

Организация образовательного процесса в соответствии с новым образовательным стандартом.

Учитель истории и обществознания

Гутина Е.Р.

Сегодня перед преподавателями стоит важнейшая проблема: как сделать процесс обучения ещё более интересным и продуктивным, чтобы в него были вовлечены практически все обучающиеся. Преподаватели используют разные формы и методы обучения: пассивные, когда педагог играет центральную роль и при этом преобладает монологический режим обучения; активные (здесь педагог является главным источником информации, но ученики активно включаются в обсуждение вопросов, решение задач).

Интерактивный — означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером). Следовательно, интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучаемого. Особенности этого взаимодействия состоят в следующем:

- пребывание субъектов образования в одном смысловом пространстве;
- совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т. е. включение в единое творческое пространство;
- согласованность в выборе средств и методов реализации решения задачи;

Все участники образовательного процесса (преподаватель и ученики) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации. Интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при изучении нового материала, при проверки домашнего задания, при самостоятельной работе.

Основное отличие интерактивных заданий от обычных в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового. Среди интерактивных подходов можно выделить следующие:

1. Творческие задания

2. Работа в малых группах

3. Обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры)

4. Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии)

5. Проекты, исследования

6. Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем («Займи позицию (шкала мнений)», ПОПС-формула, «Один — вдвоем — все вместе», «Смени позицию», «Карусель», «Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу», дебаты, симпозиум)

7. Разрешение проблем («Дерево решений», «Мозговой штурм», «Анализ казусов»).

Рассмотрим некоторые из них:

1.Творческое задание

Творческое задание составляет содержание (основу) любой интерактивной формы проведения занятия. Выполнение творческих заданий требуют от ученика воспроизведение полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода:

- подборка примеров из истории;
- подборка материала по определенной проблеме;
- участие в ролевой игре и т.п.

2. Работа в малых группах

Работа в малых группах — это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Работа в малой группе — неотъемлемая часть многих интерактивных методов, например таких, как дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др. При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие аспекты: нужно убедиться, что ученики 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 задания.

3. «Мозговая атака»

«Мозговая атака», «мозговой штурм» (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.

«Мозговая атака» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу. Можно применять эту форму работы для получения обратной связи. Методика 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).

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях;
- аналитики, которые будут привязывать выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний, и др.

К группам прикрепляется эксперт, задача которого фиксировать на бумаге выдвигаемые идеи. Начинается штурм с разминки быстрого поиска ответов на вопросы тренировочного характера. Затем еще раз уточняется поставленная задача, напоминаются правила обсуждения и старт. Каждый может высказать свои идеи, дополнять и уточнять. Для «штурма» предлагаются вопросы, требующие нетрадиционного решения. Работа ведется в следующих группах: генерации идей, анализа проблемной ситуации и оценки идей, генерации контридей. Генерация идей происходит в группах по определенным правилам. На этапе генерации идей любая критика запрещена. Всячески поощряются реплики, шутки, непринужденная обстановка. Затем полученные в группах идеи систематизируются, объединяются по общим принципам и подходам. Далее рассматриваются всевозможные препятствия к реализации отобранных идей. Оцениваются сделанные критические замечания. Окончательно отбираются только те идеи, которые не были отвергнуты критическими замечаниями и контридеями. 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.

4. Обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры)

В деловой игре обучающийся получает роль нашего современника или потомка, исследующего исторические события (археолога, писателя,

журналиста). При этом явно прослеживается два подвида такой игры. Один из них - игра-обсуждение, в процессе которой воссоздается воображаемая ситуация современности со спором, дискуссией. Такая игра строится на учебном диалоге, но даже при определенной программе деятельности проводится с большой долей импровизации. Другая форма деловой игры - игра-исследование, которая строится на воображаемой ситуации современности, изучающей прошлое, но, в отличие от предыдущей формы, основана на индивидуальных действиях «героя», который пишет очерк, письмо, фрагмент книги, газетную статью, научный доклад о том или ином историческом событии. Ретроспективная игра моделирует ситуацию, ставящую ученика в позицию очевидцев и участников событий в прошлом, каждый ученик получает роль представителя определенной общественной группы или даже исторической личности. Главным признаком игры такого типа является «эффект присутствия» и принцип исторической беллетристики.

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). Учащиеся получают задание на карточках (на доске, листах бумаги и т.д.), распределяют роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. 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. **В основе проблемно-дискуссионной игры** лежит воображаемая ситуация, будто бы случившаяся в прошлом, при этом действие строится не по сценарию, а вокруг обсуждения важного вопроса или проблемы. В игре предполагается спор участников, преподаватель сводит свою роль к минимуму, ставит проблему и промежуточные вопросы, распределяет роли участников. Учащиеся в этой игре призваны решить проблему с позиций своих персонажей, причем результат решения заранее неизвестен. В итоге игры может быть принято несколько решений или не принято вовсе, но здесь важно участие каждого участника в разработке проблемы.

Преподаватель может выступать в игре в следующих игровых ипостасях: во-первых, инструктора, который сводит свою роль к минимуму - объяснению правил игры и последствий игровых действий; во-вторых, судьи-рефери, который поддерживает ход игры, контролирует соблюдение игровых правил, оценивает деятельность участников; в-третьих, тренера, который дает задания, делает подсказки, оказывает помощь по ходу игры, поддерживает игровую ситуацию; в-четвертых, председателя-ведущего, который дает импульс к игре и

регулирует весь ее ход, держит в своих руках все игровые действия участников, подводит итоги и сопоставляет моделируемую ситуацию с реальной обстановкой.

5. Дискуссионный метод обучения

Данный метод обучения основан на обмене мнений по определенной проблеме. Точка зрения, высказывания участником в ходе дискуссий, может отражать как его собственное мнение, так и опираться на мнение других лиц. Первый тип - это структурированная, или регламентированная дискуссия. На подобного рода занятии ученики имеют четкий план, структуру и регламент обсуждения. Смысл дискуссии такого типа заключается в том, что «малые» группы изучают какую-либо «частную» проблему, вопрос, как часть какой-либо общей глобальной проблемы, которую предстоит решить. В начале занятия преподаватель формулирует общую проблему перед всей группой и даже в ряде случаев выдвигает возможные гипотезы по ее решению. Гипотезы рассматриваются под углом зрения небольшой проблемы, исследованием которых ученики занимаются. Преподаватель определяет и регламентирует и структуру малых групп, и структуру тех знаний, которые каждая группа должна добыть в ходе занятия. Состав группы может быть примерно такой: ведущий, задача которого состоит в том, чтобы организовать обсуждение проблемы и привлечь всех членов группы; аналитик задает вопросы участникам в ходе обсуждения, подвергая сомнению высказываемые взгляды и идеи; протоколист фиксирует все, что относится к решению проблемы, он же представляет позицию группы в заключительной части занятия; наблюдатель дает оценку участия каждого члена группы.

Другим типом дискуссии является дискуссия с элементами игрового моделирования. Смысл этого занятия, в отличие от предыдущего, заключается в том, чтобы взглянуть на поставленную проблему не просто с позиций современного человека, а под углом зрения представителей определенного социального лагеря. В ходе занятия участники выявляют предпосылки возникновения данной проблемы, ее истоки. Суть дискуссии состоит в том, что в результате исследования вопроса, темы и выявления трудностей в его решении учащиеся в ходе спора намечают возможные попытки выхода, благоприятного исхода по разрешению проблемной ситуации. Так рождаются проекты - различные гипотезы по ее решению. Каждая группа готовит свой вариант решения проблемы, и они обсуждаются в дискуссии.

Дискуссии классифицируются по формам проведения- дебаты на основе соперничающих команд. Эти команды ведут спор вокруг четко сформулированного тезиса, который опровергает одна команда и защищает другая. От одной команды выделяются три «спикера» утверждающей стороны: один утверждает тезис, представляет аргументы утверждающей стороны, второй усиливает утверждающую линию в споре, представляет доказательства, третий представляет финальный ответ соперникам,

опровергает их доводы, усиливает доказательства утверждающей линии. Три «спикера» отрицающей стороны выдвигают все возможные отрицающие аргументы, опровергают аргументы противников, усиливают отрицающую линию в споре, третий готовит финальный ответ соперникам, опровергает их доводы, усиливает доказательства отрицающей стороны.

6. Круглый стол.

Небольшая группа участников дискуссии обсуждает проблему, вся группа участвует в обмене мнениями. Преподаватель также может провести заседание экспертной группы, где ученики выступают с сообщениями по проблеме, затем вся группа обменивается мнениями об их сообщениях. Более широкомасштабную дискуссию можно провести по типу симпозиума, когда готовятся серьезные доклады с противоположными оценками проблемы, а вся группа следит за ходом выступлений и участвует в обсуждении. На этом занятии возможны и выступления содокладчиков.

Проведение занятий в рамках интерактивных технологий позволяют не только разнообразить формы занятий, но и результаты усвоенного материала окажутся значительно лучше. Занятия с использованием интерактивных технологий позволяют преподавателю по-новому увидеть обучающихся, обратить внимание на их индивидуальные особенности. Наличие выбора в вариантах выполнения самостоятельного задания, активизирует учеников и позволяет им выбрать наиболее интересное для них задание, а значит и результат усвоения материала может быть гораздо более высоким. Применение в практике преподавания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности занятия. Даже самые пассивные ученики включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам.