



началом развития сети Интернет, ряд специалистов трактует это понятие как обучение с использованием компьютерных сетей и ресурсов Интернета. Вполне допустимо и более широкое толкование, как способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» — «взаимный», «act» — «действовать»). Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

1) пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит):

2) активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);

3) интерактивная - взаимодействие. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

В одной китайской притче говорится: «Скажи мне - и я забуду: покажи мне - и я запомню: дай сделать - и я пойму». В этих словах находит свое отражение суть интерактивного обучения.

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей преподавателя становится создание условий для их инициативы.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников.

равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

Лучшим способом решения проблемных ситуаций в учебном процессе служит игра, представляющая собой групповое упражнение по выработке решения в условиях, имитирующих реальность. Игра рассматривается как одна из основных активных форм учебной деятельности студентов. Н.И. Гез считает, что в процессе проведения ролевой игры должно происходить «тесное и активное соединение умений обучающихся с социокультурной реальностью изучаемого языка, при непосредственном участии преподавателя, использовании учебников и других средств обучения»[1. с.6]. По определению Н.В.Остроумовой[2. с.9], ролевая игра - одна из форм группового общения, отличительной чертой которой является формирование у учащихся навыков и умений творческой и мыслительной активности, их тесное взаимодействие в учебных целях, а также совместная коллективная деятельность, направленная на достижение поставленной цели.

В учебной игре сочетаются два разных принципа обучения: принцип моделирования будущей профессиональной деятельности и принцип проблемности.

Наиболее благоприятные условия для применения учебных игр - завершающий этап обучения, так как студенты по окончании изучения дисциплины уже обладают определенным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать.

Специализация обучения открывает новые возможности в планировании и организации проблемных ситуаций при решении учебных задач. Можно строить учебные игры с моделированием поиска решения комплексных задач студентами различных специальностей. Такие игры потребуют установления межпредметных связей, изучения реальных межотраслевых отношений.

В центре игрового моделирования будущей профессиональной деятельности оказывается построение имитационной модели, которая одновременно воплощает наиболее характерные признаки и свойства реального объекта и наиболее полно отражает существенные стороны изучаемых дисциплин.

Деятельность преподавателя в учебной игре сводится к ее планированию, организации и руководству. Цель игровой деятельности студентов триединая: получение знаний и навыков для будущей профессиональной работы: оценка себя в играемой роли; победа в соревновании.

Игры повышают эффективность вузовского обучения, и этим окупаются затраты сил, времени и средств на их проведение. Трудоемкость проблемного обучения значительно выше традиционного, однако «выгода» перекрывает все затраты. Игра как форма проблемного обучения представляет собой надежное средство пробуждения интереса к профессиональной деятельности и условие для продолжения студентами процесса познания самостоятельно, вне стен вуза. Игра есть также своеобразная практика, и нарабатываемый в ней опыт достаточно близок к профессиональной работе.

В институте права и предпринимательства УрГЮА на втором году обучения проводится ролевая игра «Applying for a job » (Прием на работу). Выбор данной игры неслучаен. Тема «Устройство на работу» изучается студентами разных специальностей. Появление ролевой игры «Applying for a job » также вызвано повышением интереса студентов к правилам и процедурам устройства на работу или учебу, принятым в зарубежных фирмах или совместных предприятиях.

Цель этой игры, с одной стороны, дать возможность студентам применить сформированные навыки и умения говорения, слушания, письма и чтения, с другой - предоставить письменно дополнительную информацию экстралингвистического характера, которая поможет им справиться с подобными задачами в жизни. (Советы по выбору одежды для собеседования, как вести себя во время собеседования, приводятся возможные вопросы работодателей, возможные вопросы соискателей к работодателям и т. д.) Студентам также предоставляется возможность принять участие в интервью. Этим определяется построение игры.

В группах с более высокой языковой подготовкой преподаватель не участвует в игре и оказывает помощь играющим только в случае необходимости. В группах со слабой подготовкой преподаватель может осуществлять полное или частичное ведение игры, избрав роль председателя жюри или не предусмотренную сценарием роль ведущего передачи. При этом преподаватель фиксирует ошибки, допускаемые студентами, и исправляет те из них, которые препятствуют пониманию.

Завершается ролевая игра подведением итогов, где основное внимание направлено на анализ ее результатов, наиболее значимых для практики.

Главной отличительной чертой интерактивных методов обучения является инициативность студентов в учебном процессе, которую стимулирует преподаватель из позиции партнера-помощника. Ход и результат обучения приобретает личную значимость для всех участников процесса и позволяет развить у учащихся способность самостоятельного решения проблемы.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гез, М. В. Ляховицкий. А. А. Миролубов и др. Методика обучения иностранным языкам в средней школе - М.: Высш. школа, 1982. - 373 с.
2. Остроумова И.В., Солдатова И.И., Черкашина И.И. Опыт внедрения ролевой игры в учебный процесс на английском отделении ВФСДЕ // Межвузовский сборник научных статей. - М., 1986.