**Интерактивные технологии в обучении.**

На сегодняшний день значительно расширился арсенал технических средств обучения, используемых в школах. Наблюдается процесс постоянного совершенствования и появления новых средств обучения в соответствии с быстрым развитием науки и техники. Технические навыки управления новейшими ТСО являются одной из составляю-щих ИКТ-компетентности современного педагога.

В основу разработки стандарта второго поколения положена идея обеспечения и реализации условий для сознательного и активного усвоения учащимися новых знаний. Базой для построения структуры новой образовательной среды, позволяющей инициировать самостоятельную деятельность, формировать познавательную активность и повышать мотивацию учащихся , выступают интерактивные технологии обучения. Одной из особенностей современных средств обучения является наличие интерактивного режима, что и привело к возникновению термина «интерактивные средства обучения».

Использование мультимедийного оборудования в учебно-воспитательном процессе позволяет учащимся работать в диалоговом режиме с разнородными данными (графика, текст, звук, видео, анимации, 3D-модели и т.п.), организованными в виде единой информационной среды. Мультимедийные средства обучения — это способ вовлечь в учебный процесс современного ученика, который хорошо ориентируется в цифровом мире и активно использует различные электронные устройства.

Главной задачей использования ТСО в современной школе является формирование у учащихся универсальных учебных действий. Научить учащихся самостоятельно осуществлять такое действие, как учение, ставить перед собой учебные цели , искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности — это умения, которые можно сформировать, используя интерактивное оборудование.

В педагогике принято выделять следующие модели обучения:

1) пассивная: в данной модели ученик является объектом обучения (слушает, смотрит, репродуктивно воспроизводит услышанное и увиденное);

2) активная: учащийся рассматривается как субъект обучения и проявляет активность через выполнение самостоятельных работ и творческих заданий);

3) интерактивная: название данной модели произошло от лат. слов inter (взаимный) и act (действовать). Процесс обучения предусматривает постоянное, активное взаимо-действие всех участников образовательного процесса.

Рассмотрим данные модели обучения подробнее. Особенностью пассивной модели является то, что основным источником информации для учащихся являются учитель и учебник. Отсутствует общение учащихся с целью обмена учебной информацией; не используются творческие задания для стимулирования познавательной активности. Для данной модели обучения характерны следующие черты: низкий уровень активности ученика, преобладание внешней мотивации, репродуктивный характер деятельности обучаемого, отсутствие самостоятельности и творчества учащихся. Эта мо -

дель самая традиционная и довольно часто используется, хотя современным требова -

нием к структуре урока является использование активных методов.

Активная модель предполагает общение в системе «ученик-учитель», наличие творческих (часто домашних) заданий как обязательное условие побуждения к познавательной деятельности и самостоятельности учащихся.

Интерактивная модель обучения ставит своей целью такую организацию учебного процесса, при которой все ученики активно взаимодействуют между собой. Осуществление данной модели обучения предполагает использование ролевых игр для моделирования жизненных ситуаций и совместное решение проблем. Взаимодействие участников учебного процесса осуществляется на уровне «равный — равному», учитель является партнером совместной познавательной деятельности. Использование интерактивных технологий обучения позволяет инициировать самостоятельную деятельность, формировать познавательную активность и повышать мотивацию учащихся.

Интерактивное обучение — это обучение с хорошо организованной обратной связью всех участников образовательного процесса, с двусторонним обменом информацией между ними. Ведущая роль отводится развивающим методам обучения: частично-поисковым, поисковым и исследовательским. Занятие организуется так, что практически все учащиеся вовлекаются в процесс познания; совместная деятельность предполагает вклад каждого, обмен знаниями, идеями, способами действия. Каждый свободен высказывать свое, наработанное личным опытом мнение, соотносить его со знанием товарищей.

Под интерактивным обучением понимают также обучение при взаимодействии человека и компьютера в диалоговом режиме, а также обучение с использованием других интерактивных средств обучения.

При использовании средства обучения, функционирующего на базе ИКТ, появляется интерактивный партнер как для обучаемого, так и для обучающего, в результате чего обратная связь осуществляется между тремя компонентами учебного информационного взаимодействия — учителем, учеником и интерактивным средством обучения. Педагог больше не является для учащихся основным источником учебной информации. Изменяется роль учителя в учебном процессе: он становится консультантом, координатором учения школьников. Затрачиваемое ранее педагогом время на пересказ учебных материалов высвобождается для решения управляющих и творческих задач. Меняется и роль ученика: он становится на путь самостоятельного поиска и отбора информации, ее обработки и передачи.

Существует огромное количество интерактивных технологий обучения. Назовем лишь некоторые из них:

1) Работа в парах.

2) Карусель.

3) Ротационные (сменные) тройки.

4) Работа в малых группах.

5) Дерево решений.

6) Аквариум.

7) Броуновское движение.

8) Незаконченное предложение.

9) Мозговой штурм.

10) Займи позицию.

11) Ролевая (деловая) игра.

12) Суд (гражданские слушания).

13) Дискуссия.

14) Дебаты.

Наиболее распространенной технологий является работа в парах. Она особенно эффективна на начальных этапах обучения. Достоинством этого метода является то, что все дети имеют возможность обменяться идеями со своим напарником, а потом огласить их всему классу.

Похожими формами работы являются технологии «Карусель» и ротационные (изменяющиеся) тройки. Отличие от предыдущей технологии заключается в том, что учитель может неоднократно перемещать учеников, задавая при этом различные вопросы. Для реализации технологии «Карусель» образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо образуют сидящие неподвижно ученики; внешнее кольцо через каждые 30 секунд перемещается на одного ученика. Таким образом, ученики успевают про-говорить за несколько минут несколько тем. Задача, поставленная перед учениками, — постараться убедить собеседника в своей правоте.

Технология «Дерево решений» предполагает деление класса на 3—4 группы с одинаковым количеством участников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (листе ватмана); затем группы меняются местами и дописывают свои идеи на «деревьях» соседей.

Технология «Аквариум» получила свое название из-за того, что несколько учащихся разыгрывают в круге определенную ситуацию; остальные — наблюдают и анализируют.

Интеракция «Броуновское движение» предусматривает свободное передвижение учеников по классной комнате для сбора информации по предложенной теме.

Очень проста в использовании такая технология, как «Займи позицию». После зачитывания какого-либо утверждения ученики подходят к плакату со словом « ДА» или «НЕТ», при этом учащиеся должны обосновать свою позицию.

Вышеперечисленные технологии интерактивного обучения можно использовать без применения каких-либо технических средств . Однако для многих интерактивных технологий обучения необходимым компонентом являются технические средства обучения, которые в силу своих дидактических возможностей обеспечивают активную учебную деятельность учащихся без непосредственного участия педагога.