**КЗО «Дніпропетровський навчально-реабілітаційний центр №1» ДОР»**

Доповідь

на тему:

«**Інтерактивні виховні технології – шлях до формування творчої особистості учня**»

**Виконала**:

Вихователь

Корнієвська Марія Костянтинівна

**м. Дніпро**

Нові освітні технології пройшли немалий шлях розвитку. Так, розвиток кібернетики і обчислювальної техніки зумовило розвиток комп’ютерного навчання; результати досліджень закономірностей розвитку людського мислення призвели до розвитку проблемного навчання. Тенденції розвитку сучасних освітніх технологій безпосередньо пов'язані з гуманізацією освіти, яка сприяє самоактуалізації і самореалізації особистості.

Важливою особливістю є зв'язок педагогічної технології з психологією. Кожна технологічна ланка, ланцюжок, система досягає високої ефективності, якщо має психологічні обґрунтування і практичні виходи. Одні технологічні засоби, пов'язані з наочністю, ґрунтуються на особливості образного мислення і забезпечують, найбільш яскраве сприйняття навчального матеріалу. На підставі інших покладені психологічні закони запам'ятовування за подібністю, за асоціацією, за силою емоційного збудження. Треті базуються на здатності нервової системи до несвідомого освоєння інформації або досвіду в процесі ігрової діяльності.

На сьогоднішній момент не існує точного розмежування слова «технологія», тому умовно можна визначити три його основних значення:

1. Як синонім понять «методика» або «форма організації навчання» (технологія написання контрольної роботи, технологія організації групової діяльності, технологія спілкування і т. д.)

2. Як сукупність всіх використаних в конкретній педагогічній системі методів, засобів і форм.

3. Як сукупність і послідовність методів і процесів, що дозволяють отримати продукт із заданими властивостями.

**Інтерактивний** («Inter» – *взаємний*, «act» – *діяти*) означає взаємодіяти, перебувати в режимі бесіди, діалогу з ким-небудь. Це, перш за все, діалогове навчання.

Сутність інтерактивного навчання полягає у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання, де вчитель і учень є рівноправними, рівнозначними суб’єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

Інтерактивна взаємодія виключає як домінування одного учасника навчального процесу над іншими, так і однієї думки над іншою. Під час інтерактивного навчання учні вчяться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення.

**Інтерактивні технології у вихованні** – це взаємодія дітей і дорослих з гармонійно організованим зворотним зв'язком суб'єктів і об'єктів виховного процесу, з двостороннім обміном інформацією між ними.

**Інтерактивні технології у вихованні** – це така організація процесу виховання, в якому неможлива неучасть учня у колективному, взаємодоповнюючому, заснованому на взаємодії всіх його учасників виховному процесі.

Інтерактивні технології засновані на прямій взаємодії дітей з навчальним або виховним оточенням. Навчальне оточення, або навчальне середовище, виступає як реальність, в якій учень знаходить для себе область для засвоєння досвіду, причому мова йде не просто про підключення емпіричних спостережень, життєвих вражень учня в якості допоміжного матеріалу або ілюстративного доповнення. Досвід учня – це центральний активатор навчального пізнання. У традиційному навчанні ведучий (педагог) грає роль «фільтра», що пропускає через себе навчальну інформацію, в інтерактивному - роль помічника в роботі, одного з факторів, що активізують взаємозв’язок інформації.

У порівнянні з традиційною, в інтерактивній моделі навчання змінюється і взаємодія з ведучим: його активність поступається місцем активності учнів, завдання ведучого - створити умови для їх ініціативи. В інтерактивній технології учні виступають повноправними учасниками, їх досвід важливий не менше, ніж досвід ведучого, який не стільки дає не готові знання, скільки спонукає учнів до самостійного пошуку. Учитель виступає в інтерактивних технологіях в декількох основних ролях - у кожній з них він організовує взаємодію учасників з тією чи іншою областю інформаційного середовища:

* В ролі **інформатора-експерта** вчитель викладає текстовий матеріал, демонструє відеоряд, відповідає на запитання учасників, відстежує результати процесу і т. д.
* В ролі **організатора-фасилітатора** він налагоджує взаємодію учнів з соціальним і фізичним оточенням (розбиває на підгрупи, спонукає їх самостійно збирати дані, координує виконання завдань, підготовку міні-презентацій тощо).
* В ролі **консультанта** вчитель звертається до професійного досвіду учасників, допомагає шукати вирішення вже поставлених завдань, самостійно ставити нові і т. д.

До інтерактивних технологій належать: *робота в групах, відповіді на запитання й опитування думок, мозковий штурм, рольова гра, аналіз історій і ситуацій, дебати.*

**Робота в групах.**

Дискусії й обговорення можна проводити цілим класом. Проте вони набагато ефективніші, коли проводяться у групах, зокрема, якщо клас великий, а час обмежений.

Групове обговорення максимально підвищує активність і внесок кожного учасника. Дискусія допомагає учням уточнити свої уявлення, усвідомити почуття і ставлення. Обговорення у групах дає змогу більше дізнатися одне про одного, стимулює вільний обмін думками, збільшує ймовірність того, що учні краще зрозуміють почуття і позиції інших, більше зважатимуть на них. Робота у групах розвиває навички активного слухання, співпереживання, співпраці, впевненої поведінки і толерантності.

**Мозковий штурм** — метод опитування, за якого приймаються будь-які відповіді учасників щодо обговорюваної теми.

На першому етапі учасники активно висувають свої ідеї, зокрема й нереалістичні, фантастичні та нелогічні. Головне завдання — кількість ідей, а не їхня якість. На цьому етапі забороняється оцінювати висунуті ідеї. Кожну пропозицію приймають і записують на дошці чи аркуші паперу. Учасники знають, що від них не вимагають обґрунтування їхньої пропозиції або пояснення, чому вони так думають. Час для висунення ідей або кількість ідей зазвичай обмежені. Наприклад: «Давайте запишемо щонайменше десять способів…» або «Давайте сформулюємо якомога більше способів … за одну хвилину»

Другий етап — оцінювання та обговорення ідей, ранжування їх за рівнем значущості, поділ на групи тощо.

Переваги цього методу в тому, що він:

* дає змогу за короткий час зібрати максимальну кількість різних думок;
* допомагає залучити до роботи тих, хто зазвичай пасивний і соромиться брати участь у дискусіях;
* активізує уяву і творчі можливості учасників, уможливлює їх відхід від стереотипних уявлень і стандартних схем;
* є цікавим початком для наступного обговорення у групах.

**Рольова гра** — неформальна постановка, у процесі якої учасники без попередньої підготовки розігрують сценки або ситуації. Вони уявляють себе вигаданими персонажами, які моделюють реальні життєві історії та ситуації.

Під час рольової гри учасники діють не від свого імені, а демонструють поведінку та висловлюють почуття умовного персонажа. Зазвичай це набагато легше, ніж діяти від себе особисто.

Рольова гра є ефективним методом апробації нових моделей поведінки. Вона дає змогу «приміряти» їх на себе у безпечних умовах. Дія «під маскою» уможливлює формування власних уявлень учасників про те, як можна розв’язати подібну ситуацію в реальному житті. Це також допомагає краще зрозуміти почуття уявного персонажа і розвинути навички емпатії (співпереживання). Крім того, завдяки рольовій грі учасник має змогу краще зрозуміти і висловити свої почуття, не боятись розкритись і бути висміяним. Це чудова можливість для практичного відпрацювання навичок у ситуаціях, наближених до реальних.

**Аналіз історій і ситуацій** — докладний розбір реальної або вигаданої історії, в якій описано, що сталося в житті конкретної людини, групи людей, родини, школи чи громади. Це дає змогу учасникам проаналізувати й обговорити ситуації, з якими вони можуть зіткнутися в реальному житті. Учні аналізують поведінку персонажів, передбачають, оцінюють наслідки різних варіантів їхньої поведінки.

Історія може бути незавершеною. У такому разі учасники самі вирішують, про які наслідки йтиметься і як саме треба діяти, щоб історія мала щасливе закінчення. Головна цінність цього методу в тому, що учасники мають змогу експериментувати з «майже реальним життям» і обговорювати різні варіанти поведінки, передбачати, «що з цього вийде».

**Дебати** — це організований процес формулювання і захисту своїх позицій щодо конкретної проблеми двома чи більше учасниками. Мета дебатів — усебічний аналіз і обговорення проблеми, яка не має простого розв’язання.

Для проведення дебатів спочатку формулюють певну проблему чи питання, наприклад: “Телебачення: «за» і «проти»”. Учасникам пропонують зайняти відповідну позицію з цієї проблеми. Відтак упродовж визначеного часу вони формулюють аргументи на захист своєї позиції і обирають того, хто виступатиме від імені групи. Спікери обмінюються промовами, а після цього кожній команді дається можливість спростувати аргументи опонентів.

Правильно організовані дебати дають змогу не лише всебічно розглянути проблему, ознайомитися з аргументами її прихильників і противників, а й навчитися вести дискусію з повагою до опонента. Дебати формують навички самоконтролю, критичного мислення, толерантності, адвокації та впевненого відстоювання своєї позиції.

Отже, Інтерактивні технології дозволяють вирішувати одночасно кілька педагогічних завдань (знання, досвід застосування, емоційне сприйняття, компетентність), але головною з яких є розвиток комунікативних умінь та навичок. Вони також допомагають встановленню емоційних контактів між дітьми, забезпечують виховне завдання, оскільки привчають працювати в команді, прислухатися до думки своїх товаришів, забезпечують високу мотивацію, міцність знань, творчість, фантазію і комунікабельність.

**Список літературних джерел:**

1. https://lektsii.org/9-85087.html
2. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій/ Автор-укладач Н.П. Наволокова. – 2-ге вид. – Х.: «Основа», 2012. – 176 с.
3. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Науково-методичний посібник/О.І. Пометун, Л.В. Пироженко.- К.:А.С.К., 2004. – 192 с.