

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ С УЧАЩИМИСЯ

М.С. Ружников

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Иркутска  
средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных  
предметов № 2*

**Аннотация.** В статье раскрываются варианты использования интерактивных технологий, а именно - мультипликации при реализации сетевых мероприятий. Описывается технология использования мультфильмов при проведении сетевых телекоммуникационных проектов по психологии на портале «Центр творческого проектирования» (irkproekt.org.ru).

**Ключевые слова:** сетевые проекты, педагог-психолог, интерактивные технологии, мультипликация.

## USING OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TEACHING

M.S. Ruzhnikov

*Irkutsk Municipal Public Comprehensive Institution "Secondary Comprehensive  
School Offering Advanced Instruction of Individual Subjects №2"*

**Abstract.** The article reveals some variants of interactive technologies usage, namely animation in the process of implementation of network activities. The author describes the technology of animated cartoons usage while holding network telecommunication projects in psychology on the portal "Center of Creative Design" (irkproekt.org.ru).

**Key words:** network projects, pedagogue-psychologist, interactive technologies, animation.

Модернизация образования, введение и реализация новых образовательных стандартов обязывают учителей и педагогов-психологов к поиску новых инструментов и технологий, способствующих достижению главной цели образования – развитию личности обучающегося.

Основной задачей психологического сопровождения является повышение психологической компетентности всех участников образовательного процесса. Также большое значение для нашей работы имеет рефлексия. Если человек задумается о том, что ему важно понять и принять себя, развить свои сильные стороны, преодолеть недостатки, научиться находить конструктивные способы взаимодействия с другими людьми – это и будет тот самый пер-

вый шаг в начале большого пути, вершиной которого является совершенствование личности, ее развитие. В дальние путешествия всегда идут с проводниками, коими и являются в школьной жизни педагоги-психологи и учителя.

В рамках школьной проектной деятельности осуществляется партнерство «учитель – родитель – ребенок». Реализация данных отношений с помощью эффективного инструмента – сетевого взаимодействия, позволяет решить комплекс задач, направленных на повышение эффективности социализации детей, развитие их исследовательской, коммуникативной компетентности. При работе над проектом у школьников появляется исключительная возможность формирования навыков решения проблем, а также освоения способов деятельности, составляющих коммуникативную и информационную компетентности. Тематика сетевых телекоммуникационных проектов разнообразна, на сегодняшний день охватывает большинство школьных предметов: математика, информатика, русский язык и литература, психология и другие [4].

В рамках психологического сопровождения участников образовательного процесса (в том числе, одаренных учащихся), также предусмотрена реализация сетевых мероприятий, в частности, телекоммуникационных проектов и дистанционных олимпиад. Авторами [1, 2, 3] уже приводились примеры разработанных сетевых телекоммуникационных проектов по разным предметам: математика, экология и др.

В работе мы часто используем фрагменты мультфильмов и кинофильмов. Данная технология является актуальной для решения психологических задач разного уровня сложности. Мультфильмы позволяют сделать содержание уроков и встреч разнообразным, ярким, доступным для понимания детей и взрослых. Отдельно хочется отметить, что такой учебный материал связан с реальной жизнью: ситуации, в которые попадают вымышленные персонажи, могут произойти с каждым. Изучив поведение героя, анализируя его ошибки, можно в дальнейшем использовать этот опыт для саморазвития. То же можно сказать и о положительных примерах.

Как использовать мультфильмы и кинофрагменты?

1. Выбирается адресат: обучающиеся, родители, педагоги. В зависимости от возраста участников необязательно изменение мультфильма, скорее, изменится уровень сложности заданий, ход обсуждения и предполагаемые выводы.

2. Определяется локальная задача, решаемая с помощью мультфильма, например:

- привлечение внимания участников мероприятия, обозначение темы;
- создание положительного эмоционального фона;
- решение конкретной психологической проблемы;
- просмотр фрагмента как иллюстрации конструктивного или неконструктивного поведения и т.п.

3. В зависимости от выбранной задачи определяется место просмотра (в начале мероприятия, в середине или в конце) и его время (просмотр фрагмента или мультфильма целиком).

4. Эффективность использования мультфильмов или кинофрагментов определяется содержанием работы с ними непосредственно в ходе мероприятия. Можно использовать такие задания:

- определить проблему главного героя;
- проанализировать его поведение в той или иной ситуации;
- определить сильные и слабые стороны выбранного персонажа;
- подсказать персонажу правильный выход из ситуации;
- охарактеризовать героя;
- определить эмоции и чувства персонажа, проанализировать особенности и последствия их проявления и т.п.

Должен быть сформулирован конкретный вопрос, обсуждение которого приведет участников мероприятия к определенным выводам. При этом задание должно быть получено участниками до просмотра мультфильма.

В общем виде технология использования мультфильма включает следующие этапы: формулирование цели просмотра мультфильма – конкретное задание – просмотр мультфильма или кинофрагмента – обсуждение увиденного (вариативно: обсуждение в группах, представление результатов группового обсуждения) – комментарий психолога (объяснение теории) – формулирование выводов, рекомендаций.

В ходе обсуждения может возникнуть необходимость в объяснении психологических понятий, поэтому от педагога-психолога требуется тщательная подготовка к мероприятию.

При выборе материала для просмотра следует учитывать, что это должны быть фрагменты, которые не являются вырванным из контекста кусочком. Фрагмент мультфильма должен быть недлительным, ярко отражающим проблему или ситуацию. Важно, чтобы не пришлось объяснять типажи героев, их роли, раскрывать сюжетную линию, то есть наполнять мероприятие лишними деталями. Можно использовать знаменитые мультфильмы и мультсериалы разного времени производства. Много содержательных в плане психологии мультфильмов в сериалах «Смешарики», «Барбоскины», «Маша и медведь», «Винни Пух» и др.

Фрагменты из анимационных и художественных фильмов можно использовать на групповых занятиях любых форм (круглые столы, деловые игры, групповые занятия с элементами тренинга, родительские собрания, педагогические советы и т.д.), участниками таких занятий могут быть учителя, родители и обучающиеся.

В качестве примера предлагаем фрагмент урока для учащихся 5 класса «Вселенная нашего класса». Психологический практикум «Планета дружбы» проводится в рамках сопровождения адаптации учащихся к новым условиям обучения:

*Ведущий: Жители Вселенной! Будьте внимательны! Сейчас мы узнаем, на какой из планет обитают самые психологически грамотные люди. Для этого вам нужно посмотреть фрагменты из мультфильмов, отражающие некоторую ситуацию. Ваша задача: посоветовавшись в группе, предложить персонажам мультфильма наилучший способ решения поставленных вопросов.*

*1) Ситуация 1.*

*К просмотру представляется видеофрагмент из мультфильма «Смешарики», серия «Зачем нужны друзья». Герой мультфильма Ёжик доверил своему другу деликатную информацию о себе, но Крош рассказал о проблеме друга всем остальным персонажам. Учащимся предлагается ответить на следующий вопрос.*

*С какой проблемой столкнулся Ёжик в данном фрагменте мультфильма «Смешарики»? И как вы можете оценить поведение Кроша? Посоветуйте Крошу, как помириться с Ёжиком. Как правильно вести себя в подобной ситуации? И зачем все-таки нужны друзья?*

*2) Ситуация 2.*

*Видеофрагмент из мультфильма «Смешарики» серия «Иди и скажи». Герои мультфильма находятся в состоянии конфликта, при этом каждый находит своего парламентаря для передачи информации тому, с кем не хочет разговаривать. Учащимся после просмотра предлагается ответить на следующий вопрос.*

*В каком состоянии находятся персонажи? Кто из них, на ваш взгляд, допустил наибольшее количество ошибок в поведении, которые привели к ссорам? Как можно помирить героев? Как часто вы сами вступаете в конфликтные ситуации, и по каким причинам?*

*3) Ситуация 3.*

*К просмотру представляется видеофрагмент из мультфильма «Смешарики» – «Диета для Нюши». Нюша очень недовольна своей внешностью, ей кажется, что она имеет большой лишний вес и ей необходимо сесть на диету.*

*Что происходит с Нюшей? Как оказать поддержку человеку, слишком критично относящемуся к своей внешности? Является ли приятная внешность залогом хорошего характера?*

*Каждая группа представляет свои ответы. Количество ситуаций может быть уменьшено в зависимости от затрачиваемого на обсуждение времени.*

*Ведущий: Все жители вселенной нашего класса умеют найти правильное решение той или иной проблемы. Тем не менее, я желаю вам, чтобы затруднительные ситуации случались в вашей жизни как можно реже, чтобы не случалось в нашей вселенной межпланетных войн, стычек и ссор, приводящих к недопониманию и разрушению дружбы.*

*Нами разработан телекоммуникационный проект «В гостях у сказки» (irkproekt.org.ru). Особенностью данного проекта является то, что в его осно-*

ве лежит материал, изучение которого позволяет учащимся взглянуть по-новому на привычные вещи. Все ситуации и вопросы для викторины представлены в виде видеофрагментов из мультсериала о богатырях («Алёша Попович и Змей Горыныч», «Три богатыря и Шамаханская царица», производства анимационной студии «Мельница»). Одним из этапов является проведение исследования, которое позволяет увидеть новые грани личности одноклассников, задуматься, каким являешься ты сам, что хотел бы изменить в себе, чтобы стать лучше.

Использование анимационных и художественных фильмов в работе психолога требует творческого подхода, умения понимать значение используемых художественных образов и ситуаций, определять алгоритмы работы с ними, оценивать развивающий результат. Эффективность описанного подхода, согласно нашим опытным данным, несомненна.

## Литература

1. Аршикова, Т. Ю., Ружников, М. С. К вопросу о внедрении новых форм внеурочной деятельности по математике в практику работы школы / Аршикова Т.Ю., Ружников М.С. // Психология образования: состояние и перспективы: материалы Третьей конференции психологов образования Сибири. Иркутск, 10-11 июня 2014 г. / ФГБОУ ВПО «ИГУ». – 2014. – С. 364-365.

2. Какутенко, Н.Н., Ружников, М.С., Сахратова, Э.В. Использование сетевого взаимодействия в психологическом сопровождении одаренных учащихся / Карутенко Н.Н. и др. // Психология образования: состояние и перспективы: материалы Третьей конференции психологов образования Сибири. Иркутск, 10-11 июня 2014 г. / ФГБОУ ВПО «ИГУ». – 2014. – С. 416-418.

3. Ружников, М.С. Возможности сетевых образовательных систем в формировании экологической культуры / Ружников М.С. // Психология образования: состояние и перспективы: материалы Третьей конференции психологов образования Сибири. Иркутск, 10-11 июня 2014 г. / ФГБОУ ВПО «ИГУ». – 2014. – С. 281-282.

4. Ружников, М.С. Система взаимодействия субъектов образовательных отношений в условиях наполнения единой информационно-образовательной среды учреждения/Ружников М.С. // Интернет-технологии в образовании. Материалы всероссийской с международным участием научно-практической конференции. МОО «Академия информатизации образования» ОО «Чувашское региональное отделение Академии информатизации образования»; Ответственный редактор Н. В. Софронова. Чебоксары. – 2015. – С. 331-334.