

## Интерактивные формы и методы работы

С. Колмогорова

10% информации я усваиваю из того, что я слышу,  
50% — из того, что вижу, 70% — что проговариваю,  
90% — что делаю сам.

*Мы тоже об этом знаем*

Жизнь в гражданском обществе требует от человека умения вырабатывать собственное мнение, ясно выражать свою позицию, учитывая при этом потребность и права других членов общества. Преподаватель должен обеспечивать эти процессы, поддерживать и развивать их в своей деятельности. Демократические принципы уже давно и прочно обосновались в общественно-активных школах. Они проникли везде: на урок, в управление, в отношения с родителями. Уже давно передовые учителя используют интерактивные методы работы на уроках, всё чаще подсчеты проходят в форме деловой игры. Интерактивные методы являются надёжным способом достижения успеха, позволяют управлять коммуникативными процессами, воздействовать на процесс принятия решений и обучения через практику — это ещё одна важная особенность интерактивных методов, поэтому они могут широко использоваться в воспитательной работе каждого педагога. Используя данную методику, нами были апробированы некоторые из интерактивных методов на уроках, классных часах, педагогических советах, семинарах, во внеклассной и внеурочной деятельности.

Если обратить своё внимание на всю доступную литературу по этой теме, то можно легко запутаться в потоке различных формулировок, объяснений и подходов к определению этого термина.

Мы же в своей практике используем самое простое и понятное объяснение значения интерактивных методов, основанное на степени взаимодействия учеников (или участников в нашем случае) и учителя (ведущего или тренера в нашем понимании).

Итак, если использовать такой подход, то можно выделить три вида методов обучения:

- Пассивный метод предполагает, что фигура учителя — главная на занятии, а ученики исполняют роль слушателей, т.е. для них нет активного творчества, нет алгоритма взаимодействия друг с другом.

- Активный метод предполагает, что роль учителя не столь доминирующая, как в первом случае. Он побуждает учеников к сотрудничеству, общению, поиску истины, и те, соответственно, в большей степени находятся в положении субъектов деятельности.

- Интерактивный метод подразумевает активное взаимодействие всех субъектов процесса. Учитель здесь находится в той позиции, которая предназначена для организации процесса «усвоения» знаний учениками. В ходе этого процесса они должны взаимодействовать, общаться, изобретать, применять имеющийся у них опыт.

Выбрав для себя метод интерактивного обучения, мы на своих занятиях строго соблюдаем основные его принципы.

### Основные принципы интерактивного обучения

**Свобода выбора** — право выбора любого субъекта деятельности, которое предоставляется во всём: и в выборе форм, и в возможности представить собственную точку зрения.

*Принцип открытости* — не только давать знания, но и показывать их границы. Ставить участника перед проблемами, решения которых лежат за пределами исследуемого вопроса.

*Принцип деятельности* — обучение для и через опыт. Создавать условия для исследования границ применимости полученных знаний.

Мы же в своей практике используем самое простое и понятное объяснение значения интерактивных методов, основанное на степени взаимодействия учеников (или участников в нашем случае) и учителя (ведущего или тренера в нашем понимании). Итак, если использовать такой подход, то выделяют три вида методов обучения.

*Обратная связь* — регулярно контролировать процесс обучения с помощью развитой системы обратной связи: подводить итоги дня, оценивать проведение семинара, вводить в семинары-тренинги возможность обсуждения самого процесса обучения.

*Принцип идеальности* — любое наше действие характеризуется не только получаемой от него пользой, но и затратами на него. Поэтому, планируя семинар-тренинг, мы стараемся подходить сбалансировано к затратам и получаемому результату семинара. Предоставляем возможность дальнейшего взаимодействия и взаимобогащения новой информацией.

При организации деятельности в интерактивном режиме могут возникнуть трудности в выстраивании отношений между участниками процесса.

Для того, чтобы их избежать, необходимо соблюдение следующих правил:

**1.** Безоценочное отношение к действию и личности участников.

**2.** Партнёрское общение.

**3.** Осознание поведения участников, сопереживание их состоянию.

**4.** Поддержание активности участников, нередко делегирование им возможности принимать решения.

**5.** Соблюдение практичности теории, подтверждение реальным опытом, фактами, демонстрация применимости.

**6.** Внесение элемента неформальности, рассказ о личном опыте реализации обозначенных задач.

**7.** Юмор и обозначение парадоксальных ситуаций, забавных историй.

**8.** Постоянное перемешивание малых групп, соблюдение правил работы, согласно которому как можно большее количество участников должны познакомиться между собой и поработать вместе.

Такой подход помогает избежать многих конфликтов и способствует укреплению партнёрских отношений с участниками в дальнейшем.

Анализируя деятельность школы по данной тематике и учитывая социально-гражданскую направленность воспитательной работы, можно предложить следующие...

## **Рекомендации по применению интерактивных форм и методов работы**

### **Ролевая игра**

Метод, при котором учащимися разыгрывается жизненная ситуация (реально происходившая или смоделированная). Сценарий игры не описывается, а задаётся лишь ситуация. Участники сами моделируют своё поведение, реплики, выстраивают отношения. Для ролевой игры необходимо тщательно готовить материалы, инструкции должны быть краткими, легко читаться, описание роли — быть исчерпывающим.

## ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

### Цели ролевой игры:

- осмысление через проживание;
- приобретение опыта, навыков;
- творческий подход к решению проблемы.

### Мозговой штурм

Самый известный метод решения проблем, автором которого является Алекс Осборн, преподаватель из США. Этот метод используется не только для того, чтобы выработать новые решения известных проблем, но и по-новому взглянуть на имеющийся опыт участников, систематизировать его и найти ему новое применение.

Метод состоит из двух этапов:

1. Генерирование идей (количество идей не ограничивается, не требуется их обоснование, запрещена любая критика, приветствуется развитие идеи партнёра);
2. Анализ (разработка критериев оценки идей, группировка их по соответствующим основаниям и по степени значимости).

### Цели мозгового штурма:

- получение большого количества идей за короткий срок;
- оценка понимания и знаний по данной тематике у учащихся;
- повышение активности учащихся.

### Дебаты

Интеллектуальная игра, проводимая по строгим формальным правилам. Их основной смысл заключается в том, чтобы склонить судей и зрителей путём предоставления своих аргументов к своей точке зрения, убедить их в своей правоте. Это очень полезная игра для учащихся, так как учит их говорить правильно и цивилизованно, отстаивать своё мнение, а также слушать и слышать своих оппонентов.

### Цели дебатов:

- развитие критического мышления;
- приобретение умения аргументировано отстаивать свою позицию;
- обучение ведению цивилизованного спора.

### Дискуссия

Это метод, который предполагает сотрудничество двух или более сторон, стремящихся достичь взаимопонимания. В дискуссии учащиеся слушают друг друга, чтобы понять, увидеть смысл и прийти к согласию. В ходе работы у учащихся возникают предпосылки для переоценки мнений, создаются условия для серьёзного анализа своей позиции, открывается возможность найти лучшее, эффективное решение проблемы, и всё это происходит в атмосфере открытости и доброжелательности.

### Цели дискуссии:

- поделить знаниями о предмете;
- представить и выслушать новые идеи;
- способствовать развитию взаимоотношений в группе;
- дать участникам возможность сделать свои выводы и проверить их.

### Ток-шоу «Разговор-зрелище»

Сочетает признаки интервью, пресс-конференции, дискуссии, игры и строится вокруг персоны ведущего. Ведущий объявляет тему, представляет гостей, которые высказывают свою позицию по теме. В дискуссии участвует вся аудитория.

### Цели ток-шоу:

- вызвать у учащихся интерес к обозначенной теме;
- помочь учащимся осознать проблемы обсуждаемого вопроса;
- развивать навыки публичных выступлений.

Рассматриваемые здесь методические приёмы просты, и по мере приобретения опыта окажутся ещё проще. Если Вас беспокоит, что такие приёмы дезорганизуют Ваш класс, начните с наиболее простых. Возможно, вы увидите, что некоторое ослабление вашей власти как учителя помогает вашим ученикам расслабиться, что повышает их активность, уровень понимания предмета и улучшает взаимоотношения в классе.

### Приложение 1 Практические задания

#### 1. Игра «Ожидание»

*Цель:* активизация участников семинара.  
*Форма:* мозговой штурм.

Всем участникам раздаются листы и фломастеры и предлагается письменно ответить на 1 вопрос: «Чего вы ожидаете от этой встречи?»

Затем все ответы вывешиваются на доску, к ним возвращаются в конце урока при подведении итогов.

#### 2. Игра «Зашифрованное сообщение» (активизация педагогов перед дискуссией)

*Цель:* выявления проблемного поля игровыми способами.

Участники делятся на группы по 5–7 человек. Группам предлагается расшифровать ответ (зашифрованный в какой либо известной фразе, стихотворении и т.д.) на вопрос: «Почему родители не ходят в школу?»

*Например:*

— «Наша Таня громко плачет».

— «Яблоко от яблони недалеко падает».

— «От осинки не родятся апельсинки».

Выявленные проблемы записываются и обсуждаются.

#### 3. Ролевая игра

*Цель:* научиться при обсуждении проблемы рассматривать её под любым углом и с разных точек зрения. Выработка коммуникативных способностей участников процесса.

Участники распределяются на три группы: родители, учащиеся, педагоги. Обсуждают один вопрос с разных точек зрения (это даёт возможность наиболее компетентно рассмотреть проблему), например:

«Что нужно сделать в школе, чтобы учащиеся не курили на территории школ?» Предложения от группы записываются и обсуждаются.

#### 4. «Пресс-конференция»

*Форма:* деловая игра.

*Цель:* учиться определять и представлять свою позицию, развивать ораторские способности.

Участники делятся на две группы:

— представители СМИ (как существующих на данной территории, так и вымышленных);

— инициативные группы, представляющие темы для обсуждения. Например:

Тема для обсуждения: «Целесообразность введения школьной формы». Инициативная группа: директор школы, ди-зайнер, ученики, родители.

#### 5. Дебаты

(элемент в проведении круглого стола по итогам операции «Социально-негативные явления среди подростков»).

*Цель:* определение позиции участников по проблеме, их точка зрения по решению данного вопроса.

Участники игры делятся на две группы.

**Задания для групп:**

**1 группа** — аргументированно доказать, что школа и только школа способна через профилактическую работу ре-

**ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ**

ально влиять на снижение детской преступности;

2 группа — доказывает обратное, что в реалиях сегодняшней жизни школа реально влиять на детскую преступность не способна.

Для подготовки и выработки аргументов даётся не более 10–15 минут. Затем начинаются дебаты. В конце дебатов подводятся итоги, чьи аргументы были наиболее убедительными и высвечивается проблемное поле обсуждаемого вопроса.

**Приложение 2****Сопоставление дискуссии и дебатов**

<b>Дискуссия</b>	<b>Дебаты</b>
Предполагает сотрудничество двух или более сторон, стремящихся достичь взаимопонимания	Предполагают противостояние — две стороны спорят, стремясь доказать свою правоту
Цель — найти нечто, объединяющее собеседников	Цель — победить
Участники слушают друг друга, чтобы понять, увидеть смысл, пытаться прийти к согласию	Участники слушают противоположную сторону с тем, чтобы найти слабые места и парировать аргументы оппонентов
Расширяется, а иногда даже меняется точка зрения участника	Укрепляется собственная точка зрения участника
Возникают предпосылки для переоценки своих мнений	Свои мнения отстаиваются как единственно верные
Создаются условия для серьёзного анализа своей позиции	Создаются условия для критики позиции оппонента
Открывается возможность найти лучшее решение проблемы, чем любое из первоначально задуманных	Отстаивается своя позиция как наилучшее решение, а все другие возможные решения исключаются
Преобладает атмосфера открытости: участники имеют право на ошибку и на изменение своей точки зрения	Преобладает атмосфера нетерпимости, решимость отстаивать свою правоту
Участник стремится как можно лучше изложить свои взгляды, зная, что размышления других собеседников скорее помогут в понимании собственной позиции, а не разрушат её	Участник стремится как можно лучше изложить свои взгляды и отстаивает их до конца, стремясь доказать свою правоту
Требуется иногда умение не навязывать своих убеждений другим	Требуется отстаивать свои убеждения от всего сердца
Участники ищут точки прикосновения	Участники ищут точки противопоставления
Участники ищут сильные стороны в позиции других	Участники ищут слабые места и промахи в позиции оппонентов
Участники проявляют чуткость по отношению друг к другу, стремятся не отчуждать и не обижать собеседников	Ярко выражено противостояние позиций, никто не считается с чувствами оппонента
Предполагается, что у участников есть какие-то ответы по интересующей проблеме, и что сообщая они смогут выработать разумное решение	Предполагается, что существует одно правильное решение, и что кто-то один его знает
Всегда остаётся возможность продолжить тему	Подразумевается завершённость

### Приложение 3

## Этапы работы над ток-шоу

### 1. Идеино-тематическое содержание сценария

#### Тема ток-шоу

*Тема* — это предмет художественного исследования автора. Определение темы должно быть кратким, конкретным. Прежде чем прийти к определённой теме, сценарист должен твёрдо знать, что именно эта тема будет очень интересна молодёжной аудитории. И уже после определения темы — заняться поиском необходимого материала, т.к., прежде, чем выставлять программу, нужно самому очень неплохо разобраться в этой области. Например, мы очень хорошо знаем, что старшеклассников интересует приключенческая и фантастическая литература. Таким образом, может возникнуть идея создания шоу-программы, погружающей подростка в мир приключений. Определение темы и осмысление её как проблемы помогает правильно сформулировать идею — основную мысль, главный вывод содержания замысла, оценку отображаемых событий, явлений.

#### Идея сценария

*Идея* — это основной вывод, следуемый по сценарию. Формулировка идеи отражает определённые причинно-следственные связи. Если тема — проблема, то идея — пути её разрешения. Идея — это вывод, а к выводу надо подвести всем содержанием замысла сценария. Таким образом, идеей вышеупомянутой программы является введение в сознание ребёнка необходимости пополнения своего интеллектуального багажа, развитие в нём заинтересованности в приключенческой литературе, потребности в чтении книг.

#### Жанр сценария

*Жанр* — это эмоциональное отношение автора к предмету художественного исследования, реализуемое через систему определённых выразительных средств. Как я уже говорила выше, каждому жанру свойственны специфические приёмы художественного воплощения. Определив тему и идею, очень важно чётко определить жанр шоу-программы. Естественно, что жанром шоу-программы о приключенческой литературе будет являться интеллектуально-развлекательный жанр.

#### Конфликт

*Конфликт* — это противоборство, противоречие. Определяются носители конфликта, а также их устремления. Например, в шоу-программах конфликт может быть между ведущим и аудиторией, между отобранными командами участников, между отдельными участниками и т.д. Их устремлениями может быть стремление к победе, оспаривание своего мнения, проявление накопленных знаний и т.д.

### 2. Действенное содержание сценария

#### Сверхзадачи представления

*Сверхзадачей представления* называется конечная цель, ради которой в данной зрительской аудитории доказывается данная идея.

Конечная цель программы — повышение интеллектуального уровня молодёжной аудитории посредством ознакомления их с произведениями известных писателей через ненавязчивое вовлечение в последовательно построенную цепочку конкурсных заданий, а также предоставление возможности расслабиться, пообщаться в уютной, непринуждённой обстановке.

## ПРИЁМЫ ОБУЧЕНИЯ

### Событийный ряд

Это линия действенных фактов от начала и до конца шоу-программы. Поиск интересного сюжета — неотъемлемая часть работы над сценарием. В сюжете должны быть отражены характерные, интересные для конкретной аудитории события, связанные между собой и последовательно развивающиеся. Событийным рядом шоу-программы «Колесо фортуны» является цепь логически следующих друг за другом конкурсных заданий и кратких рассказов о той или иной книге. Очень важно правильно выстроить событийный ряд во избежание хаотичности в построении сценария.

### Сценические задачи участников

Это действие, его мотивировка и развитие. Сценическими задачами конкурсантов на шоу-программе могут являться выполнения тех или иных поставленных ведущим заданий, естественно, соответствующих тематике шоу-программы. Здесь существенную роль играет краткое, конкретное объяснение ведущего участнику, что и как от последнего требуется.

### Композиционное построение сценария

После составления действенного содержания сценария можно перейти к композиционному построению, которое позволяет его упорядочить, логично изложить события, расположить составные части сценария. Композиция — это основное средство художественной организации сценарного материала.

#### Элементы композиции:

Экспозиция — завязка — основное действие — кульминация-развязка — финал.

*Экспозиция* — вступительная, исходная часть сценария, необходимый эмоциональный настрой аудитории, сведения

о шоу-программе, её теме, обстоятельствах. Например, экспозицией интеллектуально-развлекательной программы «Карт-бланш» будет являться выход ведущей, её приветствие, настрой аудитории на предстоящее шоу, объяснение условий. Но не следует думать, что во всех программах экспозиция одинакова. Она может быть совершенно неординарной.

*Завязка* — событие, с которого начинается основное действие в сценарии, даёт толчок для развития всех последующих эпизодов. Завязка должна в себе концентрировать идею всего предстоящего мероприятия, и именно она сосредотачивает внимание аудитории. На примере вышесказанной программы можно сказать, что завязкой в ней является раздача карт зрительской аудитории, определение обладателей счастливых карт, ознакомление их с условиями предстоящих испытаний.

*Основное действие* в шоу-программе — это конкурсные задания, имеющие свою внутреннюю композицию, законченное драматургическое построение, проходящее через идейно-тематический замысел сценария. Оно должно развиваться по нарастающей к кульминации, т.е. в шоу-программе действие нужно строить от менее зрелищных и весёлых конкурсов к более ярким, действенным, приукрашивая тем самым момент кульминации. Уместно здесь сказать о необходимости построения сценарного хода, цементирующего действие в его логическом развитии. Чаще он выстраивается перед написанием сценария, облегчая тем самым работу.

*Кульминация* — высшая, эмоциональная точка, выражающая идею всего мероприятия, заостряющая поставленную

проблему. Это самый сильный, яркий эмоциональный момент. В программе точкой кульминации будет являться победа команды, всеобщее поздравление и награждение призами победителей.

*Развязка* — некоторое продолжение действия, торжество, общая радость. В зависимости от шоу-программы, развязки могут быть самыми различными. В «Карт-бланш» развязкой является предложение команде-победительнице вступление в супер-игру.

*Финал* — особая смысловая нагрузка. Он должен превращаться в общее коллективное действие, окончательно разрушающее деление аудитории на зрителей и участников. В анализируемой программе финал — это окончательное поздравление победителей, участников и подготовка к дискотеке.

В заключение можно сказать, что готовых рецептов сценарного мастерства дать невозможно, сценарное дело — это

художественный процесс со всеми своими сложностями и возможными неудачами. Руководствуясь общими теоретическими принципами, автор программы должен вносить новаторство, придумывать новые принципы активизации. Каждый культур-ганизатор может научиться создавать добротные сценарии, если ему удастся связать теоретические основы общих и специфических особенностей создания шоу с творческой индивидуальностью и организаторскими способностями. **ПТ**

### Список используемой литературы

1. *Вылющицкая И.В.* Методы, которые мы выбираем. // МОО Центр «Сотрудничество на местном уровне». Красноярск, 2003.
2. Материалы второй сессии «Общероссийская тренинговая программа развития общественно-активных школ в регионах России и СНГ 2001–2002 гг.». Воронеж, 2002.