**[«Интерактивные методы обучения в современном образовании»](http://pedrazvitie.ru/servisy/konferencii/index?id=28)**

Современные требования к организации процесса обучения диктуют необходимость развития и активного применения инновационных технологий в системе общего образования. Их применение направлено главным образом на повышение качества знаний обучающихся не через репродуктивную передачу знаний, умений и навыков от учителя к ученику, а полноценное формирование и развитие способностей ученика самостоятельно выделять учебную проблему, формулировать алгоритм ее решения, контролировать процесс и оценивать полученный результат.

В основе ФГОС лежит системно-деятельностный подход, который предполагает воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного общества. Этот подход в обучении реализуется следующими методами: активные, интерактивные, исследовательские, проектные, творческие. Интерактивные методы являются наиболее эффективными.

Интерактивный метод обучения - это способ перевести деятельность учащихся от репродуктивной позиции к исследовательской, к формированию умения рефлексировать в процессе познания нового и освоения знакомого материала.

Совершенно новое качество идея интерактивного обучения приобретает с использованием *информационно-коммуникационных технологий.*

*Информационно-коммуникационные технологии*- это обобщающее понятие, описывающее различные методы, способы и алгоритмы сбора, хранения, обработки, представления и передачи информации.

Происходящие в нашем обществе изменения создали реальные предпосылки для обновления всей системы образования, что находит свое отражение в разработке и введении в практику работы школы элементов нового содержания, новых образовательных технологий.

Решению этой задачи и способствуют интерактивные методы, которые и не являются чем-то новым, однако недостаточно широко применяются в реальном образовательном процессе, а порой и вообще выпадают из арсенала педагога.

Интерактивное обучение - обучение, построенное на взаимодействии обучающегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта.

Важным является и тот факт, что в полноценном интерактивном обучении участники взаимодействуют и с физическим, и с социальным окружением, и с изучаемым содержанием. И все три вида активности взаимосвязаны, разнообразны и в обязательном порядке присутствуют на уроке. Назовем их.

Физическая – меняют рабочее место, пересаживаются; говорят, пишут, слушают, рисуют и т.д.

Социальная – задают вопросы, отвечают на вопросы, обмениваются мнениями и т.д.

Познавательная – вносят дополнения и поправки в изложение учителя, сами находят решение проблем, выступают как один из источников профессионального опыта и т.д.

Таким образом, интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение, оно сохраняет конечную цель и основное содержание предмета, но видоизменяет формы и приемы ведения урока.

Каждому этапу учебного занятия присущи собственные методические приемы и техники, направленные на выполнение задач этапа. Комбинируя их, учитель может планировать уроки в соответствии с уровнем зрелости учеников, целями урока и объемом учебного материала. Возможность комбинирования техник имеет немаловажное значение и для самого педагога – он может свободно чувствовать себя, работая по данной технологии, адаптируя ее в соответствии со своими предпочтениями, целями и задачами. Комбинирование приемов помогает достичь и конечную цель применения технологии – научить детей применять эту технологию самостоятельно, чтобы они могли стать независимыми и грамотными мыслителями и с удовольствием учились в течение всей жизни.

Рассмотрим некоторые формы и методы технологий интерактивного обучения на примере уроков математики.

*Работа в парах*: обсуждение, взятие интервью у партнера, анализ творческой работы одноклассников (по схеме), разработка вопросов классу. Составление блоков взаимного контроля и самоконтроля после знакомства с аналогичным, разработанным преподавателем.

*Работа в малых группах* организуется для решения сложных или неоднозначных задач и проблем коллективным разумом. Я использую данный прием при изучении новых правил. В таких случаях, учащиеся прорабатывают теоретический материал, изучая примеры, и составляют схему или алгоритм применения тех или иных правил.

*Мозговой штурм:* учащимся предлагается высказать возможно большое количество вариантов решения, в том числе и абсурдных, затем сообща выбирают наиболее оптимальные для той или иной задачи. Этот прием мне нравится использовать в начале урока в качестве разминки.

*Метод ПРЕСС* помогает структурировать высказывание учащихся при обсуждении той или иной темы, аргументированно представить свою точку зрения. Данный метод состоит из четырех этапов:

1)высказывание собственной точки зрения;

2) обоснование своей мысли;

3)примеры и аргументы для поддержания своей точки зрения;

4)обобщение, выводы.

*Проектная работа:* для работы над проектом предлагается тема индивидуально для каждого учащегося или совместная для нескольких человек. В моей практике я предлагаю аутентичный материал по теме, после чего формулируется цель- создать аналогичный продукт в мини-группах. В этом случае происходит распределение ролей между учащимися(редактор, менеджер, дизайнер и т.д.), фиксируется срок выполнения, и ребята самостоятельно определяют промежуточные задачи и при необходимости корректируют выбранные способы для достижения конечной цели.

*«Микрофон»:* каждому из учащихся предлагается высказаться по заданной теме. Банка с вопросами помогает разговорить учащихся и вовлечь их в продуктивное обсуждение актуальных проблем.

Более подробно хочется рассказать о следующих интерактивных формах занятий, которые я применяю на своих уроках.

*Интерактивный устный счет.* В начале урока математики рекомендуется проводить разминку в виде устного счёта, которая имеет целью привлечь или сконцентрировать внимание учащихся к теме урока, а если это в середине урока, то дать им разрядку. Разминкой может служить любое интересное упражнение или игра. Приведу примеры. Задания для устного счёта написаны на доске, к каждому заданию варианты ответов (один верный). Каждый ответ подписан каким-нибудь действием, например: “похлопать в ладони”, "взять себя за нос", "закрыть глаза", "присесть около стола", "скрестить руки на груди", прокричать: «ку-ка-ре-ку!" и тому подобное. Ученики решают задание, находят правильный ответ и выполняют действие. Задания-действия можно заменить забавными фигурами, которые показывают данные действия: человек с поднятыми вверх руками, человек присел около парты, человек стоит на одной ноге и т.д. Такой интерактивный устный счёт служит хорошей мотивацией для изучения новой темы, демонстрирует важность внимательности и совместности действий.

*Интерактивная игра "Тридцать три"*, которую можно провести во время изучения темы "Признаки делимости на 3 и 9" в 5-м классе активизирует внимание, а также позволяет физически размяться. Правила просты. Мы начинаем считать по рядам; один ученик говорит – "один", второй-"два" и так далее по очереди. Те участники, которым предстоит сказать число, содержащее 3 (на пример 3, 13, 23 и т.д.) а также число, кратное трём, должны вместо того подпрыгнуть и хлопнуть в ладони. Тот, кто ошибся и произнёс в слух число, выбывает из игры. При этом счёт продолжается со следующего за выбывшим участником или начинается снова.

*Интерактивный метод "каждый учит каждого"* используется на уроке при изучении нового материала или при обобщении основных понятий и идей. Обучение друг друга – это один из самых эффективных способов усвоить информацию по предмету и применить на практике важные навыки и умения объяснять трудный материал, задавать вопросы, слушать, общаться и др. Учащиеся также смогут с помощью своих товарищей обозреть общую картину понятий и фактов, которые необходимо изучить во время урока, которые, в свою очередь, вызовут вопросы и повысят интерес.

*Метод "Мозаика (ажурная пила)"* позволяет учащимся получить большое количество информации в течение короткого промежутка времени, он служит способом решения сложной проблемы, требующей определённых знаний. Расскажу, как я применяю этот метод на уроках.

1. Определяю, на какие задачи раскладывается проблема, которую предстоит решить в классе.  
К примеру: изучить определённый учебный материал или отработать навык применения учебных знаний.

2. Подготавливаю необходимую информацию для каждой экспертной группы: разделы изучаемого параграфа, набор задач и т.п. Желательно, чтобы учащиеся смогли ими легко воспользоваться (указать конкретные страницы, подобрать задания по учебнику или другим источникам, сделать копии и др.)

3. Изготавливаю таблички разного цвета с именами (или цифрами) для распределения учащихся по группам. Каждый ученик будет входить в две группы – "основную" и группу "экспертов". Основные группы можно обозначить номерами, например, от 1 до 5.Каждая группа состоит из 5 человек, которые будут являться экспертами по определённой теме. Экспертов каждой темы (раздела темы, типов задач, уравнений и т.п.) обозначаем цветами: красный, синий, жёлтый, зелёный, белый. Таким образом, в каждой основной группе присутствуют эксперты разных цветов (по разным темам). После того как члены "основной" группы ознакомились с заданием, обсудили и распределили его между собой, "эксперты" расходятся по "экспертным" группам, в каждой из которых собираются эксперты по одной теме (с одним цветом) и обсуждают эту тему, решают свои задачи и т.д. Группа экспертов определяет чему каждый из "экспертов" научит свою "основную" группу. Затем "эксперты" возвращаются в свои “основные группы” и докладывают группам о проделанной работе, обучая своих товарищей. Таким образом происходит обмен информацией между детьми, а учитель выступает в качестве консультанта, помощника "экспертным" группам, наблюдателем за процессом взаимного обучения. Итоги урока подводит "основная" группа, которая может оценить вклад разных “экспертов” в общее решение. В конце преподаватель проверяет уровень освоение материала учащимися и подводит итоги занятия.

Очень эффектным, интересным и продуктивным методом обучения *является интерактивная "карусель"*. Это образовательная игра пригодна и для проведения урока, и для внеклассного мероприятия (например, олимпиада). Данный метод вовлекает всех учащихся в образовательную деятельность, даёт возможность коллективного поиска решения задач, обмена идеями, информацией, математическими знаниями. А, так как математическая "карусель"-это соревнование между группами, то урок в такой форме разжигает у детей не только спортивный азарт и волю к победе, но и мотивирует учащихся к получению более широких познаний в области математики.

Правила математической "карусели":

Математическая "карусель" – это командное соревнование по решению задач. Побеждает команда, набравшая наибольшее число очков. Задачи решаются на двух рубежах – исходном и зачётном. Всем членам команды присваиваются порядковые номера (на пример от 1 до 6). По сигналу команды на исходном рубеже начинают решать задачи и предъявляют решение (или ответ) судье. Если оно верное, игрок №1 переходит на зачётный рубеж и получает задачу там, а члены команды, оставшиеся на исходном рубеже, получают новую задачу, если опять верный ответ, то игрок №2 переходит на зачётный рубеж и присоединяется к игроку № 1 и т.д. В дальнейшем члены команды, находящиеся на “исходном” и “зачётном” рубежах, решают новые задачи независимого друг от друга. Все игроки в команде как бы выстроены в очередь. Если на исходной позиции задача решена правильно, игроки в порядке очереди переходят на зачётный рубеж, но если на зачётном рубеже задача решена неправильно, то опять в порядке очереди игроки возвращаются на исходную позицию. И на исходном и на зачётном рубежах команда может в любой момент отказаться от решения задачи. При этом задача считается нерешённой. После того, как часть команды, находящаяся на каком – либо из двух рубежей рассказала решение очередной задачи или отказалась от неё, она получает новую задачу. На исходном рубеже за каждую верно решённую задачу ставится 1 балл, за первый верный ответ на зачёте команда получает 3 балла, за второй верный ответ 4 балла, и т.д. Если же очередная задача решена неверно, то цена следующей задачи зависит от цены нерешённой следующим образом. Если цена неверно решенной задачи была 6 баллов или больше, то следующая задача стоит 5 баллов. Если неверно решённая задача стоила 5 баллов, то следующая задача стоит 4 балла, если же неверно решённая задача стоила 3 или 4 балла, то следующая задача стоит 3 балла. Игра для команды заканчивается, если:

а) кончилась игровое время, б) кончились задачи на зачётном рубеже, в) кончились задачи на исходном рубеже, а на зачётном рубеже нет ни одного игрока. Игра оканчивается, если она закончилась для всех команд. Побеждает команда, набравшая больше баллов. Продолжительность "карусели" может составлять от 20 минут до 2 часов и зависит от её целей, количества и трудности задач и размеров команд.

Существует огромный выбор интерактивных методов обучения, позволяющих учителю направлять учащихся на самостоятельный поиск, осмысление учебного материала и взаимодействие с одноклассниками. Использование интерактивных методов обучения доказывает свою эффективность на различных этапах урока: актуализации знаний, изложении нового материала, закреплении полученных знаний, рефлексии и так далее. Таким образом, интерактивные методы обучения позволяют решать следующие задачи:

1. Активное включение каждого учащегося в процесс усвоения учебного материала;
2. Повышению познавательной мотивации;
3. Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности;
4. Обучение навыкам успешного общения;
5. Воспитание лидерских качеств, умение работать в команде;
6. Принятие на себя ответственности за совместную и собственную деятельность по достижению результата.

Литература:

1. Тимошкина Е.А. Интерактивные методы обучения в современном образовании. Самара: изд-во «Самарский университет», 2015
2. Жигачева Н.А. АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ // Современные проблемы науки и образования. – 2019. – № 1.;