

Аллаутдинова Зульфия Фаритовна

учитель

ГБОУ «Новокашировская санаторная школа-интернат»

с. Новое Каширово, Республика Татарстан

МЕТОДЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

***Аннотация:** в статье раскрываются вопросы использования в учебном процессе современных методов обучения и, в частности, интерактивных технологий.*

***Ключевые слова:** процесс обучения, интерактивный метод обучения, активная деятельность, интерактивная игра.*

Что же означает «интерактивное обучение»? Отметим, что слово «интерактив» имеет английские корни: «inter» – это «взаимный», «act» – действовать, а слово интерактивность трактуется как способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивные методы ориентированы на широкое взаимодействие учеников не только с учителем и друг с другом, но и с компьютером, интерактивной доской и другими интерактивными средствами. Место учителя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности учеников на достижение целей занятия. *Цель* состоит в создании комфортных условий обучения, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

Другими словами, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между учеником и учителем, между самими учениками.

Принципы работы на интерактивном занятии:

– занятие – не лекция, а общая работа;

- все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;
- каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу;
- нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея);
- все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

На своих уроках, я использую такие методы обучения, как: мозговой штурм, игровой метод, метод дискуссий, проектный метод обучения.

1. «Мозговой штурм», направлен на продвижение идей по решению проблемы, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач. При этом все идеи и предложения, высказываемые обучающимися, должны фиксироваться на доске (или большом листе бумаги), чтобы затем их можно было проанализировать и обобщить. Последовательное фиксирование идей позволяет проследить, как одна идея порождает другие идеи. Дух соревнования активизирует мыслительную деятельность обучающихся. Происходит выход за пределы стандартного мышления. Чужие идеи в математике дорабатываются, развиваются и дополняются. По окончании «мозгового штурма» все предложенные решения подвергаются анализу, в котором участвует вся группа. Обучающиеся сообщают правильный ответ. Метод «мозгового штурма» позволяет вовлекать в активную деятельность максимальное число обучающихся. Применение данного метода возможно на различных этапах урока: для введения новых знаний, промежуточного контроля качества усвоения знаний, закрепления приобретённых знаний. Приведу пример урока в 6 классе «Признаки делимости». При изучении делимости на «2», «3», «9» и т. д. я предлагаю учащимся из ряда натуральных чисел, используя свои предыдущие знания найти числа кратные «2», «3», «9» и т. д. Затем учащиеся пишут новый ряд чисел, развивают, разрабатывают и дополняют свои размышления. По окончании «мозгового штурма» все предложенные решения подвергаются анализу, в

котором участвуют все дети. Учащиеся сообщают правильный ответ т.е. дают определение признаку делимости.

2. Игровой метод. Для закрепления признаков делимости, можно использовать интерактивную игру «Тридцать три», которая 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 назвать число кратное 3, должны вместо того подпрыгнуть и хлопнуть в ладони. Тот, кто ошибся и произнёс вслух число, выбывает из игры. При этом счёт продолжается со следующего за выбывшим участником.

Так же для закрепления темы можно использовать интерактивную игру «Математическое домино». «Математическое домино» проводится по карточкам, каждая из которых разделена чертой на две части – на одной записано задание, на другой – ответ к другому заданию.

3. Метод дискуссий или диалоговый метод. Вид дискуссии выбирает педагог в зависимости от задач, которые он ставит перед началом урока, возможно сочетание различных видов дискуссий. Дискуссия выявляет многообразие существующих точек зрения на какую-либо проблему, инициирует всесторонний анализ каждой из них, формирует собственный взгляд каждого участника дискуссии на ту или иную проблему. Например: «Круглый стол», «Сократовская дискуссия», «Вопрос – ответ», «Обсуждение вполголоса», «Клиника», «Лабиринт», «Займи позицию», «Аквариум».

В чем же заключаются положительные моменты использования интерактивных методов обучения?

При использовании интерактивных методов роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана.

Список литературы

1. Гусакова М.А. Интерактивное обучение как условие формирования познавательной активности учащегося как субъект обучения / М.А. Гусакова. – М.: Просвещение, 2016. – 96 с.
2. Курышева И.В. Классификация интерактивных методов обучения в контексте самореализации личности обучающихся / И.В. Курышева. – М.: Просвещение, 2009. – 163 с.
3. Смирнова Д.Б. Интерактивные технологии в школе / Д.Б. Смирнова [Электронный документ]. – Режим доступа: (<https://sites.google.com/site/interaktivnyetehnologiiivskole/>)
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mx.nsportal.ru/shkola/matematika/library/2022/11/03/interaktivnye-metody-i-formy-obucheniya-na-urokah-matematiki> (дата обращения: 26.01.2023).