МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ

РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

УФИМСКИЙ АВТОТРАНСПОРТНЫЙ КОЛЛЕДЖ

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК   
СОВРЕМЕННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Подготовила:

Тяпаева Айгуль Ралифовна

преподаватель английского языка

Уфимский автотранспортный колледж

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Введение | 3 |
| 1. | Основная часть | 5 |
| 1.1. | Формы взаимодействия в процессе обучения | 5 |
| 2. | Виды и характеристика интерактивных методов обучения | 7 |
| 3. | Заключение | 20 |
| 4. | Список использованной литературы и ресурсов | 22 |

**Введение**

В условиях внедрения в систему российского образования принципов системно -деятельностного подхода, способствующего воспитанию компетентных, ответственных и социально адаптированных выпускников, возникла необходимость широкого применения образовательных технологий по ФГОС нового поколения, для которых характерно: - обеспечение перехода от объект-субъектного взаимодействия педагога с учащимися к субъект-субъектному; проектирование ситуаций поиска, открытия и анализа знаний; - последовательная передача учебной инициативы от педагога детям; -сознательный отказ от формирования широкой понятийной базы в пользу метапредметных компетенций; -учет индивидуальных показателей развития и работа на деятельностный результат.

Одно из требований к условиям реализации образовательной программы в соответствии с ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой. Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки обучающихся. В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на те методы, при которых обучающиеся идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свое поведение. Всем этим требованиям в наибольшей степени отвечают интерактивные методы обучения. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации.

Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля. В ходе интерактивных методов обучения активность преподавателя уступает место активности обучающихся, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Любые интерактивные уроки полезны для человека, потому как учат высказывать свои мнение и отстаивать свою точку зрения. Также на интерактивном уроке есть вероятность получения новых знаний, которыми обладают ученики, но в силу того, что материал зачастую преподает учитель, не могут донести информацию до аудитории. Интерактивные методы обучения помогают ученикам не только обмениваться информацией, но и также получать практические навыки общения, учат формулировать свои мысли, быстро реагировать и отвечать на реплики собеседника.

**1. Основная часть.**

**1.1 Формы взаимодействия в процессе обучения**

Современный мир - век высоких компьютерных технологий. Современный ребёнок живёт в мире электронной культуры. Меняется и роль учителя в информационной культуре – он должен стать координатором информационного потока. Следовательно, учителю необходимо владеть современными методиками и новыми образовательными технологиями, чтобы общаться на одном языке с ребёнком.

В зависимости от уровня познавательной активности в учебном процессе различают пассивное и активное обучение. При пассивном обучении ученик выступает в роли «объекта» обучения. Он должен усвоить и воспроизвести материал, который передается ему преподавателем или другим источником знаний. Пассивный метод предполагает одно действующее лицо – учителя, который управляет ходом занятий, а ученики выступает в роли слушателей. Ученики при этом, как правило, не сотрудничают друг с другом и не выполняют каких-либо проблемных, поисковых заданий.

При активном обучении ученик выступает «субъектом» обучения. При **активном** методе учитель и ученики взаимодействуют друг с другом на протяжении занятия, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания. Осуществляется взаимодействие обучающихся друг с другом при выполнении заданий в паре, группе.

Инновационность учебной работы заключается в целенаправленном внедрении в образовательный процесс новых технологий, способствующих эффективному обучению. Основные методические инновации в наше время связаны с применением интерактивных технологий обучения и воспитания. Использование новых технологий при обучении является объективной потребностью, продиктованной требованиями современного общества. В традиционной организации учебного процесса в качестве способа передачи информации используется односторонняя форма коммуникации. Суть ее заключается в трансляции учителем информации и в ее последующем воспроизведении обучающимся. Основным источником обучения является опыт педагога. Однако сегодня существуют необходимость и возможности двустороннего взаимодействия в процессе обучения посредством интерактивных технологий. Одним из современных направлений «активного обучения» является интерактивное обучение

Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» – «взаимный», «act» – действовать. Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Это учит, гуманному, демократическому подходу к модели. Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения.

**2. Виды и характеристика интерактивных методов обучения**

Интерактивное обучение — это специфическая форма организации познавательной деятельности, имеет предполагаемую цель - создать комфортные условия обучения, при которых каждый человек чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность. Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебно-воспитательный процесс проходит в условиях постоянного, активного, позитивного взаимодействия всех участников. Происходит коллективное, групповое, индивидуальное обучение, обучение в сотрудничестве, когда ведущий и участники - равноправные субъекты обучения. В результате организации учебно-воспитательной деятельности в таких условиях в коллективе создается атмосфера взаимодействия, сотрудничества. Организация интерактивного обучения предполагает использование дидактических и ролевых игр, моделирование жизненных ситуаций, создание проблемных ситуаций. Решение определенных проблем происходит преимущественно в групповой форме. Интерактивные технологии предусматривают организацию кооперативного обучения, когда индивидуальные задания перерастают в групповые, каждый член группы вносит уникальный вклад в совместные усилия, усилия каждого члена группы нужны и незаменимы для успеха всей группы.

Задачами интерактивных форм обучения являются:

* пробуждение у обучающихся интереса;
* эффективное усвоение учебного материала;
* самостоятельный поиск учащимися решения поставленной учебной задачи;
* взаимодействие между обучающимися; приобретение навыка работы в команде, проявления терпимости к другой точке зрения, уважения права каждого на свободу слова, уважения его достоинства;
* формирование у обучающихся собственного мнения;
* формирование жизненных и профессиональных навыков.

Интерактивное обучение является эффективным инструментарием решения задач, стоящих перед современным образованием: «ориентация образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей», получение опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности, формирование современных ключевых компетенций в различных сферах жизнедеятельности.

Определим, на наш взгляд, наиболее важные компетенции:

- 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.

Принципами интерактивного обучения являются:

- диалогическое взаимодействие;

- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;

- активно-ролевая (игровая) деятельность;

- тренинговая организация 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.

Интерактивное обучение одновременно решает следующие задачи:

- учебно-познавательную (предельно конкретную);

- коммуникационно-развивающую (связанную с общим эмоционально-интеллектуальным фоном процесса познания);

- социально-ориентационную (результаты которой проявляются уже за пределами учебного времени и пространства).

Эффективность интерактивного обучения

- интенсифицирует процессы понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь и теперь) использования знаний;

- повышает мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям;

- обеспечивает не только накопление знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей через включение участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей;

- изменяет не только опыт и установки участников, но и окружающую действительность, так как интерактивные методы обучения являются имитацией интерактивных видов деятельности.

Классификация интерактивных технологий

Технологий интерактивного обучения существует огромное количество. Каждый учитель может самостоятельно придумать новые формы работы с классом. Часто используется на уроках работа в парах, когда ученики учатся задавать друг другу вопросы и отвечать на них.

1. Работа в малых группах

Работа в малых группах — это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем учащимся (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Все это часто бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе — неотъемлемая часть многих интерактивных методов, например таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др.

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее аспекты.

- нужно убедиться, что учащиеся обладают знаниями и умениями,

необходимыми для выполнения группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать — учащиеся не станут прилагать усилий для выполнения задания.

- надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими. Маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких,

инструкций за один раз, поэтому надо записывать инструкции на доске и (или) карточках.

- надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение.

Существует множество способов распределения учащихся по учебным группам. Вот лишь некоторые из них:

- возможно заранее составить список групп и вывесить их, указав место

сбора каждой группы. В этом случае Вы контролируете состав группы.

- наиболее простой способ произвольного распределения - попросить

учащихся рассчитаться «на первый-второй...» по числу групп (например, если в классе 28 человек, а Вы хотите разбить его на группы примерно по 5 человек, то Вы можете создать 6 групп, причем 2 из них получатся по 4 человека). После расчета первые номера образуют первую группу, вторые - вторую и так далее. Вместо номеров можно использовать цвета, времена года, страны и т.д.

- Еще один способ - по позиции (или желанию) учащихся.

- Минимальные затраты времени для деления на группы потребуются, если

Вы объедините в четверки две ближайшие пары, попросив повернуть стулья учащихся, сидящих за нечетной партой. Возможно до начала занятия расставить столы и стулья таким образом, чтобы учащиеся сразу образовали нужные Вам группы.

- Сохранение стабильного состава группы в течение достаточно долгого времени способствует достижению учащимися мастерства в групповой работе. В то же время смена состава группы позволяет всем учащимся поработать с разными людьми и узнать их.

2.Тренинг

Тренинг (от английского train - воспитывать, учить, приучать) – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка. Тренинг позволяет дать его участникам недостающую информацию, сформировать навыки устойчивости к давлению, навыки безопасного поведения.

Тренинг — это интерактивная форма обучения, целью которой является формирование недостающих поведенческих навыков и умений. Эта форма групповой работы позволяет работать с жизненными ситуациями. Тренинг как форма групповой работы позволяет использовать самые разнообразные интерактивные технологии. Активные групповые методы, применяемые в тренинге, составляют три блока:

- дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики, моделирование практических ситуаций, метод кейсов и др.);

- игровые методы (имитационные, деловые, ролевые игры, мозговой штурм и др.);

- сенситивный тренинг (тренировка само понимания, межличностной чувствительности, эмпатии к другим людям).

В ходе тренинга развивающаяся группа оказывает воздействие на каждого члена группы в трех плоскостях:

- познавательный – участник группы осознает, как его привычное поведение и способы отношений позволяют разрешать ситуации, осмысливает причины своего поведения и понимает, как в дальнейшем более эффективно вести себя в подобные ситуации;

- эмоциональный – участник тренинга, поддержанный другими членами группы, осознает свои психологические защитные механизмы, корректирует отношения с другими, изменяет эмоциональное отношение к себе, и, как результат, повышается его самоуважение, стабилизируется самооценка;

- поведенческий – участник группы вырабатывает адекватные ситуации, способы поведения.

Неоспоримым достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

Основные требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 20-25 человек;

- соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;

- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;

3. Просмотр и обсуждение видеофильмов

На занятиях по снижению риска стихийных бедствий можно использовать как художественные, так и документальные видеофильмы, фрагменты из них, а также видеоролики и видеосюжеты. Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал.

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 извлеченные выводы.

4. Разработка проекта

Метод проектов - это совокупность приемов, действий студентов в их определенной последовательности для достижения поставленной цели, которая была определенной, значащей для студентов и оформленной в виде какого-то конечного продукта.

Основная цель метода проектов заключается в предоставлении студентам возможности учить самостоятельному получению знаний в процессе решения практических задач или проблем, которое требует интеграции знаний из разных наглядных сфер. Проекты могут быть индивидуальными и групповыми, локальными и телекоммуникационными. В последнем случае группа студентов может вести работу над проектом в Интернете, при этом, будучи разделенной территориально. Впрочем, любой проект может иметь сайт, который отображает ход работы над ним. Задача учебного проекта, представленного в виде веб-сайта, заключается в том, чтобы дать ответ на проблемный вопрос проекта и всесторонне высветить ход его получения, т.е. проектного исследования.

Работа над проектом дает возможность задействовать в процессе обучения не только интеллект, опыт, сознание человека, а и ее чувство, эмоции, волевые качества, оказывает содействие "погружению" в учебный материал, определению личностью своего эмоционально-ценностного отношения к нему, повышению эффективности усвоения, дает ощущение успеха.

Проектная работа предусматривает включение механизмов запоминания и воспроизведение информации; передачу информации другим; применение знаний в вариативных ситуациях; понимание причинно-следственных связей, соотношение частей и целого; наведение аргументов и доказательств, перегруппировка отдельных частей и создание нового целого и т.п.

Метод проектов оказывает содействие не только раскрытию возможностей и способностей студента, а и осознанию, оцениванию личностных ресурсов, определению личностно значащих и социально ценностных перспектив. Проектная деятельность оказывает содействие развитию инициативы, самостоятельности, организаторских способностей, стимулирует процесс саморазвития.

Актуализация внутренних сил осуществляется самой личностью. Студент старается овладеть необходимой информацией, знаниями, актуализирует те или другие способности, естественные задатки и отбрасывает те, которые мешают ему в достижении цели.

Общая стратегия обучения определяется нуждами современного общества и уровнем развития психолого-педагогических и сопредельных наук. Этой стратегией есть коммуникативный компетентностно-ориентированный подход, который предопределяет практическую цель обучения.

Одним из принципов этого подхода есть принцип интерактивности, к которому, среди других, принадлежит и проектная технология.

Проектная деятельность "заставляет" студента по-новому посмотреть на свои умения, на характер взаимодействия с окружающей средой. Появляются новые проблемы, которые нуждаются в нестандартном решении, проявив значительные волевые и эмоциональные усилия и довольно высокий уровень самореализации. Как результат, имеющиеся качественные изменения в психологической структуре личности, которая предопределяет овладение привычками общения. Это такие изменения, как: умение ставить адекватные, личностно значащие и социально важные жизненные перспективы, развитие потребности и поисковой активности относительно реализации этих перспектив.Применение метода проектов создает условия, благоприятные для положительных изменений в знаниях, привычках и поступках студентов, их отношении к получению знаний.

Итак, в современный учебный процесс внедряются новые методы обучения, которые возрождают достижение экспериментальной педагогики прошлого века, которые построены на принципе саморазвития, активности личности. В первую очередь к такому методу относят проектное обучение. Проектное обучение помогает сформировать так называемый проектировочный стиль мышления, которое соединяет в единую систему теоретические и практические составные деятельности человека, разрешает раскрыть, развить, реализовать творческий потенциал личности.

5. Мини – лекция

Мини-лекция является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом студенты. После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение учащихся к этому вопросу.

Перед ее началом можно провести мозговой штурм или ролевую игру, связанную с предстоящей темой, что поможет актуализировать ее для участников, выяснить степень их информированности и отношение к теме.

Материал излагается на доступном для участников языке. Каждому термину необходимо дать определение. Теорию лучше объяснять по принципу «от общего к частному». По окончании выступления нужно обсудить -все возникшие у участников вопросы, -затем спросить, как можно использовать полученную информацию на практике и к каким результатам это может привести.

Мини-лекции предлагается проводить в интерактивном режиме:

- перед объявлением какой-либо информации учитель спрашивает, что знают об этом ученики;

- после предоставления какого-либо утверждения тренер предлагает обсудить отношение учеников к этому вопросу. Например: а вы как считаете? Как вы предлагаете это делать? Как вы думаете, к чему это может привести? И т.д.

6. Ролевая игра

Ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого “проживания” жизненной и профессиональной ситуации.

Сценарий ролевой игры, словно сжимая время, сближает события в реальности значительно отдаленные, позволяя участникам увидеть и понять, “как слово наше отзовется”, и при желании апробировать иную стратегию поведения. Проигрывание определенной сценической роли, отождествление (идентификация) с ней, помогает учащемуся:

1. обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми личностно и профессионально значимых ситуациях;

2. установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнера по общению;

3. пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования. При этом стоит отметить, что несоблюдение психологических принципов, на которых базируется данный метод обучения, в лучшем случае, превратит ролевую игру возможную яркую драматизацию, представление, но без дидактических достижений, а можно получить и отрицательный результат, когда учащиеся пополнят свой негативный опыт и надолго откажутся от подобных экспериментов. Потому так велика значимость психологической компетентности преподавателя, организующего ролевую игру, к которой необходимо отнести, в первую очередь:

- психологическую наблюдательность;

- способность к анализу ситуации и эмоциональных переживаний

участников;

- умение прогнозировать последствия разворачивающихся событий;

- способность гибко и оперативно реагировать на происходящее;

- навык руководства процессами без оценочных суждений.

Отличительным признаком ролевой игры является наличие сюжета. Сюжет – предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность, способ развёртывания темы игры. Сюжет ролевой игры узнаваем, но вместе с тем в нём присутствуют условия преодоления стереотипов поведения в повседневной жизни, к которым можно отнести неопределённость, самостоятельный выбор, риск, неожиданность, эмоциональную увлечённость.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры, её всестороннее влияние на ребёнка. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребёнка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определённых условиях. Сюжетно-ролевая игра выполняет воспитательную функцию.

7.Мозговая атака

Интерактивное обучение можно назвать диалоговым обучением, поскольку в ходе него осуществляется взаимодействие не только между студентом и преподавателем, но и между самими учащимися. Его целью является создание благоприятных условий для обучения, в процессе которого воспитанник может проявить свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. Занятия, построенные по интерактивному принципу, позволяют дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится. Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями.

Мозговой штурм – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Он широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач. Он формирует способности концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении актуальной задачи. Его цель – организация коллективной мыслительной деятельности по поиску нетрадиционных путей решения проблем.

Использование метода мозгового штурма в учебном процессе позволяет решить следующие задачи: стимулирование творческой активности учащихся; связь теоретических знаний с практикой; активизация учебно-познавательной деятельности обучаемых; формирование у обучающихся мнения и отношения; формирование способности концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении актуальной задачи; формирование жизненных и профессиональных навыков; установление воздействия между студентами, обучение работе в команде, проявлению терпимости к любой точке зрения, уважению права каждого на свободу слова, уважению его достоинства.

При использовании метода «мозговой штурм» в группе учащихся преподаватель вначале сообщает тему и форму занятия, формулирует проблему, которую нужно решить, обосновывает задачу для поиска решения. Учащиеся должны знать, что конкретно нужно получить в результате мозговой атаки. Они должны чётко представлять, зачем они собрались и какую проблему собираются решить. Затем преподаватель знакомит учащихся с условиями коллективной работы и выдает им правила мозгового штурма.

Проблема, формулируемая на занятии по методике мозгового штурма, должна иметь теоретическую или практическую актуальность и вызывать активный интерес учащихся. Общее требование, которое необходимо учитывать при выборе проблемы для мозгового штурма, – возможность многих неоднозначных вариантов решения проблемы, которая выдвигается перед учащимися как учебная задача.

Для проведения мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей. Формировать рабочие группы целесообразно в соответствии с личными пожеланиями учеников, но группы должны быть примерно равными по числу участников.

Генераторы идей – это творческие люди, обладающие подвижным, активным умом, умеющие и любящие фантазировать, выдвигать нестандартные идеи, мысли. Генераторы идей должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы, при этом соблюдая важные правила, такие как: исключается доминирование какого-либо участника; называя идеи, нельзя повторяться; чем больше список идей, тем лучше, т. к. чем больше выдвинуто предложений, тем больше вероятность появления новой и ценной идеи; подходить к решению проблемы нужно с разных сторон; запрет на критику и любую оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой; необычные и даже абсурдные идеи приветствуются. Как бы ни была фантастична или невероятна идея, выдвинутая кем-либо из участников, она должна быть встречена с одобрением; не стоит думать, что поставленная проблема может быть решена только известными способами. Требуется создать экспертную группу, которой предстоит подвергнуть анализу все выдвинутые идеи и отобрать лучшие. Мозговой штурм – это интенсивный, быстро протекающий творческий процесс, для участников, как правило, время пролетает незаметно. Поэтому ведущий должен следить за регламентом и напоминать, сколько остаётся времени. Участники должны знать, сколько времени им выделено. Знание того, что время ограничено и им необходимо выдать как можно больше идей в сжатые сроки, заставит участников как можно быстрее активизироваться.

**Заключение**

Вопрос о применении интерактивных образовательных технологий сегодня имеет однозначный ответ. Необходимость их использования в образовательном процессе сформулирована в федеральных образовательных стандартах всех уровней. Однако готовность их применять весьма разнородна. Поэтому повышение профессиональной компетентности преподавателей в области конструирования содержания учебных занятий с использованием современных активных методов и особенностей организации учебного процесса с использованием интерактивных технологий становится условием достижения современных образовательных и воспитательных целей.

Использование интерактивных методов делает ученика, полноправным участником процесса обучения, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие. Интерактивные методы ни в коем случае не заменяют традиционные лекционные и семинарские занятия, но способствуют лучшему усвоению лекционного материала и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения. При использовании интерактивных форм роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной. Он лишь регулирует процесс 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 - собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

**Список использованной литературы и ресурсов**

1. Гузеев В.В. Образовательная технология ТОГИС-ПК. - [Электронный ресурс] [**http://www.gouzeev.ru/togis-pk.pdf**](http://www.gouzeev.ru/togis-pk.pdf)
2. Красильникова В. А. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебное пособие //М.: ООО «Дом педагогики. – 2006. – С. 231.
3. Образовательные технологии по ФГОС Источник: https://www.menobr.ru/article/65461-qqq-18-m5-obrazovatelnye-tehnologiipo-fgos
4. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Интерактивное обучение // Образование и наука. - 2007. - № 6 (48). – с.32 – 41.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 9.01.2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
6. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. // М.: Издательский центр "Академия". – 2003г. 272 с.
7. Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы» М., 2005.