**Интерактивные методы обучения в современном образовательном пространстве**

*Скажи мне – и я забуду;*

*покажи мне – и я запомню;*

*дай сделать – и я пойму*

*Китайская мудрость*

**Введение**

Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения.1

Суть интерактивного обучения состоит в том, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

При использовании интерактивных методов меняется взаимодействие педагога и обучаемого: активность учителя уступает место активности учащихся, а задачей учителя становится направление деятельности учащихся на достижение целей урока. Учитель также разрабатывает план урока (как правило - это [интерактивные упражнения и задания](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%85%D0%BE%D0%B4%D1%8B), в ходе выполнения которых ученик изучает материал). Следовательно, основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися.

**Методы и приемы интерактивного обучения**

* Аквариум — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
* Деловые игры (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.
* Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами
* [Кластеры](http://pedsovet.su/metodika/priemy/5673_metod_klaster_na_uroke), сравнительные диаграммы, пазлы — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.
* Круглый стол (дискуссия, дебаты) — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
* Метод проектов — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
* Мозговой штурм — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при  котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма.
* BarCamp, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О´Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят мастер-классы, построение шкалы мнений, [ПОПС-формулу](http://pedsovet.su/publ/205-1-0-5764), дерево решений.

**Основные правила и условия организации интерактивного обучения**

*Основные правила организации интерактивного обучения:*

1) в работу должны быть вовлечены в той или иной мере все учащиеся;

2) учащиеся должны быть психологически подготовлены к непосредственному включению в те или иные формы работы (в этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации);

3) обучающихся в технологии интерактива не должно быть много (оптимально - 25 человек, только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах);  
4) подготовка помещения для работы, чтобы ученикам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах;

5) четкая фиксация процедур и регламента (об этом надо договориться в самом начале и не нарушать его);

6) отнеситесь со вниманием к делению участников семинара на группы (первоначально его лучше построить на основе добровольности, затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора).

*Обязательные условия организации интерактивного обучения:*

* доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
* демократический стиль;
* сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
* опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
* многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
* включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

**Примеры интерактивных приемов**

Предлагаю несколько интерактивных приемов, которые использую на своих уроках

Прием «Жокей и лошадь»: класс делится на две группы: первые («жокеи») получают карточки с вопросами, вторые («лошади») – с правильными ответами. Каждый «жокей» должен найти свою «лошадь». Особенность - всему коллективу учащихся приходится одновременно ходить по классу, это требует определенной сформированности культуры поведения.

Прием «Тонкий и толстый вопросы»: «тонкий» вопрос предполагает однозначный краткий ответ, «толстый» - ответ развернутый. Учащимся предлагается сформулировать по три «тонких» и три «толстых» вопроса по теме. Затем они опрашивают друг друга, используя таблицы составленных вопросов.

Прием «Зигзаг»: предварительно текст, предназначенный для изучения, разбивается на смысловые отрывки для взаимообучения. Количество отрывков должно совпадать с количеством членов в группах. Каждый член группы изучает свою часть, а затем обучает других.

Прием «Пинг-понг»: задается конкретный объект, игроки первой команды называют имя признака, игроки второй команды отвечают значением признака, на следующем шаге роли команд меняются. Фиксируя наиболее типичные имена признаков, можно собрать копилку имен признаков и на ее основе строить паспорта объектов.

**Заключение**

Все интерактивные методы обучения призваны решать главную задачу, сформулированную в ФГОС — научить ребенка учиться. То есть истина не должна преподноситься "на блюдечке". Гораздо важнее развивать [критическое мышление](http://pedsovet.su/publ/42), основанное на анализе ситуации, самостоятельном поиске информации, построению логической цепочки и принятию взвешенного и аргументированного решения

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненная позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность

1<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8н%D1%8F>

Использованные Интернет-ресурсы

<https://rostov.rpa-mu.ru/Media/rostov/Svedenia_ob_OO/Obrazovanie/metodicheskie_rekomendacii/interaktiv.pdf>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%85%D0%BE%D0%B4%D1%8B>

<http://apu-fsin.ru/service/omumr/material_int_form.html>

<http://pedsovet.su/metodika/5996_aktivnye_i_interaktivnye_metody_obucheniya>