

Интерактивные формы и методы обучения в школе

*Е. В. Троеглазова¹**

¹ Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирск
«Средняя общеобразовательная школа №40»

* e-mail: aaneel@mail.ru

Аннотация. В работе рассматривается суть интерактивного обучения, формы и методы, а также принципы, используемые в практике. Подробно описаны методы и приемы интерактивного обучения в современной школе.

Ключевые слова: интерактивное обучение, критическое мышление, фасилитатор, ментальная карта, фишбоун

Interactive forms and methods of teaching at school

*E. V. Troeglazova¹**

¹ Municipal Budgetary Educational Institution of the city of Novosibirsk "Secondary school No. 40"

* e-mail: aaneel@mail.ru

Abstract. This paper discusses the essence of interactive learning, forms and methods, as well as the principles used in practice. The methods and techniques of interactive learning at a modern school are described in details.

Keywords: interactive learning, critical thinking, facilitator, mental map, fishbone

Введение

Компетентностный подход во время организации учебного процесса в школе требует от учителя изменений, которые направлены на приоритетное направление, а именно работу педагога совместно с учащимися через диалоговое общение, поиск и решение обозначенных проблем, и, конечно же творческую, креативную работу. Все эти направления позволяют реализовать применение интерактивных методов обучения.

В современном образовании можно встретить несколько методов обучения. **Пассивный метод заключается в работе** одного действующего лица учителя, на которого возлагается управление ходом занятий, а ученики в данном случае выступают в роли слушателей. При **активном** методе учитель и ученики непосредственно взаимодействуют между собой на протяжении всего занятия. И третий вариант интерактивный [1].

Интерактивное обучение это разновидность активного обучения, которая образует отдельный метод. Это непосредственное взаимодействие между разными участниками образовательного процесса, а именно между учителем и учениками, небольшими группами или отдельными учащимися, что способствует более плодотворной работе. В современной педагогике это взаимодействие носит название «диалоговое обучение» [2]. Интерактивные формы помогают учителю вовлечь и заинтересовать обучающихся, мотивировать их на заинтересо-

важное участие в учебном процессе, и как следствие достижение положительных результатов и коллективную работу.

В современной школе применяют разнообразные формы и методы интерактивного обучения, которые дают положительные результаты на любом предмете школьного курса. Также их целесообразно использовать и на учебных занятиях в высшей школе.

Преимуществами использования интерактивных методов на уроках являются [3]:

- выработка самостоятельности;
- развитие навыков общения (парное, групповое) для обмена опытом;
- критическое мышление;
- разнообразные творческие навыки, позволяющие развивать талант учащихся;
- легкое усвоение материала.

Безусловно, учителя могут столкнуться со сложностями, а именно:

- сохранение баланса между игрой и обучением (достаточно тонкая грань, главное не упустить момент, когда дети могут привыкнуть к игре);
- адаптация метода под особенности характера и поведения детей (в данном случае важно учитывать возрастные особенности детей и специфику предмета);
- развитие лидерских способностей;
- борьба с повышенной тревожностью и дискомфортом детей при введении нового формата (создание коллаборативной среды);
- энергозатратность.

При использовании интерактивных форм роль учителя меняется, он перестает быть центральной фигурой на уроке, а начинает выступать в роли фасилитатора (тот, кто оказывает помощь, занимается общей организацией учебного процесса, направляет учащихся) [4].

Обсуждение

В учебном процессе педагог не должен выбирать только один метод. Целесообразно использовать комбинацию нескольких. Но важным моментом является, то, что успех непосредственно зависит от системности применения выбранных методов и поставленных задач. Рекомендуются использовать методы в системе, а не каждое занятие разные методы [2].

В своей практике использую разнообразные методы, которые представлены ниже.

1) **Дидактические игры** вырабатывают логику для решения поставленной проблемы. Большое разнообразие игровых методов можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от непосредственного выбора игры. Из разнообразия популярных игр, которые представлены в Интернете, мои ученики с удовольствием играют в:

- *сервис Wordwall (рис. 1)* простой способ создать свои собственные учебные ресурсы. Русифицированная платформа, на которой необходимо пройти ре-

гистрацию (можно через Google) и использовать имеющиеся задания, либо создавать свои собственные.

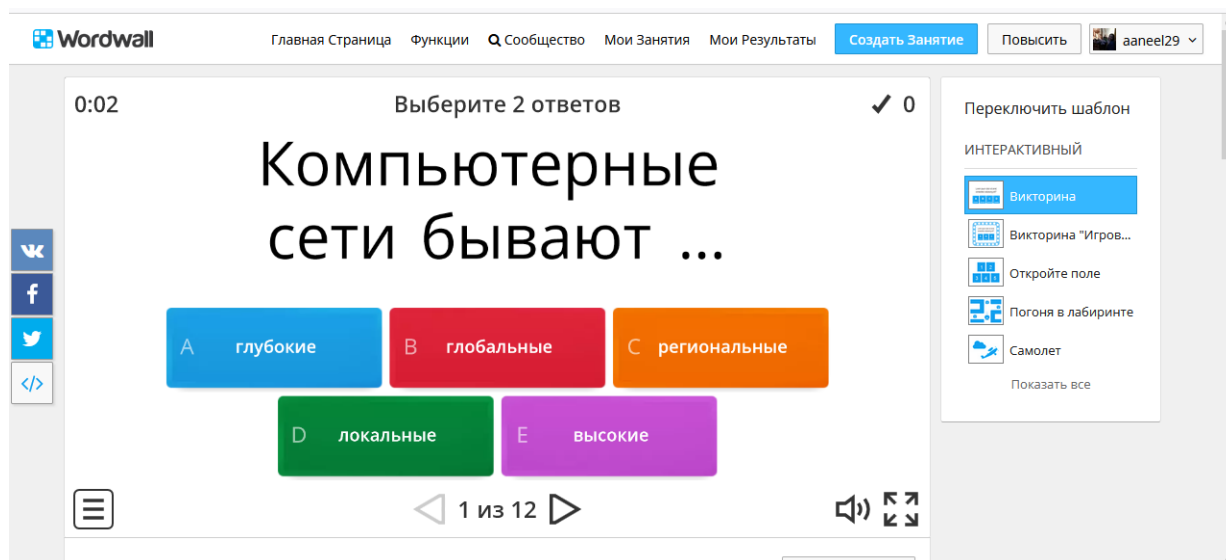


Рис. 1. Пример интерактивной игры на платформе wordwall

– сервис *interacty.me* – интерактивные игры (регистрация через Google, указать, что сервис нужен для образования и получаете бесплатный доступ). Можно присоединиться командой от школы, работать в одиночку, а также использовать шаблоны, либо с нуля создавать квесты, игры, уроки (рис.2).

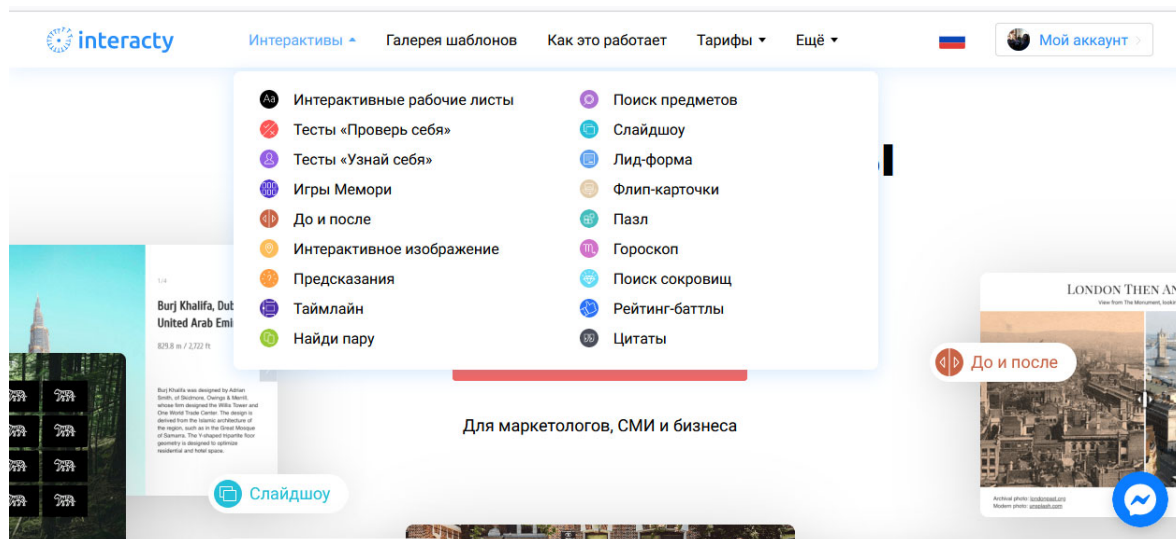


Рис. 2. Возможности сервиса interacty.me

2) **Мозговой штурм** – метод, который представлен в виде вопросов и ответов по заданной теме. Учащимся предлагаются вопросы, на которые необходимо однозначно ответить. Можно использовать метод как для индивидуальной работы, так и для групповой.

3) **Кластер** также является активным методом обучения. Он дает возможность обучающимся представить информацию в графической виде, позволяет систематизировать информацию с использованием ключевых идей темы. Кластер представляет собой изображение, которое способствует систематизации учебного материала.

4) **Метод проектов** – творческая разработка учащимися проекта по теме и его защита. Для представления проекта использую онлайн платформу canva.com (рис.3).



Рис. 3. Пример проекта учащихся

5) **Ментальная карта** – инструмент визуального сбора и представления большого объема информации. Все элементы ментальной карты располагаются вокруг центра с использованием нелинейного графического макета, который позволяет пользователю построить интуитивно доступную для восприятия структуру (рис.4). Ментальную карту можно разработать с помощью онлайн редакторов, одни из них – mindmeister (mindmeister.com).



Рис. 4. Ментальная карта по теме «Внешние устройства компьютера»

б) *Фишбоун (рыбий скелет)* – представляет собой схематическое представление информации в форме рыбьего скелета. Данная схема позволяет достаточно наглядно продемонстрировать какие-либо события, проблемы и пути их решения. Также данный метод позволяет организовать работу учеников в парах или микрогруппах и способствует развитию критического мышления.

Заключение

На мой взгляд, без использования интерактивных методов современное образование практически невозможно. Они дают возможность представить тему не только в традиционном, но и в более доступном для восприятия школьников виде. Важно помнить, что все интерактивные методы обучения направлены на решение самой главной задачи – научить ребенка учиться.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бадиев С.В. От традиций – к инновациям (к вопросу о сущности технологий обучения) С. Бадиев // Учитель.- 2008. №6. – с.7-9.
2. Данилина Л. Инновационное пространство развития и совершенствования личности / Л. Данилина // Учитель.- 2008. №2. – с.40-42.
3. Лазарев В.С. Управление инновациями в школе: учеб. пособие / В.С.Лазарев.- М.: 2008.
4. Информационные и коммуникационные технологии в образовании. И.Роберт и др. – М: Дрофа, 2008 г.

© Е. В. Троеглазова, 2022