(cc) BY

Овсянникова Дарья Константиновна
учитель
Толченова Татьяна Анатольевна
учитель
Хайрутдинова-Шиллер Ольга Викторовна
учитель

МБОУ «СОШ №6»
г. Новокузнецк, Кемеровская область

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК СПЕЦИАЛЬНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ

Аннотация*: в статье рассмотрены возможности методик интерактивного обучения при изучении истории и обществоведения. Авторами доказано, что интерактивное обучение является специальной формой организации познавательной деятельности учащихся на уроке.*

Ключевые слова*: интерактивное обучение, организация познавательной деятельности, активность учащихся, мозговой штурм.*

Многие методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. При интерактивном обучении диалог строится также на линиях «ученик – ученик» (работа в парах), «ученик – группа учащихся» (работа в группах), «ученик – аудитория» или «группа учащихся – аудитория» (презентация работы в группах), «ученик – компьютер» и т.д. Интерактивное обучение – специальная форма организации познавательной деятельности, когда практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет учащимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные умения: умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение. Значительны и воспитательные возможности интерактивных форм работы. Они способствуют установлению эмоциональных контактов между учащимися, приучают работать в команде, снимают нервную нагрузку школьников, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности. По сравнению с традиционным обучением в интерактивном обучении меняется взаимодействие педагога и учащихся: активность педагога уступает место активности учащихся, а задачей педагога становится создание условий для инициативы. Ученик не только получает систему знаний, но и набор ключевых компетенций в образовательной и коммуникационной сферах.

Очень эффективен мозговой штурм – метод продуцирования идей и решений при работе в группе. Цель метода: ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы. Для проведения мозгового штурма коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей. Генераторы идей должны в течение короткого времени предложить как можно больше вариантов решения обсуждаемой проблемы, при этом называя идеи (нельзя повторяться); чем больше список идей, тем лучше.

Задачами методики мозгового штурма являются: включение в работу всех членов группы; определение уровня знаний и основных интересов участников; активизация творческого потенциала участников. Размер групп можно выбирать в зависимости от целей занятия и отведенного на него времени: 2, 3, 4, 5, 6.

Для создания групп можно предложить следующие способы: найдите себе партнера, с кем бы вам хотелось работать в течение следующих десяти минут; выберите того, с кем вы еще не работали вместе; выберите того, кто родился в том же месяце, что и вы; примерно того же роста, как и вы и т. д.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Во время проведения мозгового штурма педагог кратко излагает суть проблемы или вопрос и правила проведения мозговой атаки, фиксирует идеи, высказанные участниками, держится в стороне от дискуссии. Со стороны учителя запрещается критика любых мнений и предложений, предпочитается разнообразие идей. Обычно такие задания обогащают личный опыт учащихся. Дети после обсуждений обычно приходят к правильным выводам. Знания, полученные на этом уроке, могут пригодиться ученикам в их будущей самостоятельной жизни.

Дискуссия – специфическая форма беседы, организуемая ведущим, когда у участников на основании своих знаний и опыта имеются различные мнения по какой-либо проблеме. Цели дискуссии: воздействие на мнения и установки участников в процессе обучения. Участники групповой дискуссии должны: слушать и слышать друг друга; не перебивать; не оценивать друг друга; не обижать и не обижаться; умолкнуть по знаку; участвовать всем; соблюдать регламент.

Существуют различные формы дискуссионного диалога при изучении истории: «круглый стол» (разные позиции – свободное выражение мнений); экспертные группы (обсуждение в микрогруппах, затем выражение суждений от группы); форум (группа вступает в обмен мнениями с аудиторией); симпозиум (формализованное представление подготовленных мнений, сообщений по данной проблеме); дебаты (представление бинарных позиций по вопросу: доказательство – опровержение); «судебное заседание» (обсуждение, имитирующее судебное разбирательство – слушание дела); «аквариум».

Роль учителя в организации групповой дискуссии: обозначение проблемы; побуждение к дискуссии всех участников; сбор различных мнений и аргументов; подведение итога групповой работы; сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария; заботиться о том, чтобы накал встреч не спадал до конца. В ходе дискуссии учитель следит за соблюдением правил ведения дискуссии: Я критикую идеи, а не людей. Моя цель не в том, чтобы «победить», а в том, чтобы прийти к наилучшему решению.

Ролевая игра – ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом. Ролевая игра дает возможность

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли. Компонентами ролевой игры выступают:

– моделирование – формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой им ситуации;

– инструктаж – вмешательство ведущего (учителя), который помогает участникам группы советами, обратной связью, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации;

– подкрепление – поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.

Положительные стороны ролевой игры: В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории. Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения учителя и ученика становятся разнозначными, так как учитель оказывается в роли зрителя. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений. Роль учителя заключается в том, что предоставляет участникам возможность принимать новые формы поведения в ситуациях, определяет поведение в той или иной жизненной ситуации. Учитель обучает и инструктирует участников исполнения роли.

Ролевую игру можно использовать на различных этапах урока. Приемы использования ролевой игры на уроках истории.

1. «Кто я?». Ученик в костюме какого-то персонажа рассказывает о нем. Учащиеся угадывают кто он. Урок «Религия древних греков»: «Благодаря мне жилища людей стали светлыми в самые темные вечера. Я помог им побороть зимнюю стужу. За что же царь богов так жестоко наказал меня?» (Прометей). Поэма Гомера «Илиада»: «Завтра мой поединок с вождем троянцев Гектором. Я готов сражаться. Только бы стрела или копье моего врага не попали мне в пятку (Ахиллес).

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. «Интервью» – ученики задают вопросы представителю другой исторической эпохи. Например: Вопросы рыцарю: сколько весили доспехи? Что получал победитель? и др.

3. Синквейн – это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам. 1 строка – название темы, 2 строка – определение темы в двух прилагательных, 3 строка – 3 глагола, показывающие действия в рамках темы, 4 строка – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме, 5 строка – завершение темы, синоним первого слова, выраженной любой частью речи. Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

В 5–8 классах для активизации познавательной деятельности учащихся можно использовать различные игры. Учитель, передавая знания посредством игры, учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Используя игру, учитель организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребенка, а не из своих соображений удобства и порядка.

4. Игра «Три предложения». Учитель зачитывает короткий рассказ или документ. Ученикам необходимо внимательно выслушать и передать содержание рассказа или документа тремя простыми предложениями. Побеждает тот, у кого рассказ короче и при этом точно передается содержание. Данная игра помогает развивать очень важное умение – выделять главное, на котором основываются и навыки работы с прессой, и ориентирование в информационном потоке, а также умение составить план, конспект, реферат.

Методически верно организованная игра требует от ее участников активной познавательной деятельности не только на уровне воспроизведения или преобразования, но и на уровне творческого поиска, способствует сотрудничеству учителя и учащихся в процессе обучения. Использование информационных технологий значительно повышает эффективность процесса обучения благодаря его индивидуализации, наличию обратной связи, расширению наглядности. Информационные технологии позволяют оперировать большим объемом информации

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

и работают с большим быстродействием, реализовывая возможность лучшего усвоения материала, оптимизации учебного процесса и усиления мотивации учащихся к учебной деятельности.

В настоящий момент крайне значимы мультимедийные технологии в форме презентаций, т.к. они стимулируют учащихся к творческой деятельности.

Итак, применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Формируются ключевые компетенции: умение брать на себя ответственность при принятии решений, толерантность, уважение людей других национальностей, умение жить с людьми других культур, религий, языков, умение работать с различными видами информации, способность постоянно повышать свое образование и т. д.

В настоящий момент крайне значимы мультимедийные технологии в форме презентаций. В качестве одной из форм обучения, стимулирующих учащихся к творческой деятельности, можно предложить создание одним учеником или группой учеников презентации, сопровождающей изучение какой-либо темы курса.

Большую пользу может принести использование обучающих программ и электронных энциклопедий для расширения кругозора учащихся, получения дополнительного материала, выходящего за рамки учебника. Разнообразный иллюстративный материал, мультимедийные и интерактивные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень. Здесь важен и психологический фактор: современному ребенку намного интереснее воспринимать информацию именно в такой форме, нежели при помощи устаревших схем и таблиц. Интерактивные же элементы обучающих программ позволяют перейти от пассивного усвоения к активному, так как учащиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию не линейно, с возвратом, при необходимости, к какому-либо фрагменту.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Список литературы

1. Коротаева Е.В. Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников: учеб. пособие / Е.В. Каратаева. – М.: АСТ, 2003. – 342 с. EDN DECXZU

2. Авдонина Л.П. Ментальные карты как инновационная педагогическая технология/ Л.П. Авдонина // Современные вопросы теории и практики обучения в вузе: сборник статей. Вып. 17. – Новокузнецк: СибГИУ, 2014. – С. 43–51.

3. Джонсон-Холубек Э. Методы обучения. Обучение в сотрудничестве / Д. Джонсон, Р. Джонсон, Э. Джонсон-Холубек; пер. с англ. З.С. Замчук. – СПб.: Экономическая школа, 2001. – 256 с.

4. Дьюи Дж. Демократия и образование / Дж. Дьюи. – М.: Педагогика-пресс, 2000.

5. Латышина Д.И. История педагогики / Д.И. Латышина. – М.: Гардарики, 2005.

6. Ляудис В.Я. Инновационное обучение и наука / В.Я. Ляудис. – М., 1992.

7. Радугин А.А. Педагогика / А.А. Радугин. – М.: Центр, 2002.

8. Фокин Ю.Г. Преподавание и воспитание в высшей школе. Методология, цели и содержание, творчество / Ю.Г. Фокин. – М.: Академия, 2002. – EDN XWSSWV

9. Хруцкий Е.А. Организация и проведение деловых игр / Е.А. Хруцкий. – М.: Высшая школа, 1991.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)