**Интерактивные технологии в образовании.**

**План:**

1. Понятие и значение интерактивных технологий в образовательном процессе

2. Характеристика основных интерактивных форм

3. Алгоритм проведения «интерактивных» занятий (занятий с применением интерактивных технологий)

**Понятие и значение интерактивных технологий в образовательном процессе.**

1. Технология – систематизированная деятельность педагога и учащихся в рамках образовательного процесса, основанная на конкретной идее и в соответствии с принципами организации обучения. В настоящее время наибольшей популярностью пользуются те технологии, которые позволяют педагогу создавать наиболее комфортные условия для обучения, взаимодействия между участниками учебного процесса и саморазвития учащихся. Одними из таких технологий являются интерактивные.

 2. Интерактивные технологии – это ряд педагогических методик, обеспечивающих необходимый образовательный эффект, посредством включения учащихся в совместную с педагогом деятельность, по заданным правилам и условиям. Интерактивные технологии предусматривают обязательное взаимодействие педагога с учащимися, а также учащихся между собой. Это отличает их от другого вида активных методов и технологий обучения, в рамках которых предполагается взаимодействие только между педагогом и учеником.

 В основе интерактивных технологий положена система правил взаимодействия между педагогом и учащихся, представленных в виде учебных ситуаций и игр, направленных на обеспечение педагогически эффективного и познавательного общения. Организация интерактивных технологий в образовательный процесс предполагает обязательную опору на традиционные принципы обучения, а также на ряд специфических принципов: принцип взаимодействия; принцип активности учащихся; принцип обратной связи; принцип опоры на групповой педагогический опыт. Образовательный процесс, организованный на основании использования интерактивных технологий, предусматривает обязательную включенность всех учащихся в работу. Одной из ведущих форм учебной работы является групповая или работа в малых формах. Работа в группе способствует эффективному обсуждению учебного вопроса или ситуации, обмен знаниями, идеями и способами деятельности. Каждый ученик принимает участие в работе, вносит свой вклад, что позволяет ему чувствовать свою востребованность и включенность.

**Характеристика основных интерактивных форм.**

 Выделяют следующие формы интерактивных технологий в образовательном процессе:

1. Работа в парах. Организуется в виде обсуждения, осуществления анализа творческой работы партнера, подготовка вопросов по теме урока для других групп, а также совместные ответы на вопросы педагога.
2. Работа в малых группах – организуется в тех случаях, когда необходимо решить сложные научные проблемы (ситуации) используя совместные усилия. Сменные (ротационные тройки) – группы учащихся из трех человек, при этом состав группы меняется при каждом новом задании.

3. Мозговой штурм – учащимся задается вопрос или же перед ними ставится конкретная учебная проблема (ситуация) и за короткое время необходимо высказать как можно больше вариантов и идей ее решения. Допустимы любые ответы, даже если они кажутся нереальными. В дальнейшем каждая идея рассматривается и анализируется, тем самым выбирается наиболее удачное.

1. Аквариум – обыгрывание ситуации. Часть учащихся обыгрывают конкретную ситуацию, часть стоят вокруг, образуя круг («аквариум») и анализируют ситуацию. Остальные ученики совместно с педагогом выступают в роли зрителей.
2. Дерево решений – учащихся делят на несколько групп, задается вопрос, каждая группа его обсуждает и записывает свои ответы на ватмане – «дереве». После того как все ответы будут написаны группы обмениваются ватманами и учащиеся дописывают на деревьях свои идеи и мысли.
3. Ролевые игры – проводятся в форме деловых игр, в рамках которых учащиеся имеют возможность обыграть различные ситуации, «примерить» на себе роли.
4. Дебаты – проводятся с целью того, чтобы каждый мог высказаться по поводу решаемого вопроса. Главным условием является то, что все высказывания должны быть обоснованными и аргументированы.
5. Броуновское движение – учащиеся свободно передвигаются по кабинету с целью поиска и сбора необходимой информации по заданной педагогом теме.
6. «Микрофон» - каждому учащемуся предоставляется возможность высказаться по поводу решаемой проблему (вопросу, ситуации). Участники только высказывают свою мысль, без обсуждения или комментариев.

10. Метод – тренинг – предусматривает совместный поиск решения проблемы, когда учащиеся садятся кругом и обсуждают ее, высказывая свои идеи и мысли.

11. Метод проектов – направлен на расширение способностей работать с поставленной задачей самостоятельно, то есть, учитывая актуальность проблемы находить и обрабатывать информацию. Данный метод направлен на расширение познавательных и творческих навыков учащихся.

 Таким образом, интерактивные технологии в образовательном процессе направлены на решение одновременно нескольких педагогических задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Алгоритм проведения «интерактивных» занятий (занятий с применением интерактивных технологий)

 Организация образовательного процесса с использованием интерактивных технологий предусматривает следующий **алгоритм**:

* Вступительная часть («погружение в тему») – педагог знакомит детей с темой учебного занятия, указывает на ее значимость и актуальность, объясняет правила и этапы работы.
* Основная часть – деление учащихся на группы, постановка учебной задачи или вопроса, непосредственное ее решение, организация интерактивного взаимодействия между ее участниками.
* Рефлексия – анализ проведенного занятия, его содержания и общего эмоционального фона.

 Эффективность внедрения интерактивной технологии в образовательный процесс зависит от соблюдения ряда условий: Создание благоприятной атмосферы учебного занятия, способствующей эффективному сотрудничеству между учащимися. Организация пространства, способствующего продуктивному взаимодействию между участниками. Применение информационно-коммуникационных средств и других форм наглядности. Наличие совместной деятельности, изготовление совместного продукта.

 Таким образом, основной целью интерактивных технологий является установление устойчивой диалоговой связи между участниками обучения.