**«Интерактивные формы работы в процессе преподавания русского языка и литературы»**

Сегодня во всем мире идет совершенствование системы образования и поиск новых образовательных моделей, технологий, ориентированных на личность обучающегося. Главная задача – найти интенсивные  технологии обучения и воспитания подрастающего поколения, отвечающие современному уровню развития общества и дающие успешные результаты.

*Цель:* рассмотреть технологии интерактивного обучения и показать, как использование интерактивных форм на уроках способствует повышению уровня усвоения знаний и мотивации к учебе.

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время с введением современного образовательного стандарта активное обучение играет все большую роль, возникает потребность в создании педагогических технологий, которые будут способны обеспечить главное в образовательном процессе – развитие личности каждого обучающегося, его интеллектуальной активности. Необходимо применять такие методы обучения, при которых обучающиеся будут стремиться получить новые знания и в дальнейшем успешно применять их на практике.

Интерактивное обучение — это специальная форма организации образовательного процесса, суть которой состоит в совместной деятельности обучающихся по освоению учебного материала по решению общих, но значимых для каждого проблем, в обмене знаниями, идеями, способами деятельности.

Задача на современном этапе – не только дать знания обучающимся, но и помочь осознать смысл своей жизни, определить ориентиры будущего. Поэтому преподаватель на уроках должен стараться сформировать жизненную компетентность обучающегося, способность личности к правильному выбору, который опирается на знания, опыт, ценности. Роль уроков русского языка и литературы в этом процессе трудно переоценить. Дисциплины формируют нравственный облик и жизненные ориентиры молодого поколения и занимают особое место в ряду учебных предметов. Они способствует эмоциональному, интеллектуальному, эстетическому развитию обучающихся, приобщают к духовно-нравственным ценностям человечества. Использование интерактивных технологий обучения на уроках дает возможность подготовить обучающихся к социальной активности в обществе. Использование приемов интерактивного обучения способствует повышению речевой культуры, формированию умений самостоятельного анализа учебного материала и собственной учебной деятельности.

Знание только тогда знание, когда оно

приобретено усилиями своей мысли,

а не памятью

Л.Н.Толстой

Основная цель современного образования – соответствие актуальным и перспективным потребностям личности, общества и государства, подготовка разносторонне развитой личности гражданина своей страны, способной к социальной адаптации в обществе, началу трудовой деятельности, самообразованию и самосовершенствованию.

Новые социальные запросы, отраженные в ГОС, определяют цели образования как общекультурное, личностное и познавательное развитие учащихся, обеспечивающие такую ключевую компетенцию образования, как «научить учиться». Поэтому назрела необходимость внедрения в учебный процесс инновационных методик и новых педагогических технологий, призванных обеспечить индивидуализацию обучения и воспитания, развивать самостоятельность обучающихся, а также содействовать сохранению и укреплению здоровья. И в этом могут помочь интерактивные формы и методы, которые сполна отвечают данным требованиям.

Внедрение интерактивных форм обучения — одно из важнейших направлений улучшения подготовки обучающихся. Согласно стандартам нового поколения преподаватель-словесник должен быть компетентным в своей области и передавать огромное количество сообщений аудитории обучающихся, а также заинтересовать их учебной информацией, вовлекая их в учебный процесс. Одним из основных помощников для языковеда в новых условиях становится интерактивный метод обучения.

Современная образовательная ситуация характеризуется переходом от традиционных форм к инновационным (А. К. Маркова, О. Л. Подлиняев, В. В. Сериков, А. В. Хуторской и др.). В начале 1990-х годов в педагогике все большее внимание уделяется смежным наукам, и вместе с этим появляется сам термин «интерактивное обучение», заимствованный из социологии. Существуют различные версии появления термина «интерактивные технологии» или «интерактивное обучение». Рассмотрим наиболее распространенную из них.

Считается, что интерактивное обучение появилось из термина «активное обучение», предложенного английским ученым Регом Ревансом в 1930-х годах. Действительно, в педагогической литературе термины «интерактивные технологии», «интерактивные методы обучения» и «интерактивное обучение» не использовались до 1960-х годов, а вместо них использовались термины «технология активного обучения», «активные методы обучения», и «активное обучение». История же интерактивных технологий началась лишь с 1960-ого года.

В СССР в начале 1980-х годов педагоги на практике начинают использовать активные (интерактивные) методы обучения. Их главная идея – групповые диалоговые формы познания. Официальное же разделение методов было только на традиционные и активные.

В 1980-1990-х годах в школах начинают использовать игровые методы в учебных целях. Это – игры-упражнения, сюжетные игры, которые, вызывая у учащихся эмоциональное отношение, развивают воображение, познавательный интерес, активизируют знания. В это время создается большое количество игр, которые используют на уроках. Во время таких игр преподаватель объясняет правила, способствует включению в игру всех обучающихся, организует обсуждение полученных результатов. Вместе с ними обсуждает сценарии и правила игры, что является особенно полезным. После создания сети Интернет в 1991 году обучение становится по-настоящему «интерактивным», используется термин «интерактивное обучение». Прежде всего, выявим определение понятия интерактивного обучения.

Под интерактивным обучением В. В. Гура, Л. А. Турик, И. П. Терновая понимают «… все виды деятельности, которые требуют творческого подхода к материалу и обеспечивают условия для раскрытия каждого ученика» [8]

По мнению В. В. Давыдова интерактивный, означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем–либо.

В. С. Дьяченко определяет интерактивное обучение следующем образом:

- 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».

Согласимся с мнением В. С. Дьяченко, т.к. он более полно раскрывает понятие интерактивного обучения, выделяя взаимодействие и совместную деятельность всех участников образовательного процесса.

**Интерактивное обучение** — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

**Интерактивное обучение –** это сложный процесс взаимодействия педагога и обучающихся, основанный на диалоге. Участие в диалоге требует умение не только слушать, но и слышать, не только говорить, но и быть понятым. Следовательно, умению строить интересный, конструктивный диалог нужно учить.

Рассмотрим, в чем особенность интерактивных методов.

Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Именно использование  этой модели обучения учителем на своих уроках говорит об его инновационной деятельности.

Вчерашнее кредо педагога: «Я над вами» - уходит и сменяется на: «Я рядом с вами». Сущность этого подхода можно выразить  словами китайской притчи:

Скажи мне – и я забуду;

Покажи мне – и я запомню;

Дай сделать – и я пойму.

В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности обучающихся в процессе обучения. Место преподавателя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности обучающихся на достижение целей урока. Основу плана урока составляют интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых обучающийся изучает материал.

Почему мы говорим «да» интерактивным методам?

Потому что они обеспечивают:

• Высокую мотивацию.

• Прочность знаний.

• Творчество и фантазию.

• Коммуникабельность.

• Активная жизненная позицию.

• Командный дух.

• Ценность индивидуальности.

• Свободу самовыражения.

• Акцент на деятельность.

• Взаимоуважение.

• Демократичность.

**Обязательные условия организации интерактивного обучения:**

- доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;

- демократический стиль;

- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;

- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;

- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;

- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

Роль преподавателя в учебном процессе

В традиционном обучении педагог выступает в позиции лектора-эксперта, где излагает новый учебный материал, демонстрирует слайды, отвечает на вопросы.

При интерактивном обучении педагог выступает в позиции консультанта-фасилитатора. Слово "фасилитация" происходит от латинского корня, обозначающего "помощь". Так отмечают особую позицию, которую занимает учитель, отказывающийся от роли эксперта в пользу роли помощника. Он обращается к личному опыту обучающихся, побуждает их к самостоятельному решению проблем, сбору новых данных и т.д. В данном случае преподаватель на некоторое время выходит из роли «носителя знаний», поручая её обучающимся. Его задача – поддержать процесс выработки нового опыта, вооружить обучающихся инструментами для успешной работы. Результаты обучения устойчивы, когда обучающийся знает, как создавать их самостоятельно. [10].

Какая из позиций оптимальная? В какой роли должен выступать преподаватель на уроке, взаимодействуя с детьми? Однозначного ответа на эти вопросы нет. В самом общем виде задача фасилитатора - направлять процесс обмена информацией. В этом основное отличие от роли эксперта, задача которого - самому предоставлять информацию, выстраивать и направлять решения. Образно говоря, задача эксперта - прокладывать маршрут, задача фасилитатора - помогать движению.

## 1.2. Сравнение целей традиционного и интерактивного подхода к обучению

Активность педагога и обучающегося – основа современного образования. Воспитать творческую, активную личность, умеющую учиться, самостоятельно совершенствоваться – именно этой цели подчиняются задачи современного образования.

Для развития личности, раскрытия ее потенциальных внутренних способностей требуется самостоятельная мыслительная и познавательная деятельность, а задача учителя обеспечить такую деятельность на уроке. Только в этом случае ученик сам откроет путь к познанию, а усвоение знаний будет результатом его деятельности.

Известно, что в образовании существуют различные методы обучения, типы уроков. Но все они преследуют одну цель – усвоение знаний обучающимися. Каждый педагог строит свой урок исходя из особенностей каждого класса индивидуально.

Для того чтобы более полно раскрыть содержание категории «интерактивного обучения», сравним традиционное обучение и интерактивное (активное) обучение.

Традиционное обучение ставит перед собой цель: передача обучающимся и усвоение ими как можно большего объема знаний. Педагог транслирует уже осмысленную и дифференцированную им самим информацию, определяет навыки, которые необходимо, с его точки зрения, выработать у обучающихся. Задача обучающихся — как можно более полно и точно воспроизвести знания, созданные другими.

Полученные в процессе такого обучения знания носят энциклопедичный характер, представляют собой определенный объем информации по различным учебным предметам, который в сознании обучающегося существует в виде тематических блоков, не всегда имеющих смысловые связи.

В контексте интерактивного обучения знания приобретают иные формы. С одной стороны, они представляют собой определенную информацию об окружающем мире. Особенностью этой информации является то, что обучающийся получает ее не в виде уже готовой системы от педагога, а в процессе собственной активности. Педагог должен создавать ситуации, в которых обучающийся активен, в которых он спрашивает, действует. В подобных ситуациях «он совместно с другими приобретает способности, позволяющие преобразовывать в знание то, что изначально составляло проблему или препятствие».

С другой стороны, обучающийся в процессе взаимодействия на занятии с другими обучающимися я, педагогом овладевает системой испытанных (апробированных) способов деятельности по отношению к себе, социуму, миру вообще, усваивает различные механизмы поиска знаний. Поэтому знания, полученные обучающимся, являются одновременно и инструментом для самостоятельного их добывания.

Таким образом, цель активного обучения — это создание педагогом условий, в которых обучающийся сам будет открывать, приобретать и конструировать знания. Это является принципиальным отличием целей активного обучения от целей традиционной системы образования.

Чтобы конкретизировать разговор о целях, достигаемых в стратегии активного обучения, воспользуемся таксономией когнитивных (познавательных) целей Б. Блума, которая сейчас активно обсуждается в педагогическом сообществе. Если следовать разработанной Б. Блумом таксономии, то знания — это лишь первый, самый простой уровень этой иерархии. Далее идут еще пять уровней целей, причем первые три (знание, понимание, применение) являются целями низшего порядка, а следующие три (анализ, синтез, сравнение) — высшего порядка.

Систематизатор когнитивных установок, по Б. Блуму, может быть представлен следующим образом:

* + 1. *Знание:* способность узнавать, воспроизводить специальную информацию, включая факты, принятую терминологию, критерии, методологические принципы и теории.
    2. *Понимание:* способность буквально понимать значение любого сообщения. Б. Блум выделил три типа режима понимания:

\**перевод —* воспринимать изложенный материал и переносить в другую форму (другие слова, график и так далее); \**интерпретация —* перестраивание идей в новую конфигурацию;

\* *экстраполяция —* оценивание и прогнозирование, исходя из ранее полученной информации.

* + 1. *Применение:* умение брать и применять в новой ситуации принципы или процессы, ранее изучавшиеся, без указания на то со стороны.
    2. *Анализ:* разделение материала на отдельные составляющие, устанавливая их отношения и понимая модель их организации. Например, узнавание несформулированных допущений, выявление причинно-следственных связей и распознавание форм и приемов в художественных работах.
    3. *Синтез:* творческий процесс соединения частей или элементов в новое целое. Это — профессиональное написание эссе, предложение способов проверки гипотез и формулирование теорий, применимых к социальным ситуациям.
    4. *Оценивание:* процесс выработки ценностных суждений об идеях, решениях, методах и т. д. Эти оценки могут быть количественные или качественные, но они должны быть основаны на использовании критериев или стандартов, например, включать оценивание подходящего способа лечения или оценивания результатов работы на основе стандартов в данной дисциплине)[19]

Методы, способы и приемы, используемые в традиционном обучении, позволяют достигать в образовательном процессе первых трех уровней целей. Рассмотрим в качестве примера задания, расположенные в конце любого параграфа учебника. В большинстве случаев для их выполнения достаточно простого воспроизведения его содержания. Задания, которые требуют от обучающегося понимания и применения знаний (второй и третий уровень целей), как правило, отмечены каким-либо знаком и не всегда используются педагогом. Методы интерактивного обучения также обеспечивают достижение целей первых трех уровней, причем более эффективно, чем это делают методы традиционной системы обучения. И как следствие, педагоги, работающие в традиционной парадигме, часто используют методы интерактивного обучения для лучшего усвоения учащимися информации. В этом случае речь будет идти только об оптимизации традиционного образовательного процесса. Данная фиксация, является очень важной, потому что может позволить учителю определиться, в плоскости какой стратегии он работает.

Продолжая разговор о целях в контексте методов интерактивного обучения, необходимо отметить, что методы интерактивного обучения позволяют достигать в образовательном процессе чаще всего целей высшего порядка (4−6 уровень).

В то же время данные методы содержит еще один блок целей, реализация которых способствует развитию у учащихся социальной компетентности. [19]

## 1.3. Формы интерактивного обучения

Формы организации учебного процесса - это устанавливаемый порядок организации актов, процессов, действий, направленных на более эффективное решение поставленных целей и задач.

Интерактивные формы – это организационные формы, основанные на принципах интерактивного обучения:

- опора на опыт обучающихся (преобразование имеющегося опыта);

- активность обучаемых;

- позиция педагога: консультант-фасилитатор.

**Задачами интерактивных форм обучения являются:**

- пробуждение у обучающихся интереса к образовательному процессу;

- эффективность усвоения учебного материала;

- самостоятельный поиск путей и решений учениками поставленной учебной задачи;

- установление взаимодействия между обучающимися, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;

- организация активной мыслительной деятельности обучающихся, а не передача педагогом в сознание учащихся готовых знаний;

- создание ситуации успеха, т. е. позитивное и оптимистичное оценивание;

- самоанализ, самооценка участниками педагогического процесса своей деятельности.

Следует обратить внимание на то, что в ходе подготовки занятия на основе интерактивных форм обучения перед преподавателем стоит вопрос не только в выборе наиболее эффективной и подходящей формы обучения для изучения конкретной темы, а открывается возможность сочетать несколько методов обучения для решения проблемы, что, несомненно, способствует лучшему осмыслению студентов.Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи.

Принципы работы на интерактивном занятии:

- занятие – не лекция, а общая работа;

- все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;

- каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу;

- нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея).

- все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению[14].

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.

Интерактивный урок — импровизированное учебное занятие, имеющее нетрадиционную (неустановленную) структуру, содержание, и формы, которые вызывают прежде всего интерес учеников, развитие их творческого потенциала, способствующих их оптимальному развитию и воспитанию.

Для них характерны: максимальная насыщенность разными видами познавательной деятельности, использование программированного и проблемного обучения, осуществление межпредметных связей, отстранение перегруженности обучающихся.

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» (по В.С. Дьяченко).

Сохраняя конечную цель и основное содержание образовательного процесса, интерактивное обучение изменяет привычные транслирующие формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодейстии.

Структуру учебных взаимодействий можно рассматривать с разных точек зрения. Прежде всего, взаимодействие преподавателя и обучающегося связаны с формой организации учебной деятельности индивидуальной, фронтальной и групповой.

В первых двух случаях построение аналогичное (педагог — обучающийся), отличие в масштабе реализации. Групповая форма организация учебной деятельности имеет более сложную структуру. Здесь в процессе учебных взаимодействий устанавливаются продуктивные связи не только между педагогом и обучающимися, но и внутри ученического коллектива. Таким образом, с точки зрения интерактивности именно групповая форма оказывается более эффективной и насыщенной, хотя это по-разному может сказаться на результативности учебного процесса.

Групповая работа как форма коллективной учебной деятельности есть способ организации совместных усилий обучающихся 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.

Для решения учебных и воспитательных задач преподавателем могут быть использованы следующие **интерактивные формы обучения:**

Обсуждение в группах. Групповое обсуждение какого–либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение наилучшего взаимопонимания.

Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала. На первом этапе группового обсуждения ставится проблема, дается определенное время, в течение которого обучающиеся должны подготовить аргументированный ответ. Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения

На втором этапе группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем. Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

Творческое задание.

Творческое задание составляет основу любой интерактивной формы проведения занятия. Выполнение творческих заданий требует от обучающегосявоспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем и требующей творческого подхода:

- подборка примеров из практики;

- подборка материала по определенной проблеме;

- участие в ролевой игре [1].

Публичная презентация проекта.

Презентация – самый эффективный способ донесения значимой информации при публичных выступлениях. Слайд-презентации позволяют выделить и проиллюстрировать сообщение, эффектно и наглядно представить содержание.

Дискуссия.

Дискуссия как интерактивная форма обучения означает исследование или разбор. Учебной дискуссией называется коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями. [8]

Вид дискуссии выбирает преподаватель в зависимости от задач, кото рые он ставит перед собой; возможно сочетание различных видов дискуссий. В зависимости от целей и задач занятия, возможно, использовать следующие виды дискуссий: экспресс-дискуссия, классические дебаты, тексто вая дискуссия, ролевая дискуссия, проблемная дискуссия, «круглый стол»[4].

Деловая игра.

Деловая игра – средство моделирования различных условий професси- ональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра копирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия.

Цель использования деловой игры в образовательном процессе:

- передача целостного представления о профессиональной деятельности с учѐтом эмоционально-личностного восприятия;

- воспитание системного мышления; обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;

- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;

Использование деловых игр оказывает содействие развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях [5]

Интерактивная лекция.

- Интерактивная лекция представляет собой выступление преподавателя перед аудиторий студентов с применением следующих интерактивных форм обучения:

- демонстрация слайдов или учебных фильмов;

- управляемая дискуссия или беседа;

- мозговой штурм;

- мотивационная речь и др.

Разработка проекта. Этот метод позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение товарищей. [16]

Просмотр и обсуждение видеофильмов.

Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов урока в соответствии с его темой и целью. Перед показом фильма необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3–5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию. В конце необходимо обязательно совместно с обучаемыми подвести итоги и озвучить полученные выводы. [17]

Тренинг.

Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. Преимуществом тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения. Преподаватель-тренер должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам, влияния на их поведение и отношения. Непосредственно обучение включает в себя 3 этапа [18].

Круглый стол.

В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Чаще всего круглый стол играет скорее информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений [15].

Методика «Дерево решений». Позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п. Построение «дерева решений» – практический способ оценить пре имущества и недостатки различных вариантов. Дерево решений для трех вариантов может выглядеть следующим образом

Методика «Мозговой штурм».

Метод и термин «мозговой штурм», «мозговая атака» предложены американским ученым А. Ф. Осборном как улучшенный вариант диалога Сократа с широким использованием свободных ассоциаций, одновременным созданием психоэвристического микроклимата в малых группах для повышения эффективности решения творческих, особенно изобретательских, задач. Использование методики «мозговой штурм» стимулирует обучающихся к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответа на вопрос. [18]

Проблемное обучение.

В условиях проблемного обучения важное значение имеет не только и не столько учебная проблема или проблемная задача, сколько искусная постановка преподавателем вопросов. Вопросы в организации деятельности обучающихся могут побуждать их:

1. воспроизвести по памяти известную им информацию;
2. к действию репродуктивного характера;
3. стимулировать творческое мышление, в результате которого обучающиеся открывают, приобретают новое знание, умение. [3]

Кейс–метод (Case study) – метод анализа ситуаций.

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. [20]

Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи. Основная идея интерактивного обучения заключается в предоставлении обучающемуся максимально широких возможностей обучаться.

Такое обучение позволяет оптимально адаптироваться к реальной действительности во всем ее многообразии и целостности и применять на практике ключевые компетенции в многообразии социальных ситуаций. Реализация компетентностного подхода выдвигает серьѐзные требования к методике обучения, которая должна из «обучения делать что-то» трансформироваться в «оказание помощи научиться что-то делать». В основе предполагаемой методики лежит обучение посредством деятельности.

Классифицировать интерактивные формы обучения не представляется возможным, потому что они тесно переплетаются, дополняя друг друга. Во время одного занятия обучающиеся могут заниматься творческими заданиями в малых группах, обсуждать вопросы всей аудиторией, предлагать индивидуальные решения. Главная задача преподавателя состоит в том, чтобы обучающиеся не слушали, учили или делали, а понимали.

Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение. Интерактивные методы на лекциях ни в коем случае не заменяют лекционный материал, но способствуют его лучшему освоению и формируют личностное отношение к изучаемому материалу, навыки профессионального поведения.

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненная позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение.

Активные методы обучения, в отличие от традиционных, предполагают непосредственное участие обучающихся в формировании необходимых знаний, навыков и умений.

Большое значение в активизации процессов обучения имеет комплексное и целенаправленное использование технических средств, однако, главное в учебном процессе — активность студента. Наиболее эффективной формой повышения активности студента являются деловые игры. Игровая имитация различных процессов позволяет поставить студента в обстановку условной действительности, требующую от него знаний и навыков.

Деловые игры — разновидность творческой деятельности, главным мотивом которой является не ее результат, а сам процесс. Игра — это уникальный механизм аккумуляции и передачи коллективного опыта. В игре происходит овладение способами решения жизненных задач, усвоение образцов, правил и норм поведения в различных ситуациях и, кроме того, находит свое проявление активная позиция ее участников.

Опыт интерактивного обучения показывает, что с помощью его форм, методов и средств можно достаточно эффективно решать целый ряд задач, которые порой недоступны традиционному обучению: формировать не только познавательные, но и профессиональные мотивы и интересы; давать целостное представление о профессиональной деятельности; учить практической работе, формировать социальные умения и навыки взаимодействия и общения, индивидуального и совместного принятия решений, воспитывать ответственное отношение к делу.

Для правильного выбора применяемых в учебном процессе методов обучения преподавателю следует учитывать такие факторы, как цель использования метода, его педагогические функции, положительные и отрицательные стороны и др. Совместная деятельность обучающихся 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.

Таким образом, выявлены формы интерактивного обучения в сотрудничестве, которые могут быть использованы преподавателем для решения учебных и воспитательных задач: обсуждение в группах, творческое задание, публичная презентация проектов, дискуссия, деловая игра, урок-исследование, интерактивная лекция, просмотр и обсуждение видефильмов, тренинг, круглый стол, дерево решений, мозговой штурм, проблемное обучение.

Таким образом, интерактивное обучение является актуальной инновацией в системе современного образования. Применение интерактивных методов обучения способствует совершенствованию учебно-воспитательного процесса, повышению эффективности педагогического труда, улучшению качества знаний и умений обучающихся.