

**Столбушкина Татьяна Викторовна**

учитель

МБОУ «СОШ №4»

г. Алексеевка, Белгородская область

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ БИОЛОГИИ**

*Аннотация:* проблема активизации познавательной деятельности, развития самостоятельности и творчества учащихся в настоящее время является одной из самых актуальных задач современной системы образования. Современная ориентация образования на формирование компетенций как готовности и способности человека к деятельности и общению предполагает создание дидактических и психологических условий, в которых учащийся может проявить не только интеллектуальную и познавательную активность, но и личностную позицию, свои индивидуальные особенности, выразить себя как субъект образовательно процесса.

Современному обществу необходимы личности, активно и заинтересованно познающие мир, понимающие важность образования и самообразования для своего жизненного пути, способные применять полученные знания и умения на практике. Именно, поэтому в соответствии с ФГОС на первое место выдвигаются личностные, предметные и метапредметные результаты освоения учащимися образовательных программ.

Одними из средств, позволяющими воспитать самостоятельную личность, являются интерактивные методы обучения, которыми я умело пользуюсь в своей педагогической деятельности и считаю их достаточно эффективными.

**Ключевые слова:** интерактивное обучение, групповые методы, индивидуальные методы, дискуссия, мозговой штурм, кейс метод.

*Цель интерактивного обучения* – повышение качества образовательного процесса на уроках биологии, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

*Задачи:*

- сформировать интерес к изучаемому предмету;
- активизировать внимание учащихся, сформировать активную мыслительную деятельность, развить самостоятельность учащихся;
- сформировать критическое мышление, взвешивать и применять продуманные решения, принимать участие в диалоге с учителем и одноклассниками;
- комфортно чувствовать себя на уроках, не бояться высказать свое мнение, даже если оно ошибочное;
- проявлять свою индивидуальность в образовательном процессе.

Различают следующую *классификацию интерактивных методов обучения:*

- групповые методы;
- индивидуальные методы.

*Групповые методы интерактивного обучения.*

- дискуссионные;
- игровые;
- тренинг-методы.

*Дискуссионные методы* – это вид интерактивных методов обучения, основанных на организационной коммуникации в процессе решения учебных задач. Это методы, дающие возможность путем использования в процессе публичного спора системы логически обоснованных доводов воздействовать на мнения, позиции и установки участников «дискуссии».

Дискуссия имеет *ряд преимуществ:*

1. Дискуссия позволяет разносторонне анализировать психологическую реальность, формировать представление о том, что большинство проблем имеют многозначное решение.
2. Дискуссия обеспечивает активное, глубокое, личностное усвоение знаний. Хотя лекция является более экономичным способом передачи знаний,

дискуссия может иметь гораздо более долгосрочный эффект. Активное, заинтересованное, эмоциональное обсуждение ведет к осмысленному усвоению новых знаний, может заставить человека задуматься, изменить или пересмотреть свои установки.

3. Во время дискуссии осуществляется активное взаимодействие обучающихся. Развиваются коммуникативные способности, умение слушать, понимать, аргументировать и отстаивать свою позицию.

4. Дискуссия позволяет принимать групповое решение, производящее убеждающее воздействие, способствующее изменению установок и отношений; она позволяет удовлетворять потребность обучающихся в самореализации и самоутверждении.

Дискуссионный метод помогает решать следующие задачи:

- обучение участников анализу реальных ситуаций, а также формирование навыков отделения важного от второстепенного и формулированию проблемы;
- моделирование особо сложных ситуаций, когда даже самый способный студент не в состоянии единолично охватить все аспекты проблемы;
- формирование способности критически оценивать и защищать свои убеждения.

*Кейс метод.*

Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г. В России данная технология стала внедряться лишь последние 3–4 года. Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).

Главное его предназначение – развивать способность находить решение проблемы и учиться работать с информацией. При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на взаимодействие, сотворчество учителя и учащегося. Суть «кейс» – технологии заключается в создании и комплектации специально разработанных учебно-методических материалов в специальный набор (кейс) и их передаче учащимся.

### *Мозговой штурм*

Один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Изобретателем метода мозгового штурма является Алекс Осборн, автор нескольких книг, посвящённых рекламе и мышлению. В 1953 году он выпустил книгу «Управляемое воображение: принципы и процедуры творческого мышления», где впервые описал принцип мозгового штурма.

Состоит из 2 туров, содержит 4 шага:

1. Постановка задачи.
2. Выдвижение идей.
3. Обсуждение идей.
4. Принятие решения.

В 1 туре генерируются идеи. Во 2 туре из всех предложенных вариантов необходимо выбрать основные. Идеи критически оцениваются, с этой целью применяют метод суда, когда участники делятся на сторонников и противников выбранных мнений. Учитель в результате обсуждения принимает решение о том, какой фактор действительно оказывает существенное влияние.

### *Работа в парах*

Работа в паре – это разновидность групповой работы, однако благодаря минимальному количеству участников группы в ней максимально задействованы индивидуальные возможности каждого ученика, ученики ощущают больший комфорт, спокойствие.

Совместная работа двух учащихся помогает развить навыки делового сотрудничества, контроля, улучшить усвоение материала за счёт объединения усилий двух человек и использования знаний и жизненного опыта, ранее полученных каждым из них. Обсуждение, какого-либо материала со своими сверстниками повышает количество ассоциативных цепочек, обеспечивает лучшее понимание и запоминание учебного материала.

### *Например:*

В 8 классе, изучив тему «Пищеварительная система человека», на этапе контроля знаний, можно предложить учащимся работу в парах.

### Задание «Пятый – лишний»

Найти в последовательности предложенных понятий – лишний элемент, кратко пояснить почему он является лишним: пищевод, трахея, двенадцатиперстная кишка, тонкий кишечник, толстый кишечник.

### *Игровые методы интерактивного обучения*

Деловая игра

Ролевая игра

Организационно-деятельностная игра

Игровые методы – вид групповых методов обучения, основанных на игровом моделировании учебно-профессиональной деятельности. Преимущества этого метода состоят в том, что ситуацию в игре можно разыгрывать сколько угодно раз, до тех пор, пока участники не будут удовлетворены качеством выполнения той или иной роли. В игре также наличествуют две важнейшие составляющие обучения – необходимая мотивация и позитивный эмоциональный тонус

*Например*, дидактическая игра «Соедини половинки».

В 10 классе, после изучения темы «Размножение – свойство организмов», учащимся на этапе актуализации опорных знаний, можно предложить дидактическую игру. Трем учащимся возле доски выдаются разрезанные на две части карточки (предложения разрезаны в месте нахождения тире). Задача учащегося – правильно соединить разрезанные половинки.

Размножение – способность живых организмов воспроизводить себе подобных.

Бесполое размножение – размножение, происходящее без участия половых клеток.

Половое размножение – размножение, происходящее с участие половых клеток.

Вегетативное размножение – размножение участками тела.

Зигота – оплодотворенная яйцеклетка.

Споры растений -одноклеточные, реже состоящие из нескольких клеток образования, служащие для бесполого размножения.

Споры бактерий – способ существования бактерий в неблагоприятных условиях.

Митоз – это основной способ деления соматических клеток.

Конъюгация – процесс точного и тесного сближения гомологичных хромосом.

Кроссинговер – процесс обмена участками гомологичных хромосом во время конъюгации в профазе I мейоза.

### *Деловая игра*

Предполагает создание модели, способом работы с которой является имитация, осуществляемая в игровой форме. Каждый участник получает роль, действует, исходя из нее достигая определенных результатов. В конце игры подводятся итоги, оцениваются результаты и обязательно делаются выводы о том, какие были приобретены новые знания и навыки.

### *Ролевая игра*

Один из методов активного обучения, предлагающий исполнение ее участниками различных ролей, значимых для них в реальной жизни. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения. Ведь она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах.

### *Тренинг-методы.*

Тренинг – это такой метод обучения, основой которого является практическая сторона педагогического процесса, а теоретический аспект имеет лишь второстепенное значение. Преимущества тренинга состоят в возможности изучить проблему с разных точек зрения и уловить её тонкости и нюансы, подготовить учащихся к действиям в жизненных ситуациях, а также повысить их мотивацию и создать положительный эмоциональный климат.

Интерактивные формы и приемы можно применять на всех этапах урока, многие из них универсальны, хорошо подходят для изучения материала по многим предметам. Применение интерактивных форм обучения позволяет учащимся

приобретать знания, которые не достигаются при традиционных методах обучения, они сами делают свой выбор, проявляют инициативу. Интерактивные технологии создают комфортные условия обучения, за которые каждый ученик ощущает свою успеваемость и интеллектуальную возможность, что и делает продуктивным сам процесс обучения. Практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания.

### *Список литературы*

1. Арбузова Е.Н. Применение интерактивной доски на уроках биологии // Биология в школе. – 2010. – №9. – С. 33–36.
2. Воронкова О.Б. Информационные технологии в образовании: интерактивные методы / О.Б. Воронкова. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. – 315 с.
3. Воронина Г.А. Зарубежный опыт применения интерактивных технологий на уроках биологии // Биология в школе. – 2010. – №5. – С. 37–39
4. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании. 6-е издание. – М.: Академия, 2010.
5. Лещева Е.А. Использование интерактивных методов обучения на уроках биологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-na-temu-ispolzovanie-interaktivnih-metodov-obucheniya-na-urokah-biologii-2469970.html> (дата обращения: 08.09.2022).