

Кумпан Наталья Александровна

студентка

Институт филологии, журналистики

и межкультурной коммуникации

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация: основной задачей совершенствования системы образования остается принцип создания условий для самореализации и развития обучающихся. На сегодняшний день известно множество методик и способов развития учащихся, но все большее значение отводится интерактивным методам обучения, и это вполне оправдано. Интерактивные методы обучения ориентированы на совместную деятельность, активный процесс коммуникации, взаимодействие учителя и учащихся, а также интерактив – это новое образовательное пространство, которое позволяет учащимся самореализоваться. В статье, на примере уроков иностранного языка, показывается, как создать это пространство самореализации.

Ключевые слова: интерактивный подход, самореализация, творческая активность, развитие.

Основной задачей совершенствования системы образования остается принцип создания условий для самореализации и развития обучающихся. На сегодняшний день известно множество методик и способов развития учащихся, но все большее значение отводится интерактивным методам обучения, и это вполне оправдано. Интерактивные методы обучения ориентированы на совместную деятельность, активный процесс коммуникации, взаимодействие учителя и учащихся, а также интерактив – это новое образовательное пространство, которое позволяет учащимся самореализоваться.

Многие ученые не выделяют интерактивный метод, как отдельный, а заносят его в подвиды активного метода обучения. Другие же отмечают, что было бы более правильным выделять интерактивный метод в отдельный вид (Н.Н. Кошель, А.И. Жук), т. к. это более инновационный метод, который позволяет развивать взаимодействие не только между учителем и учащимися, но и между каждым участником учебного процесса [2]. Но ещё в 20 гг. XX в. было предложено деление методов (активное, пассивное). Н.И. Попова, О.С. Гребенюк, Т.Б. Гребенюк, Е.Я. Голант включили интерактивный метод в проблемно-развивающее обучение, хотя суть метода и структура не были прописаны.

Сам термин «интерактивное обучение» пришел из английского языка («*inter*» – это взаимный, «*act*» – действовать). Дж. Мид, американский философ и социолог, разработал теорию социального взаимодействия, которая и стала основой интеракции (поэтому нельзя сказать, что интерактивное обучение – это дитя педагогики, зарождение происходит из социологии). По его словам, развитие личности происходит в процессе коммуникации индивида с членами определенной социальной группы во время совместной активной деятельности. Уже с 70-х годов XXв. интерактивное обучение стало частью школьной и университетской программы образования США, Франции, Германии, Бельгии и др.

В России же интерактивное обучение появилось только в начале 90-х гг., поэтому у исследователей нет единого мнения по поводу определения и классификации интерактивного обучения. Так, С.С. Кашлев считает, что смысл понятия складывается из определений «метод» и «интерактивный» и определяется как способ целенаправленного взаимодействия педагога и учащихся для решения педагогических задач. Таким образом, интерактивный метод – это способ целенаправленного активного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся по созданию определенных условий своего развития [3]. М.С. Скорина отмечает же, что «интерактивные методы» можно перевести, как «методы, позволяющие учащимся взаимодействовать между собой». О.С. Гребенюк и Т.Б. Гребенюк дают следующее определение интерактивному методу – это «система правил организации взаимодействия преподавателя и учащихся в

форме учебных игр, гарантирующая педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер» [13].

В целом методологией интерактивного подхода к образованию продуктивно занимается в настоящее время М.А. Петренко [4–12; 15; 16]. В центре её исследования – групповое взаимодействие в образовательном процессе для достижения совместно поставленной цели – формирования творческой активности личности в процессе интерактивного занятия. Разработана соответствующая цели трёхчастная технология: создание ситуации «ненапряжённого внимания», создание ситуации погружения в коллективный творческий опыт, создание ситуации активного оценивания. Благодаря этой структуре создаётся план идеальной учебной ситуации на каждом этапе занятия.

Но мы остановимся на более детальном описании методов обучения в интерактивном подходе к образовательному процессу. Интерактивные и активные методы имеют много общего, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения. Ключевым словом в определении понятия интерактивных методов, является «взаимодействие», как межличностная коммуникация. В свою очередь, педагогическое взаимодействие – это взаимообусловленное взаимодействие учителя и учащегося. Оно характеризуется активным обменом деятельностью, направлено на совершенствование и изменение привычных моделей поведения и деятельности участников интерактивного процесса. Отличительные черты интерактива: диалог, полилог, активная мыслительная деятельность, смыслотворчество, свобода выбора, оптимистичность оценивания, рефлексия, межсубъектные отношения и др.

Цель интерактивного метода обучения заключается в создании благоприятных условий для самореализации участников взаимодействия (учителя и учеников). Задачи интерактивного метода обучения: мотивация учащихся, пробуждение интереса к предмету; эффективное усвоение учебного материала; создание

условий для самостоятельной работы учащихся (формирование проблемы, цели); формирование навыков работы в команде, терпимости к любым точкам зрения, уважения свободы слова; формирование жизненных и профессиональных навыков; формирование компетентности учащихся.

Т. к. на данном этапе в системе образования нет четкой границы между активными моделями обучения и интерактивными, не существует четкой классификации. Хотя некоторые педагоги разделяют интерактивные методы на основе нескольких признаков. Например, Г.С. Харханова разделяет интерактивные методы на основе формирования мотивации конфликта на 3 группы, в зависимости от спектра возможностей: с широким спектром возможностей; со средним спектром возможностей; с узким спектром возможностей [14].

Прежде чем начать решение определенной проблемы на занятии, необходимо выделить принципы, по которым оно будет строиться: интерактивный метод характеризуется совместной работой, а не односторонней деятельности учителя или учащихся; все равны; независимо от социального статуса, возраста и опыта; у каждого может быть свое мнение; критике может подвергаться только идея, а не личность; учитель не приказывает, а дает информацию к размышлению, советы.

Для продуктивной работы необходимо заранее составить алгоритм проведения интерактивного занятия. Обычно алгоритм состоит из 4 частей: 1. *Подготовка занятия* (подбор темы, определение терминологии (чтобы не возникло непонимания со стороны учащихся), подбор формы занятия). Также, необходимо обратить внимание на возраст участников, временные рамки, заинтересованность в данном занятии. Важно заранее определить цель занятия, подготовить раздаточный материал, обеспечить техническое оборудование, подобрать примеры (возможно из жизни). 2. *Вступление* (сообщение темы и цели занятия; озвучиваются проблемы, над которыми участникам предстоит работать, временные рамки, правила работы, озвучить также примерные правила работы в группе (быть активным, доброжелательным, ответственным, тактичным, заинтересо-

ванным, терпим к остальным, креативным). 3. *Основная часть*: а) выяснение позиций участников; б) сегментация аудитории и организация коммуникации между сегментами (это означает формирование целевых групп по общности позиций каждой из групп. Производится объединение сходных мнений разных участников вокруг некоторой позиции, формирование единых направлений разрабатываемых вопросов в рамках темы занятия и создается из аудитории набор групп с разными позициями. Затем – организация коммуникации между сегментами); В) интерактивное позиционирование (определение набора позиций участников, осмысление общего на основе позиций, переосмысление содержания и наполнение его новым смыслом, формирование нового набора позиций). 4. *Выходы (рефлексия)* – (начинается этот этап с эмоционального аспекта, с чувств, которые испытывали участники в процессе занятия, затем – оценочный этап (мнения участников о занятии, о проделанной работе). Для проведения рефлексии можно опираться на следующие вопросы: что вас впечатлило, что удивило, чем вы руководствовались в процессе занятия, какие навыки вы приобрели, как вы можете оценить свою работу, работу коллектива, если бы можно было повторить занятие, изменили бы вы что-нибудь, если да, то что).

Интерактивный метод позволяет развивать сразу несколько навыков (работу в команде, коммуникативные навыки, уважение к товарищам, терпимости, мотивации, прочности знаний, креативности, свободу выражения, демократичности, развитию определенных компетенций и др.).

Как и любая другая модель обучения, интерактивная, имеет свои методы: «мозговой штурм»; тренинги, беседы, дискуссии, дебаты; Ролевые, «деловые» игры; кейс-метод; метод проектов, групповая работа с иллюстративным материалом и т. д.

Мы рассмотрим несколько самых интересных методов на примере интерактивного занятия по французскому языку.

I. «Мозговой штурм». Мозговой штурм – это один из самых распространенных методов стимулирования творческой активности для решения проблемы,

при котором участники предлагают как можно больше способов решить эту задачу, проблему (способы могут быть как вполне осуществимыми, так и немного фантастичными).

Что такое «мозговой штурм»? Это неординарный метод решения проблемы, максимальная концентрация на задании (т.к. необходимо решить задачу за короткий промежуток времени), полет фантазии, отсутствие критики, развитие как своих, так и чужих идей, инверсия, эмпатия, аналогия.

Состав группы: от 6 до 12 человек. Цель: создание новых идей, отбор лучших, поиск *различных* путей решения проблемы, задачи. Задача: генерирование максимального количества различных идей, способствующих решению поставленной задачи. Группа людей штурмует, как единый мозг, определенную проблему. Для использования данного метода на занятии необходимо выбрать тему (объект), составить список основных характеристик объекта, затем перечисляют возможные варианты исполнения, из них выбираются наиболее удачные и интересные.

1. Подготовка занятия. Прежде всего, необходимо распределить роли для участников мозгового штурма. Например, нужно выделить 5–7 человек – генераторов идей (самые активные и творческие ребята); 5–7 человек – экспертную группу, которая будет оценивать выдвинутые идеи; в дальнейшем нужно определиться с ведущим и 2–3 секретарями, которые должны фиксировать идеи. За несколько дней до штурма нужно оповестить участников о выбранной теме и задачах. Также, следует подготовиться преподавателю. Например, проверить наличие доски, мела, листов бумаги, стикеров, компьютера с проектором.

2. Вступление. После того, как будут назначены ведущий и секретари, нужно объяснить, что время для генерации идей ограничено. Также, следует записать задачу, чтобы она всегда была перед глазами. Участники должны четко понимать задачи штурма. Нужно назначить продолжительность первого этапа.

3. Основная часть. Например, главной задачей для участников будет – найти пути от Эйфелевой башни до Лувра.

Затем происходит обсуждение, поиск возможных путей.

1. Группа А – можно пройти пешком. Да, дорога займет около часа, но таким образом, Вы сможете посмотреть гораздо больше за эти 2 дня;

2. Группа Б – чтобы добраться как можно быстрее (если у вас запланировано посещение других достопримечательностей): сесть на станции метро Trocadero на 6 линию до Charles de Gaulle-Etoile, сделать пересадку на первую ветку в направлении Chateau de Vincennes до Palais-Royal (Musée du Louvre).

Оптимальное время для обсуждения – 10–15 минут. Непрерывность идей, а также мотивацию участников обеспечивает ведущий. Также, он играет роль регулятора идей и частоту высказываний.

После озвучивания всех вариантов путей необходимо выбрать наиболее интересные и подходящие (1 и 2).

4. Выводы (рефлексия).

Этот метод эффективен для решения нетрадиционных задач, где нужно получить много идей за короткое время.

II. Case-study (Кейс-технологии). Иначе может называться как анализ конкретных ситуаций, – это моделирование ситуаций в целях анализа случая выявления проблем, поиска возможных решений и принятие самого оптимального из них. Анализ конкретных ситуаций – эффективный метод для того, чтобы активировать познавательную деятельность обучающихся. Отличительная черта: возможность изучить сложные вопросы вне реальной жизни, без угроз и рисков для жизни. Приведем пример применения кейс-технологии на уроке французского языка.

Тема занятия: «Qu'est-ce qui est le meilleur: la vie à la campagne ou à la cité (Что лучше: проживание в деревне или в городе. Тему занятия необходимо озвучить за несколько дней (многие ребята уже успеют подобрать аргументы «за» и «против»). Преподаватель должен заранее подготовить необходимый материал, на основе которого и будут складываться мнения участников.

Например:

1. Для начала можно ознакомиться с мнениями других людей по этой ссылке, к примеру: <http://www.bolshoyvopros.ru/questions/3361-gde-zhit-luchshe-v-gorode-ili-v-derevne.html>.

2. Затем можно прочесть текст на французском языке, где описаны основные плюсы и минусы деревни и города по этой ссылке: <http://referaty-seminarky.cz/vivre-a-la-campagne-ou-en-ville/>.

3. Интернет-презентация о преимуществах и недостатках проживания в городе и деревне по этой ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=8XEjptpAjU4>.

Учебный процесс должен напоминать «мозговой штурм» – все учащиеся должны быть вовлечены в процесс обсуждения, все должны высказывать аргументы, обмениваться идеями [4].

Цель: проанализировать все материалы и на их основе найти оптимальные решения, выдвинуть свои идеи.

План занятия:

1. Подготовка (ознакомление с ситуацией, подготовить план действий, определить приемы, изучить материалы);

2. Вступление (работа участников над проблемой, помочь преподавателя при возникновении затруднений);

3. Основная часть (самостоятельная работа участников над задачей, выдвижение идей групп, презентация результатов на общей дискуссии);

4. Выводы (рефлексия) – в работе участвуют только учащиеся, преподаватель играет роль наставника, помогает советом.

Кейс-технологии – это эффективный способ развивать у обучающихся навыки самостоятельной работы и одновременно работы в коллективе.

Интерактивные методы позволяют активизировать теоретические знания и применить их на практике, развиваются способности выражать свои мысли, идеи и предложения, видеть различные способы решения проблем и задач, выбирать из них наиболее оптимальные. Конечно, данный метод требует большего времени на подготовку у учителя, но это время будет оправдано. Также, это новый вид деятельности, который поможет мотивировать и увлечь учащихся.

Список литературы

1. Абрамова С.Ю. Использование кейс-метода на уроках английского языка / С.Ю. Абрамова, Ю.В. Белозерова // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VI междунар. науч. конф. (г. Уфа, март 2015 г.). – Уфа: Лето, 2015. – С. 94–96.
2. Жук А.И. Активные методы обучения в системе повышения квалификации педагогов / А.И. Жук, Н.Н. Кошель. – Минск: АВЕРСЭВ, 2004.
3. Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения. – Минск: Белорусский верасень, 2005.
4. Петренко М.А. Интерактивная технология развития творческой активности личности на самоорганизационной основе // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2008. – №5. – С. 68–73.
5. Петренко М.А. Интерактивная технология развития творческой активности // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. – 2014. – №4 (21). – С. 46–56.
6. Петренко М.А. Интерактивный подход как фактор развития самоорганизации в образовании в глобальном мире // European Social Science Journal. – 2011. – №12 (15). – С. 12.
7. Петренко М.А. Культурно-исторические модели интеракции в образовании // Академический вестник Института образования взрослых Российской академии образования. Человек и образование. – 2009. – №3 (20). – С. 107–113.
8. Петренко М.А. Методологическое осмысление категории педагогической интеракции // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2008. – №3. – С. 34–40.
9. Петренко М.А. Научно-педагогическое осмысление концепций и моделей диалога // Гуманитарные и социально-экономические науки. – 2006. – №S2. – С. 62–68.

10. Петренко М.А. Генезис диалогического подхода в науке и образовании // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2008. – №81. – С. 242–251.
11. Петренко М.А. Педагогическая интеракция как средство формирования эмоционального интеллекта в высшем образовании // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2016. – №4. – С. 81–87.
12. Петренко М.А. Развитие творческой активности личности в социокультурной образовательной интерактивной среде вуза: Монография. – Ростов н/Д: ИПО ПИ ЮФУ, 2009. – 140 с.
13. Скорина М.С. Интерактивные методы обучения иностранному языку [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/8._NPE_2007/Philologia/20441.doc.htm
14. Харханова Г.С. Интерактивные методы обучения как средство формирования мотивации конфликта у школьников: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – Калининград, 1999. – 142 с.
15. Petrenko M.A. Theoretic bases of pedagogical interaction. Procedia // Social and Behavioral Sciences. – 2015. – T. 214. – C. 407–413.
16. Petrenko M.A. The developmental interactive technology of students' creative activity // Open Science Journal of Education. – 2015. – №3. – C. 43–47.