

# Лекция 1

## Понятие об интерактивных технологиях

План

1. Интерактивная технология как педагогическая технология
2. Понятие и сущность интерактивной технологии
3. Роль и место интерактивной технологии в обучении



# 1. Интерактивная технология как педагогическая технология

Сегодня парадигму образования определяет переход:

- от определения цели обучения как **усвоения знаний**, умений, навыков к определению цели как формированию **умения учиться** как компетенции, обеспечивающей овладение новыми компетенциями;
- от изучения учащимися системы научных понятий, составляющих содержание учебного предмета, к включению содержания обучения в контекст **решения жизненных задач**;
- от стихийности учебной деятельности ученика к созданию **индивидуальных образовательных траекторий**;
- от индивидуальной формы усвоения знаний к признанию решающей роли учебного **сотрудничества** в достижении целей обучения.



## В педагогике различают несколько **моделей обучения:**

**1) пассивная** - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);

**2) активная** - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);

**3) интерактивная** – взаимодействие.  
(моделирование жизненных ситуаций,  
использование ролевых игр,  
совместное решение проблем).



**Технология** – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

**Технология** = Средства обучения + Формы обучения + Приёмы обучения + Методы обучения.

**Педагогическая технология** – это содержательная техника реализации учебного процесса.

**Педагогическая технология** – это системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей.

**Педагогическая технология** - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М. Монахов)



**Образовательная технология** - совокупность форм, методов, приемов и средств, применяемых в какой-либо деятельности.  
(А.В. Хуторской)

Образовательная технология должна способствовать:

- ✓ раскрытию субъектного опыта ученика;
- ✓ формированию лично значимых для него способов учебной работы;
- ✓ овладению умениями самообразования, независимо от конкретно-предметного его содержания;
- ✓ воспитанию нравственных идеалов, их воплощению в личной жизни.



## Пирамида обучаемости

Лекция – 5 %

Чтение – 10 %

Аудио-, видео- обучение - 20 %

Демонстрация, показ – 30 %

Дискуссия, диспут – 50 %

Практическая деятельность – 75 %

Обучающийся обучает других обучающихся  
– 90 %

**«Я слышу - и я забываю,  
я вижу - и я запоминаю,  
я делаю - и я понимаю».**



## 2. Понятие и сущность интерактивной технологии

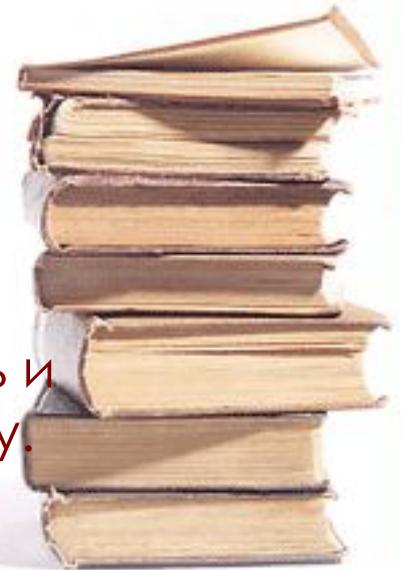
В словаре слово «интерактивный» означает основанный на взаимодействии, диалоге. А если углубимся в этимологию этого слова, то увидим, что происходит оно от англ. interactive «взаимодействующий», далее из interact «взаимодействовать», далее из inter «между» + act «действовать».

Первая часть - из лат. Inter - «между»

Вторая часть - из actus «действие»

из agere «приводить в движение, гнать».

Однако, взаимодействие может происходить и по отношению к неодушевленному предмету.



Таким образом, в современном понимании есть несколько значений слова интерактивность, рассмотрим два из них. Первое это интерактивность, как степень взаимодействия, при котором цель достигается информационным обменом элементов системы, т.е. речь идет о двухсторонней связи.

Если перевести это на информационное взаимодействие между учениками и учителем, то ИНТЕРАКТИВНЫЙ - основанный на взаимодействии. Применительно к процессу обучения означает наличие обратной связи между педагогом или средством обучения и учащимися.

И во-вторых, интерактивность в информационных системах, их способность активно и адекватно реагировать на действия пользователя. Такое свойство считается признаком того, что система «умная», то есть обладает каким-то интеллектом.



В узком смысле слова (применительно к работе пользователя с программным обеспечением вообще) интерактивное взаимодействие - это диалог пользователя с программой, т.е. обмен текстовыми командами (запросами) и ответами (приглашениями). При более развитых средствах ведения диалога (например, при наличии возможности задавать вопросы в произвольной форме, с использованием «ключевого» слова, в форме с ограниченным набором символов) обеспечивается возможность выбора вариантов содержания учебного материала и режима работы. Чем больше существует возможностей управлять программой, чем активнее пользователь участвует в диалоге, тем выше интерактивность.



В широком смысле интерактивное взаимодействие предполагает диалог любых субъектов друг с другом с использованием доступных им средств и методов. При этом предполагается активное участие в диалоге обеих сторон - обмен вопросами и ответами, управление ходом диалога, контроль за выполнением принятых решений и т.п. Телекоммуникационная среда, предназначенная для общения миллионов людей друг с другом, является априори интерактивной средой. При дистанционном обучении субъектами в интерактивном взаимодействии будут выступать преподаватели и студенты, а средствами осуществления подобного взаимодействия - электронная почта, телеконференции, диалоги в режиме реального времени и т.д.



Три режима информационного обмена:

1) **Экстраактивный** режим: информационные потоки направлены от субъекта (обучающей системы) к объекту обучения (ученику), но циркулируют в основном вокруг него, не проникая внутрь объекта. Такой режим чаще всего является пассивным, не вызывает субъектной активности ребенка, т.к. научение представлено в основном активностью обучающей среды.

2) **Интраактивный** режим: информационные потоки идут на ученика или группу, вызывают их активную умственную деятельность, замкнутую внутри них. Ученики выступают здесь как субъекты учения для себя.

3) **Интерактивный** режим: в этом случае информационные потоки проникают в сознание, вызывают его активную деятельность и порождают обратный информационный поток, от ученика к учителю. Информационные потоки, таким образом, или чередуются по направлению, или имеют двусторонний характер: один поток исходит от учителя, другой – от ученика.



*Концептуальные позиции и целевые ориентации интерактивных технологий.*

Классификационные параметры

**Философская основа:** гуманистическая, природосообразная.

**Методологический подход:** коммуникативный.

**Ведущие факторы развития:** социогенные.

**Вид управления учебно-воспитательным процессом:** сопровождение.

**Тип управления учебно-воспитательным процессом:** взаимообучение.

**Преобладающие методы:** диалогические.

**Организационные формы:** любые.

**Подход к ребенку и характер воспитательных взаимодействий:** интерактивный, демократический, сотрудничества.



## Целевые ориентации

1. Активизация индивидуальных умственных процессов обучающихся.
2. Возбуждение внутреннего диалога у обучающегося.
3. Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
4. Индивидуализация педагогического взаимодействия.
5. Вывод обучающегося на позицию субъекта обучения.
6. Достижение двусторонней связи при обмене информацией между обучающимися.



## Концептуальные позиции

1. Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.
2. Интерактивное общение способствует умственному развитию.
3. При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителю.
4. Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).
5. Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.
6. Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.
7. Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.



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

Учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.



### 3. Роль и место интерактивной технологии в обучении

В процессе обучения можно выделить как минимум **содержательную** (чему учить), **процессуальную** (как обучать), **мотивационную** (как активизировать деятельность обучающихся) и **организационную** (как структурировать деятельность преподавателя и обучающихся) стороны. Каждой из этих сторон соответствует ряд концепций.



В полноценном обучении участники взаимодействуют и с физическим, и с социальным окружением, и с изучаемым содержанием. И все три вида активности взаимосвязаны, разнообразны и в обязательном порядке присутствуют на занятии:

**физическая** – меняют рабочее место, пересаживаются; говорят (единство речевой и мыслительной деятельности по А.Г. Ривину, В.К. Дьяченко), пишут, слушают, рисуют и т.д.

**социальная** – задают вопросы, отвечают на вопросы, обмениваются мнениями и т.д.

**познавательная** – вносят дополнения и поправки в изложение учителя, сами находят решение проблем, выступают как один из источников профессионального опыта и т.д.



Под **технологией интерактивного обучения** (ТИО) понимают систему способов организации взаимодействия педагога и обучающихся в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания обучающимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

В структуре процесса обучения с применением ТИО можно выделить следующие **этапы**:

- **Ориентация.**
- **Подготовка к проведению.**
- **Обсуждение игры.**



Стратегия интерактивного обучения - организация педагогом с помощью определенной системы способов, приемов, методов образовательного процесса, основанного на:

- ✓ субъект-субъектных отношениях педагога и обучающегося (паритетности)
- ✓ многосторонней коммуникации
- ✓ конструировании знаний обучающимся
- ✓ использовании самооценки и обратной связи
- ✓ активности обучающегося.

**Интерактивное обучение** – это обучение, в ходе которого обучаемый действует и получает некоторый отклик на свои действия (от человека или технического устройства).



## Цели интерактивного обучения:

- ✓ создание комфортных условий обучения, условий, при которых ученик чувствует свою успешность, что делает продуктивным сам процесс обучения.
- ✓ организация и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач.
- ✓ исключение доминирования как одного выступающего, так и одного мнения над другими. обучение критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения,
- ✓ получение навыков участия в дискуссиях, общения с окружающими.



## **Основные свойства интерактивного обучения:**

1. Является взаимодействующим.
2. Основано на опытах реальной жизни.
3. Включает обмен мнениями среди обучающихся и между обучающимися и преподавателями.
4. Критически анализирует организационные и системные причины возникновения проблем.

## **Задачи интерактивного обучения:**

- установление эмоциональных контактов между обучающимися;
- развитие коммуникативные умений и навыков;
- обеспечение обучающихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;
- развитие общих учебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей и пр.);
- воспитательная задача - приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.



В интерактивных технологиях учитель выступает в нескольких основных ролях. В каждой из них он организует взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды.

**В роли информатора-эксперта** учитель излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т. д.

**В роли организатора-фасилитатора** он налаживает взаимодействие обучающихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини-презентаций и т. д.).

**В роли консультанта** учитель обращается к профессиональному опыту учеников, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т. д.



**Продуктивной вам работы!!**

