Применение интерактивных технологий в образовательном процессе.

Для успешного обучения и воспитания каждому педагогу необходимо четко видеть и понимать портрет современного ребенка. Американский ученый Уильям Штраус совместно с Нейлом Хоувом, сформулировали признаки нового поколения, назвав их поколением Z. В основе классификации поколения Z лежит принцип сезонности, при этом каждый имеет свой ряд особенностей.  По теории зарубежных социологов, циклы поколений делятся на четыре периода: весенний период – пророки, летний – кочевники, осенний – герои, нынешнее поколение соответствует периоду зимы – художники.

 *Существуют и другие названия Z-тов:*

а) поколение художников;

б) цифровой человек или человек, рожденный с кнопкой;

в) домашнее поколение (поколение соотечественник);

г) поколение яяя;

д) поколение центениалов;

*Характерные черты поколения Z:*

а) умеют отлично работать с любой информацией;

б) быстро развиваются;

в) могут делать одновременно несколько дел (писать сочинение и слушать музыку, играть в компьютерные игры и учить уроки).

Им свойственно: «клиповое мышление», инфантилизм, плохое запоминание (всю информацию при случае можно посмотреть в сети).

Психологические особенности поколения Z:

а) одаренность и быстрое включение в интересующую их информацию;

б) нацеленность на быстрый результат;

в) их психологические особенности вызывают тревогу у психологов и родителей;

г) им присущ синдром дефицита внимания и гиперактивность (неусидчивость, невнимательность);

д) интровертированность и склонность к аутизации;

е) повышенная возбудимость.

Исходя из анализа психологических характеристик ребенка можно сделать вывод, что в современном образовательном процессе преимущество необходимо отдавать технологиям, позволяющим создавать максимально комфортные условия для общения, активности и саморазвития обучающихся. На фоне традиционных форм обучения приоритетными выходят интерактивные технологии. Новое поколение - поколение исследователей и верно высказывание: «Плохой учитель преподносит истину, хороший – учит, как ее находить».

Термин интерактивности – суммарное название методик используемых в образовательном процессе, обеспечивающие усвоение материала в совместной деятельности по заданным педагогом правилам.

Концепция интерактивного обучения предусматривает несколько форм/моделей обучения:

а) пассивная - ученик выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит). Такая форма должна иметь минимальный процент в современном образовании.

б) активная - ученик выступает "Субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания, рефераты/проекты и т.д.)

в) интерактивная - взаимодействие, равное партнерство. Использование интерактивных моделей обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых/деловых игр, совместное решение проблем.

На сегодняшний день современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие: интерактивная лекция, творческие задания, обучающие игры (ролевые игры, имитация, деловые игры), работа в малых группах, социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения, тестирование, обратная связь и опрос, дистанционное обучение, тренинги, использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии).

Следует отметить основные правила организации интерактивного обучения:

*Правило первое:* в работу должны быть включены все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включать всех участников в процесс обсуждения.

*Правило второе:*надо позаботиться о психологической подготовке учащихся. Речь идет о том, что не все, пришедшие на занятия, психически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В связи с этим полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

*Правило третье:*обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости.

*Правило четвертое:* помещение должно позволять работать детям как в больших так и в малых группах.

*Правило пятое:*соблюдение правил и регламента. Об этом педагог и дети договариваются заранее и не нарушают его. Например: не перебивать товарища, слушать внимательно, отвечать если это необходимо.

*Правило шестое:* делить классы на группы по принципу добровольности, случайности или по интересам.

Информационные технологии позволяют сделать занятия более интенсивными, помогают заинтересовать учащихся, повысить уровень их художественного образования и развить творческие способности.

В своей педагогической деятельности в преподавании дисциплины "История изобразительного искусства" я активно применяю интерактивные технологии как групповые так и индивидуальные.

 Самая распространенная методика подачи новых знаний это мультимедийные презентации, которые применяю практически на каждом уроке. Такая форма изложения материала позволяет наглядно представить теоретический материал, более детально изучить картины. Мною создана "копилка" разработок презентаций по классам. Дети имеют возможность в форме диалога высказать свое мнение, обсудить ту или иную тему. В век компьютерных технологий, обучающие без труда самостоятельно выполняют презентации, видео ролики, через которые они выражают свои мысли, ставят проблему на обсуждение и под руководством педагога находят пути ее решения.

Инфографика – это современный инструмент визуализации, позволяющий хорошо усвоить учебную информацию, способствующий развитию поисковой деятельности и формированию критического мышления. Применение новой технологии на уроках изобразительного искусства дает возможность организовать совместную работу педагога и обучающихся, а также способствует формированию универсальных учебных действий. Инфографика — это подборка изображений и диаграмм с минимумом сопроводительного текста, позволяющая быстро понять суть освещаемой темы. Использование инфографики наиболее уместно для изучения периодов искусства. Наглядно представленная инфографика развивает логическое мышление обучающегося, систематизирует знания, позволяет лучше ориентироваться в периодизации временных лет. Сделать инфографику можно в программе PowerPoint или онлайн.

Используя интерактивную доску у педагога есть прекрасная возможность "провести" по виртуальному музею, что формирует зрительный ряд обучающихся, возможность прикоснуться к прекрасному переходя из одного зала к другому.

Просмотр фрагментов обучающего видео, как один из приемов подачи нового материала, эффективен в образовательном процессе, но не должен носить развлекательный характер. После просмотра видео материала я подвожу детей к обсуждению темы и формулировки вывода, т.к. конечной целью является формирование мировоззрения учащегося.

Интервью как метод исследования я применяю, например, при сравнении стилевых направлений в искусстве. Интервью может быть индивидуальным, при участии интервьюера и респондента или групповым, где в диалог вступают более двух человек. Тематическое интервью представляет набор вопросов, расположенных в определенной последовательности и наличие предположительных ответов.

"Конфигураторы" - обучающиеся самостоятельно по памяти или по образцу собирают картину, представленную по частям. Задачами упражнения являются: развитие логического мышления, умение ориентироваться на плоскости, облегчить запоминание произведения искусств.

Для решения обучающих и воспитательных задач на занятиях изобразительного искусства я использую следующие интерактивные формы:

        деловые и ролевые игры;

        мозговой штурм;

        диспут.

Отдельное внимание хочется уделить использованию в учебном процессе электронных образовательных ресурсов. Мультимедийные учебники позволяют использовать определенный интерактив, расширять уровень познавательной активности обучающихся. Современное интернет пространство богато оснащено интернет-галереями, виртуальными экскурсиями, учебно-методическими материалами, электронными библиотеками, аудио гидами. В своей работе я использую материалы Государственной образовательной платформы "Российская электронная школа", образовательную платформу "Юрайт", [http://iskusstvu.ru/,](http://iskusstvu.ru/%2C%20) [http://artyx.ru/books/index.shtml](http://artyx.ru/books/index.shtml%20%20)

Для успешности обучения учащихся и улучшения качества процесса преподавания я создала свой интерактивный ресурс с помощью приложения LearningApps.org. Работа в LearningApps проста и без труда с составлением упражнений справятся не только педагоги, но и дети.  Самостоятельно созданный ресурс поможет педагогу в объяснении нового материала, закреплении знаний, тренинга, контроля. В приложении LearningApps.org можно создать упражнения "Пазлы", "Создай пару", "Найди соответствие", "Установи последовательность" и др.

Кроссворд это своего рода интеллектуальная игра. Ребята с интересом самостоятельно составляют кроссворды, используя приложение «Фабрика кроссвордов» [http://puzzlecup.com/crossword-ru/](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fpuzzlecup.com%2Fcrossword-ru%2F). Применение кроссвордов, их составление и решение развивает мышление, логику, тренирует память, расширяет словарный запас.

Электронные тесты и опросы позволяют контролировать знания учащихся, делать оценку промежуточного контроля знаний. Позволяет проводить коммуникацию не только с учениками, но и давать обратную связь с родителями. Современные инструменты тестов позволяют проводить анализ опросов и получать автоматически результаты проверенных тестов. Существует несколько видов тестов:

а) *тесты со свободным изложением или конструированием ответов,* которые предполагают однозначные, лаконичные ответы. При этом нужно иметь твердые знания по этой теме. Выполнять такие задания довольно сложно и его проведение занимает много времени. Например, детям дается текст после прочтения которого нужно ответить на вопросы (устно или письменно). Такие тесты имеют положительные стороны: простота ответов, отсутствие необходимости искать варианты ответов.

б) *тесты дополнения с ограничением на ответы,* когда даны варианты и из них нужно выбрать один правильный или установить последовательность (верное соответствие). Положительным моментом данных тестов - занимает мало времени, но при этом присутствует элемент угадывания. Тестовые задания позволяют быстро и качественно проверить уровень успеваемости учащихся и оценить профессиональную деятельность педагога.

Тесты и вопросы в Power Point можно создавать:

        с помощью Шаблонов MS Office;

        с помощью Шаблона Анатолия Николаевича Комаровского;

        iSpring-платформа для корпоративного обучения;

        Google Форма.

Таким образом, основной целью интерактивного обучения является развитие коммуникативных умений и навыков, которые влияют на  установление эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей.