

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

КУЛАГИНА Александра Михайловна

магистрант

ГБОУ ВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет»

г. Симферополь, Республика Крым, Россия

Статья посвящена вопросу эффективности использования интерактивного обучения во внеурочной деятельности. Выявлены и обусловлены положительные стороны внеурочной деятельности, которые помогают закрепить приобретенные на уроках знания. Показано, что с внедрением федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования нового поколения, интерактивные технологии стали неотъемлемой частью современного образования в начальной школе. Раскрыты основные задачи внеурочной деятельности, которые может решить интерактивное обучение. Также автор статьи раскрывает определенные правила интерактивного обучения во внеурочной деятельности. На основе проведенного исследования автор выделяет особенности интерактивного обучения, которые наилучшим образом влияют на формирование подрастающего поколения.

Ключевые слова: внеурочная деятельность, интерактивное обучение, ориентация мышления.

Внеурочная деятельность считается неотъемлемой частью учебного процесса. Внеурочная деятельность, в данном варианте, рассматривается, как ценностно-ориентированный процесс. Именно она способна не только дополнить пробелы, которые были получены на уроке, развить необходимые умения и навыки учащихся, но также и заинтересовать подрастающее поколение.

Одна из основных проблем в современном образовании – пассивность учащихся, не развитая самостоятельность и сложность в использовании полученных учебных знаний в жизни. Вышеперечисленные факторы приводят к снижению мотивации у школьников уже к концу начальной школы [1].

Современное общество, с его постоянным видоизменением и развитием, требует и нового, более качественного уровня обучения, которое бы соответствовало нормам международных стандартов. На сегодняшний день в образовании доминирует гуманистический подход, т. е. общечеловеческие ценности стоят на первом месте и, следовательно, в центре внимания находится тот, кто получает определенные знания. Само формирование, развитие и становление личности происходит в процессе обучения, если выполняются следующие условия: создается позитивное настроение во время учебного процесса; ощущение равенства; благоприятная и позитивная атмосфера в коллективе; понимание ценности совместно сделанных умозаключений и выводов. Данные условия помогают сформировать внутреннюю мотивацию к получению образования и к саморазвитию.

Внедрение федерального государственного образовательного стандарта начального общего обра-

зования привело к изменению устоявшейся и сложившейся работы учителя начальной школы, когда принципиально изменились ориентиры в обучении и воспитании, основной задачей которых является перевод учащегося в режим саморазвития.

Один из способов решения возникшей проблемы можно считать освоение и использование технологии интерактивного обучения.

Основная задача учителя начальной школы – эффективно передать опыт так, чтобы учащиеся смогли максимально быстро и качественно овладеть им. А как итог – они смогли бы найти собственное «Я» и обрели бы потребность в получении знаний [2]. Урочная деятельность не всегда может решить поставленную задачу и, следовательно, необходимо включить в учебный процесс и внеурочную деятельность. Не стоит забывать о том, что ребенку необходимы положительные эмоции, которые помогут ему вырасти более устойчивым к различным жизненным ситуациям. Именно поэтому внеурочная деятельность, которая будет нести в себе позитивную атмосферу, так важна.

Внеурочные мероприятия приносят в учебный процесс новые краски и новую жизнь. Ребенок – эмоционален и впечатлителен, а праздничная атмосфера, неординарное событие надолго останутся в памяти. Интерактивное занятие должно быть красочным, насыщенным и ярким, но самое главное – продуктивным. Внеурочная деятельность – это форма творческого целенаправленного взаимодействия ученика, учителя и других субъектов воспитательного процесса по созданию условий для освоения обучающимися социально-культурных ценностей общества через включение в об-

щественно-полезную деятельность, неформальную организацию досуга, имеющая целью самореализацию личности во внеурочное время. Она обеспечивает достаточно широкую творческую деятельность ученика, положительный эмоциональный настрой, создает ситуацию успеха.

Задачи внеурочной деятельности:

- обеспечить благоприятную адаптацию ребенка в школе;
- облегчить учебную нагрузку обучающихся;
- улучшить условия для развития ребенка;
- учесть возрастные и индивидуальные особенности школьника.

В последнее время получил распространение термин «интерактивное обучение». Он означает обучение, основанное на активном взаимодействии с субъектом обучения. По существу, это один из вариантов коммуникативных технологий. Интерактивное обучение – это обучение с налаженной обратной связью субъектов и объектов обучения и обменом информационным материалом между ними. Интерактивные технологии обучения, в свою очередь, – это особая организация процесса обучения, в которой каждый ученик участвует в процессе обучения, которое основано на взаимодействии и взаимодополнении.

Интерактивное обучение полностью исключает любое доминирование не только выступающего, но и одного мнения над другим. Общая деятельность школьников на внеурочных мероприятиях означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями. А весь процесс происходит в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы взаимодействия.

Интерактивная деятельность во внеурочных мероприятиях предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на занятиях организуются парная и групповая работа, применяются ролевые игры, используются творческие работы.

Основа интерактивной деятельности – активное взаимодействие всех участников образовательного процесса. Н. Побирченко и Г. Коберник

считают, что сущность интерактивного обучения в том, что образовательный процесс происходит в условиях не прекращающегося взаимодействия учащихся, а учитель и ученик становятся равноправными субъектами данного процесса.

Интерактивное образование помогает сформировать предметные и общеучебные умения, выработать жизненные ценности, создать атмосферу взаимодействия. Данная технология воссоздает жизненные ситуации при помощи ролевых игр, решает проблемы при помощи анализа учебной ситуации, полностью исключает доминирование одного учащегося над другим. Следовательно, во время подобного учебного процесса учащиеся получают навык творчески и критически мыслить, принимать обдуманные решения. Еще один не мало важный факт – к работе должны быть привлечены все субъекты образовательного процесса, которые работают в обустроенном классе с подготовленным учителем материалом, не забывая, при этом, о регламенте и позитивной атмосфере [4].

Существуют и определенные правила организации интерактивного обучения во внеурочной деятельности:

1. Должны участвовать все школьники.
2. Не стоит забывать о психологической подготовке участников (внеурочная деятельность помогает ученикам почувствовать себя более комфортно).
3. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много.
4. Необходимо качественно подготовить помещение к работе. Другими словами, для учеников должен быть создан физический комфорт.

На практике заметно, что если грамотно использовать интерактивные технологии на уроке, то повышается эффективность самостоятельной работы, возникают новые способы творчества, получения и закрепления знаний. Также у каждого ребенка возникает собственная направленность получения необходимой информации. Сам образовательный процесс меняет свою траекторию: ориентация направляется на развитие мышления и воображения. А это, в свою очередь, обеспечивает эффективную организацию познавательной деятельности учащихся [3].

Технологии интерактивного обучения наилучшим образом отражаются на эффективности образовательного процесса, повышают интеллектуальное развитие учеников, помогают овладеть навыками саморазвития. Интерактивное обучение помогает учащимся наладить контакт со своими сверстниками, помогает достичь учениками более высоких показателей в области учебы.

Интерактивные технологии помогают решить следующие задачи:

1. Развивает коммуникационные умения и навыки, помогает наладить эмоциональную связь между учениками.
2. Предоставляет обучающимся необходимую информацию.
3. Помогает решить развивающие задачи.
4. Приучает работать в группе и команде, вести совместную деятельность и принимать чужую точку зрения [1].

Исходя из вышеперечисленного можно выделить следующие методические особенности интерактивного обучения:

- использование проблемных ситуаций;

- подходящая организация учебного пространства;
- мотивационная направленность деятельности;
- соблюдение правил и норм учебного сотрудничества и процесса;
- использование методов коммуникации;
- развитие навыков самоанализа и самоконтроля во время индивидуальной или же групповой деятельности.

Интерактивные технологии – неотъемлемая часть современного образовательного процесса, которая позволяет более качественно и эффективно развить у детей навык самостоятельности и самоорганизованности, обучить их необходимым в жизни умениям и навыкам, а также развить чувство сплоченности и взаимопонимания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Бабинский Ю.К.* Методы обучения в современной общеобразовательной школе. – М.: Просвещение, 2005. – 208 с.
2. *Кузнецов И.Н.* Настольная книга преподавателя. – Минск: Современное слово, 2011. – 544 с.
3. *Поляков С.Д.* В поисках педагогической инновации. – М.: Дрофа, 2011. – 176 с.
4. *Хижнякова О.Н.* Современные образовательные технологии в начальной школе. – М.: Владос, 2006. – 360 с.

THE EFFECTIVENESS OF USING INTERACTIVE TRAINING IN AFTER-HOUR ACTIVITIES

KULAGINA Aleksandra Mikhailovna

Graduate Student

Crimean Engineering Pedagogical University
Simferopol, the Republic of Crimea, Russia

The article is devoted to the question of efficiency of use of interactive learning in extracurricular activities. Identified and due to the positive aspects of extracurricular activities that help to consolidate acquired in the classroom knowledge. It is shown that with the introduction of the education standards of new generation, interactive technology has become an integral part of modern education in elementary school. The basic tasks of extracurricular activities, which can be resolved by online training. Also the author of the article reveals certain rules of interactive learning in extracurricular activities. On the basis of the conducted research the author singles out the features of interactive learning that can best influence the formation of the younger generation.

Keywords: extracurricular activity, interactive training, orientation of thinking.

Extracurricular activities are considered an integral part of the educational process. Extracurricular activities, in this version, are viewed as a value-oriented process. It is she who is able not only to supplement the gaps that were received in the lesson, to develop the necessary skills of students, but also to interest the younger generation.

One of the main problems in modern education is the passivity of students, not developed independence and the difficulty in using the acquired learning knowledge in life. The above factors lead to a decrease in motivation in schoolchildren by the end of primary school [1].

Modern society, with its constant modification and

development, requires a new, more qualitative level of education that would correspond to the norms of international standards. Today, education is dominated by a humanistic approach, i.e. universal values are in the first place and, consequently, the focus is on those who receive certain knowledge. The very formation, development and formation of personality occurs in the learning process, if the following conditions are met: a positive mood is created during the educational process; a sense of equality; favorable and positive atmosphere in the team; understanding the value of shared conclusions and conclusions. These conditions help to form an internal motivation for getting an education and for self-development.

The introduction of the GEF LEO led to a change in the established and established work of the primary school teacher, when the guidelines for teaching and upbringing changed fundamentally, the main task of which is to transfer the student to the self-development regime.

One of the ways to solve the problem is to consider the development and use of interactive learning technology. The primary goal of an elementary school teacher is to effectively transfer experience so that students can master it as quickly and as qualitatively as possible. And as a result – they would be able to find their own «I» and would have a need for knowledge [2].

Urgent activities can not always solve the task, and therefore, it is necessary to include extra-curricular activities in the educational process. Do not forget that the child needs positive emotions that will help him grow more resistant to different life situations. This is why extracurricular activities, which will carry a positive atmosphere, are so important.

After-school activities bring new colors and new life to the educational process. The child is emotional and impressionable, and the festive atmosphere, extraordinary event will remain in the memory for a long time. Interactive occupation should be colorful, rich and bright, but most importantly – productive.

Extracurricular activities are a form of creative, purposeful interaction of the student, teacher and other subjects of the educational process to create conditions for the students to learn the social and cultural values of society through inclusion in socially useful activities, an informal leisure organization that aims to self-actualize the person during off-hour time. It provides a sufficiently wide creative activity of the student, a positive emotional mood, creates a situation of success.

Tasks of after-hour activities:

- to ensure a favorable adaptation of the child in school;
- ease the training load of students;
- improve the conditions for the development of the child;
- take into account the age and individual characteristics of the student.

Recently, the term «interactive learning» has spread. It means learning, based on active interaction with the subject of learning. Essentially, this is one of the variants of communicative technologies. Interactive learning is learning with the feedback of actors and learning objects and the exchange of information material between them.

Interactive learning technologies, in turn, are a special organization of the learning process, in which each student participates in the learning process, which is based on interaction and complementarity.

Interactive training completely excludes any dominance not only of the speaker, but also of one opinion over the other. The general activity of schoolchildren at extra-curricular activities means that each contributes its own individual contribution, there is an exchange of knowledge. And the whole process takes place in an atmosphere of benevolence and mutual support, which allows not only to receive new knowledge, but also develops cognitive activity itself, translates it into higher forms of interaction.

Interactive activity in after-hour activities presupposes the organization and development of interactive communication, which leads to mutual understanding, interaction, to the joint solution of common but significant tasks for each participant. In the course of interactive learning, students learn to think critically, solve complex problems on the basis of an analysis of circumstances and relevant information, weigh alternative opinions, take thoughtful decisions, participate in discussions, and communicate with others. For this, the classes are organized in pairs and group work, role games are used, creative works are used.

The basis of interactive activities is the active interaction of all participants in the educational process. N. Pobirchenko and G. Kobernik believe that the essence of interactive learning is that the educational process occurs in the conditions of the student's non-stop interaction, and the teacher and student become equal subjects of this process.

Interactive education helps to create subject and general educational skills, develop life values, create an atmosphere of interaction. This technology recreates life situations with the help of role-playing games, solves problems through the analysis of the learning situation, completely excludes the dominance of one student over another. Consequently, during such an educational process, students get the skills to think creatively and critically, make informed decisions. Another important fact is that all subjects of the educational process should be involved in the work, working in a classroom equipped with the teacher's material, without forgetting, at the same time, the regulations and the positive atmosphere [4].

There are also certain rules for the organization of interactive learning in after-hour activities:

1. All students should participate in the process.
2. Do not forget about the psychological preparation of participants (extra-hour activities help students feel more comfortable).
3. There should not be too many students in interactive technology.
4. It is necessary to prepare the premises for work. In other words, physical comfort must be created for students.

In practice, it is noticeable that if you use interactive technologies competently in a lesson, then the

effectiveness of independent work increases, new ways of creativity, obtaining and consolidating knowledge arise. Also, each child has his own direction of obtaining the necessary information. The educational process itself changes its trajectory: orientation is directed to the development of thinking and imagination. And this, in turn, provides an effective organization of cognitive activity of students [3].

Technologies of interactive learning best reflect on the effectiveness of the educational process, enhance the intellectual development of students, help to master the skills of self-development. Interactive training helps students to establish contact with their peers, helps students achieve higher levels of academic achievement.

Interactive technologies help to solve the following tasks:

1. Develops communication skills and helps to build an emotional connection between students.

2. Provide the trainees with the necessary information.

3. Helps solve development problems.

4. Accustoms to work in a group and a team, to conduct joint activities and take someone else's point of view [1].

Based on the above, you can highlight the following methodological features of interactive learning:

– use of problem situations;

– the appropriate organization of the learning space;

– motivational orientation of the activity;

– compliance with rules and norms of educational cooperation and process;

– use of methods of communication;

– development of self-analysis and self-control skills during individual or group activities.

Interactive technologies are an integral part of the modern educational process, which allows them to develop their skills of independence and self-organization more effectively and efficiently, to teach them the necessary skills and skills, and to develop a sense of cohesion and mutual understanding.

LITERATURE

Babinsky Yu.K. Methods of teaching in a modern comprehensive school. – M.: Enlightenment, 2005. – 208 p.

Kuznetsov I.N. Handbook of the teacher. – Minsk: The modern word, 2011. – 544 p.

Polyakov S.D. In search of pedagogical innovation. – M.: Drofa, 2011. – 176 p.

Khizhnyakova O.N. Modern educational technologies in primary school. – M.: Vldos, 2006. – 360 p.