

## **ИЗ ОПЫТА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ МИРОВОЙ КУЛЬТУРЫ**

**О. Н. Крутенко**

Иркутский областной колледж культуры, г. Иркутск

В процессе изучения дисциплины «История мировой культуры» очень важными являются интерактивные технологии с точки зрения развития современной системы образования. Само понятие «интерактивная технология» понимается как организация обучения, которая осуществляется в условиях активного взаимодействия всех участников процесса. Интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие диалогового общения, ведущее к совместному решению общих для каждого участника задач. Кроме того, данная технология исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. Для этого на занятиях по «Истории мировой культуры» организуются индивидуальная, парная и групповая формы работы, применяются исследовательские проекты, игры, работа по анализу предмета искусства, используются творческие формы работы.

В рамках коллективно-группового обучения студентов используются интерактивные методы: «микрофон», незаконченные предложения, «мозговой штурм», анализ ситуации, «дерево решений». При этом важным условием являются критерии, по которым происходит деление на группы. Деление должно быть заранее спланировано преподавателем. Недопустимо, чтобы образовывались группы «лучшие» и «худшие». Цель такой работы – это формирование таких умений, как сотрудничество, представление общей точки зрения, налаживание контактов. Работа в группах является достаточно эффективной, поскольку студент, работая со сверстниками, имеет возможность более свободно выражать свои мысли. В ходе такой работы у слабых студентов появляется возможность высказаться, не боясь допустить ошибку. Для сильных студентов – это не только возможность почувствовать ответственность за общий результат.

Интерактивный метод «микрофон» особенно привлекается при анализе произведений искусства, так как он позволяет выразить свое впечатление каждому студенту. Метод «незаконченные предложения» удобен при контроле усвоенного материала, а также позволяет фокусировать внимание на проблеме и вызывает интерес к обсуждаемой теме. Можно использовать цитаты, короткие истории. Метод «мозговой штурм» – это метод группового коллективного продуцирования новых идей. Он используется в самых разных областях – от решения научно-технических, управленческих, творческих задач до поиска вариантов поведения в сложных социальных или личных ситуациях [1, с. 54]. При этом проблема не должна иметь сложную структуру, не нужно ее делить на многочисленные мелкие проблемы и отдельные вопросы. При проведении мозговой атаки необходимо получить как можно больше идей и ни в коем случае не оценивать идеи и их авторов.

В рамках ситуативного моделирования используется симуляция или имитационная игра, ролевая игра. Студентам предоставляется возможность свободы их интеллектуальной деятельности, которая ограничивается только определёнными правилами игры. Кроме того, студенты имеют возможность выбирать собственную роль в этой игре, выдвигая версии о вероятном развитии событий, создают проблемные ситуации, ищут возможные пути их решения. Как правило, игровая модель обучения реализовывается в четыре этапа: 1) ознакомление с темой и правилами игры; 2) подготовка к игре (даются игровые задания, роли и приблизительные пути решения проблемы); 3) непосредственное проведение игры; 4) обсуждение проведённого занятия. Имитационными играми (имитациями) называют процедуры с проделыванием определённых простых действий, которые отображают какие-либо явления существующей действительности. Участники имитации реагируют на определённую ситуацию в рамках заданной программы, чётко выполняя инструкцию, например при проведении эксперимента. В рамках имитации на преподавателя возлагается обязанность давать кооперативные инструкции. По окончании определённого вида деятельности все студенты должны получить сходные результаты, которые могут различаться в зависимости от индивидуальных

особенностей студента, состава группы и использованных ресурсов. Обсуждение результатов является очень важной частью подобных имитаций, поскольку ученики должны усвоить причинно-следственные связи, которые прослеживаются при сравнении и анализе результатов разных участников. Имитации призваны развивать воображение и навыки критического мышления, способствуя практическому закреплению умения решать проблемы [3].

Симуляции (ситуативное моделирование) – это имитационные игры, которые имеют более сложное построение. Готовя студентов к симуляции, преподаватель должен не только распределить роли, но и выяснить последовательность действий и высказываний каждого исполнителя. Хотя симуляция и является «миниатюрной» версией реальности и приближается к ролевой игре, однако она отличается от неё. Целью её является не демонстрация поведения конкретных личностей, а иллюстрирование определённых явлений и механизмов. Поэтому симуляция даёт возможность ученикам глубоко вжиться в проблему, понять её изнутри. Для того чтобы организовать подобную работу на занятиях, нужно учесть определённые моменты: симуляция не призвана продемонстрировать авторские способности, а призвана безличностно отобразить выбранный процесс; необходимо предлагать для проведения ситуативного моделирования темы, которые упрощают действительность; спланировать сценарий, распределение ролей, участие в игре всей группы; дать достаточное количество нужной информации и чёткие инструкции, сделать краткое вступление, а на завершение игры подготовить итоговые вопросы.

В рамках отработки дискуссионных вопросов используются методы «пресс», «займи позицию», «смени позицию», «дискуссия», «ток-шоу», «дебаты». Дискуссия помогает развить навыки умения логично, доказательно отстаивать свою точку зрения по той или иной позиции. Цель дискуссии: решение групповых задач или воздействие на мнения и установки участников в процессе обучения. От того, как начнется дискуссия, зависит очень многое. Поймут ли студенты тему, заинтересует ли их проблема – все это повлияет на ход обсуждения. Существуют различные формы дискуссионного диалога при изучении некоторых

тем по «Истории мировой культуры»: круглый стол (разные позиции – свободное выражение мнений); экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, затем выражение суждений от группы); форум (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией); симпозиум (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме). В ходе дискуссии учитель следит за соблюдением правил ведения дискуссии. Можно привести пример дискуссии по теме: «Мотив крика в искусстве» (Э. Мунк). Каждая группа обсуждает проблему: «Какова, по вашему мнению, причина крика?». В ходе обмена мнениями вырисовываются картины реальной обстановки того времени: времени становления в искусстве стиля экспрессионизма. Чтобы продолжить обсуждение в нужном направлении, можно привести ряд вопросов, которые помогут ощутить суть проблемы: что изобразил автор? какой смысл вложил он в свою неоднозначную работу? что хотел сказать миру?

Интерактивные технологии способствуют повышению интеллектуальной активности студентов. Кроме того, формируются такие компетенции, как умение брать на себя ответственность при принятии решений, толерантность, умение работать с различными видами информации, способность постоянно повышать свое образование.

### Литература

1. Бьков А. К. Методы активного социально-педагогического обучения. М. : Сфера, 2005. 192 с.
2. Соболева Н. В. Активные и интерактивные технологии в учебном процессе : монография. Красноярск, 2017. 150 с.
3. Технологии ситуативного моделирования [Электронный ресурс]. URL: <http://pandia.ru/446639/>.