Электронный ресурс]. http://for-teacher.ru/
7. Соколов В. Н. Инновационные технологии в образовании: стимулы и препятствия // Вестник ННГУ. Выпуск 1(6) - 2005 – №6 – [Электронный ресурс]. http://www.unn.ru/
8. Трошкина Т. Н. Интерактивные технологии в образовании // Фестиваль педагогический идей «Открытый урок» - 2012 г. [Электронный ресурс]. http://festival.1september.ru/
9. Шишминцева А. П., Суртаева Ю. Н. Интерактивные технологии в процессе обучения в школе // Вестник ТГПУ – № 8 - 2012г. [Электронный ресурс].http://vestnik.tspu.ru
10. http://www.psylist.net/