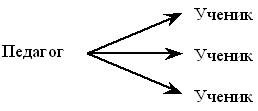
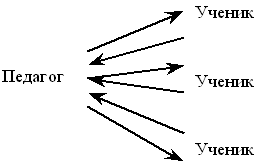
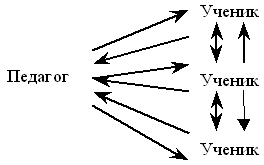
**"Активные и интерактивные методы преподавания на уроках истории и обществознания"**

http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/576/575295/575295_html_m64cf2625.gif  
  
В педагогике существуют многочисленные классификации методов обучения. Нас интересует, та в основе, которой – роль обучающегося в процессе обучения; традиционно в ней выделяют три метода:  
  
1) **Пассивные:**где учащиеся выступают в роли “объекта” обучения, которые должны усвоить и воспроизвести материал, который передается им учителем- источником знаний. Основные методы это лекция, чтение, опрос.  
  
  
  
2) **Активные:**где обучающиеся являются “субъектом” обучения, выполняют творческие задания, вступают в диалог с учителем. Основные методы это творческие задания, вопросы от учащегося к учителю, и от учителя к ученику.  
  
  
  
3) **Интерактивные:**От англ. (inter - “между”; act – “действие”) таким образом дословный перевод обозначает интерактивные методы – позволяющие учиться взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личносто ориентированному подходу, так как они предполагают сообучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, фасилитатора, создателя условий для инициативы учащихся.  
  
Кроме того, интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии учащихся со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого учащегося, причем не только учебному, школьному. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта.  
  
  
  
В России использование активных и интерактивных методов широко практиковалось в 20-х гг. ххв. (проектный, лабораторно-бригадный метод, производственные, трудовые экскурсии, практики). Дальнейшая разработка этих методов присутствует в трудах Сухомлинского (60-егг.), а также “педагогики – сотрудничества” (70-80-егг) - Шаталова, Амонашвили, Лысенковой и других. Особо интересен для нас и опыт американских коллег, поскольку в последние десятилетия ххв. Там проводились многочисленные эксперименты и научные исследования в области интерактивных методов, разработаны детальные руководства для учителей. Все эти методы и наработки способствуют активному использованию интерактивных методов в массовой школе.  
  
Исследования проведенные в 80-х ггг. Национальным тренинговым центром (США, штат Мэриленд), показали, что интерактивные позволяют резко увеличить % усвоения материала. Результаты этого исследования отражены в таблице, получившей название “пирамида обучения”. Из которой видно, что наименьший процент усвоения имеют пассивные методики (лекция 05%, чтение - 10%), а наибольший интерактивные (дискуссионные группы - 50%, практика через действие - 75%, обучение других, или немедленное применение - 90%). Здесь уместно привести китайскую пословицу: **“Скажи мне, я забываю. Покажи мне, я могу запомнить. Позволь мне сделать это, и это станет моим навсегда”.**  
  
Многие педагоги, в частности и российские, критически оценивают эту “Пирамиду”. Действительно, трудно точно измерить “усвоение материала”. К тому же мы знаем прекрасных преподавателей, чьи лекции, почти дословно запечатлелись в нашей памяти. Бывают также ученики, прекрасно усваивающие материал при чтении (развитая зрительная память). Но можно согласиться, сто в среднем закономерность, выраженную “пирамидой”, могут проследить практически все педагоги.  
  
С другой стороны, несмотря на свою спорность, “Пирамида” дает богатую пищу для размышлений о роли методов преподавания, обращает внимание на важность интерактивных методов. Тенденция отраженная в “Пирамиде” верно отражает высокий потенциал интерактивных методов, позволяющих вести обсуждение в группах, практиковать и отрабатывать умения и навыки на уроке и в реальной жизни. И это не случайно, поскольку интерактивные методы задействуют не только сознание ученика, но и его чувства, а также волю (действие, практику), то есть включают в процесс обучения, “целостного человека”.  
  
Место пассивных, активных и интерактивных методов также хорошо иллюстрирует так называемая “таксономия Блума” - таблица уровней и целей обучения и развития познавательных навыков, разработанная группой американских психологов и педагогов под руководством профессора Бенджамина Блума. Термин “таксономия” означает систематизацию объектов по определенным критериям с целью создания определенной последовательности (иерархии). Блум предложил иерархию учебных целей по их сложности. Таблица используется учителями практиками, и показывает, что уровень знаний (информации) является лишь начальным этапом в обучении (хотя и обязательным, базовым) Обучение должно продолжаться дальше, и педагог должен ставить перед собой и другие цели.  
  
Проанализировав таблицу, становится ясным, что пассивные методы обучения ориентированы, как правило, лишь на уровни знания и понимания, интерактивные же – задействуют все уровни обучения.  
  
Но все вышесказанное, конечно, не означает, что нужно использовать только интерактивные методы. Для обучения важны все виды методов и все уровни познания. “Плюсы” и “минусы” применения пассивных и интерактивных методов мы также представили в виде таблицы. Эта таблица также поможет преподавателю выбрать методы обучения в зависимости от цели и условий работы.  
  
Далее целесообразно представить перечень наиболее распространенных активных и интерактивных методов. Очень сложно классифицировать интерактивные методы, так как многие из них являются сложным переплетением нескольких приемов. Мы предлагаем очень условное объединение методов в группы, прежде всего по целям их использования. Использование тех или иных методов зависит от разных причин: цели занятия, опытности участников и преподавателя, их вкуса. Нужно также оговорить и условность названия многих методов. Часто одно и тоже название используется для обозначения различного содержания, и наоборот одни и те же методы встречаются под разными именами.  
  
1. Творческие задания.  
  
2. Работа в малых группах.  
  
3. Обучающие игры.  
  
3.1. Ролевые.  
3.2. Деловые.  
3.3. Образовательные.  
  
4. Использование общественных ресурсов.  
  
4.1. Приглашение специалиста.  
4.2. Экскурсии.  
  
5. Социальные проекты.  
  
5.1. Соревнования.  
5.2. Выставки, спектакли, представления и т.д.  
  
6. Разминки (различного рода).  
  
7. Изучение и закрепление нового информационного материала.  
  
7.1. Интерактивная лекция.  
7.2. Ученик в роли учителя.  
7.3. Работа с наглядным пособием.  
7.4. Каждый учит каждого.  
  
8. Работа с документами (а также в ней).  
  
8.1. Составление документов.  
8.2. Письменная работа по обоснованию своей позиции.  
  
9. Обсуждение сложных и дискуссионных проблем (а также).  
  
9.1 ПОПС – формула.  
9.2. Проектный метод.  
9.3 Шкала мнений.  
9.4. Дискуссия.  
9.5. Дебаты.  
9.6. Симпозиум.  
  
10. Разрешение проблем (а также).  
  
10.1. Мозговой штурм.  
10.2. Дерево решений.  
10.3. Переговоры и медиация.  
^

**Интерактивные подходы**

Костяком интерактивных подходов являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися. Основное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового. Современная [педагогика](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0) богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

* Творческие задания
* Работа в малых группах
* [Обучающие игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры)
* Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии)
* Социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (социальные проекты, соревнования, радио и газеты, фильмы, спектакли, выставки, представления, песни и сказки)
* Разминки
* Изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «ученик в роли учителя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, Сократический диалог)
* Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем («Займи позицию (шкала мнений)», ПОПС-формула, проективные техники, «Один — вдвоем — все вместе», «Смени позицию», «Карусель», «Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу», дебаты, симпозиум)
* Разрешение проблем ([«Дерево решений»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4_%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%B9_%D0%B8_%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86), [«Мозговой штурм»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BC%D0%BE%D0%B7%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D1%88%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BC), «Анализ казусов», «Переговоры и медиация», «Лестницы и змейки»)

^

**Творческие задания**

Под **творческими заданиями** мы будем понимать такие учебные задания, которые требуют от учащихся не простого воспроизводства информации, а[творчества](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE), поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного [метода](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F). Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, [мотивирует](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BC%D0%BE%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) учащихся. Неизвестность ответа и возможность найти свое собственное «правильное» решение, основанное на своем[персональном опыте](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BE%D0%BF%D1%8B%D1%82) и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников[образовательного процесса](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA), включая [педагога](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D1%83%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C). Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для педагога, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим [критериям](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B9):

* не имеет однозначного и односложного ответа или решения
* является практическим и полезным для учащихся
* связано с жизнью учащихся
* вызывает интерес у учащихся
* максимально служит [целям](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D1%86%D0%B5%D0%BB%D1%8C) обучения

Если учащиеся не привыкли работать творчески, то следует постепенно вводить сначала простые упражнения, а затем все более сложные задания.  
^

**Работа в малых группах**

Работа в малых группах — это одна из самых популярных [стратегий](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%B8%D1%8F), так как она дает всем учащимся (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Все это часто бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе — неотъемлемая часть многих интерактивных [методов](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F), например таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания, почти все виды имитаций и др.  
При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее [аспекты](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%B0%D1%81%D0%BF%D0%B5%D0%BA%D1%82). Нужно убедиться, что учащиеся обладают знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания. Нехватка знаний очень скоро даст о себе знать — учащиеся не станут прилагать усилий для выполнения задания. Надо стараться сделать свои инструкции максимально четкими. Маловероятно, что группа сможет воспринять более одной или двух, даже очень четких, инструкций за один раз, поэтому надо записывать инструкции на доске и (или) карточках. Надо предоставлять группе достаточно времени на выполнение задания  
  
  
^

**Интерактивные технологии обучения**

http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/576/575295/575295_html_m6cfca884.gif  
  
http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/576/575295/575295_html_11090369.pnghttp://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/576/575295/575295_html_11090369.png“*Великим ученым ребенок может и не быть, а вот самостоятельным человеком, способным анализировать свои поступки, поведение, самосовершенствоваться, реализовывать себя в окружающем мире ему научиться необходимо”.*  
  
Все, наверное, согласятся с тем, что воспитательный аспект урока является не менее важным, чем и учебный; а также с тем, что эти два аспекта между собой взаимосвязаны. Как ребенок привыкнет выполнять свою работу, коей является учение? Будет ли она его увлекать? Заставлять думать, критически переосмысливать? Все это и многое другое зависит от того, какие условия на уроке созданы для детей.   
^

**Модели обучения**

Как известно в среднешкольном образовании существует множество методов обучения, разные типы уроков, которые преследуют одну единственную цель – усвоение знаний учащимися. Приветствуется внедрение новшеств, или как сейчас модно говорить инноваций, и их гармоничное вливание в устоявшуюся структуру урока. Среди моделей обучения выделяют: *пассивную, активную и интерактивную*. Аналогичное разделение моделей обучения можно встретить и у В.В. Гузеева, но по-другому названные: *экстраактивный, интраактивный и интерактивный режимы соответственно*.  
  
Особенностями **пассивной модели или экстрактивного режима** является активность обучающей среды. Это значит, что ученики усваивают материал из слов учителя или из текста учебника, не общаются между собой и не выполняют никаких творческих заданий. Примерами такой модели могут быть традиционные формы уроков, например в виде лекции. Эта модель самая традиционная и довольно-таки часто используется, хотя современными требованиями к структуре урока является использование активных методов, вызывающих активность ребенка.   
  
**^ Активные или интраактивные методы** предполагают стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности учеников. Эта модель предполагает наличие творческих (часто домашние) заданий и общение в системе ученик-учитель, как обязательных. Недостатком данной модели является то, что ученики выступают как субъекты учения для себя, учащие только себя, и совершенно не взаимодействующие с другими участниками процесса, кроме учителя. Итак, этот метод характерен своей односторонней направленностью, а именно для технологий самостоятельной деятельности, самообучения, самовоспитания, саморазвития, и ни сколько не учит умению обмениваться опытом и взаимодействовать в группах.   
  
**^ Интерактивная модель** своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Именно использовании этой модели обучения учителем на своих уроках, говорит об его инновационной деятельности. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации, проникновение информационных потоков в сознание, вызывающих его активную деятельность. Понятно, что структура интерактивного урока будет отличаться от структуры обычного урока, это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть конкретные приёмы и методы, позволяющие сделать урок необычным и более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.  
  
Итак, что же такое интерактивные технологии? **Интерактивными технологиями являются такие, в которых ученик выступает в постоянно флуктуирующий субъектно-объективных отношениях относительно обучающей системы, периодически становясь ее автономным активным элементом.**  
  
*Рассмотрим особенности организации интерактивных технологий, их концептуальные позиции и целевые ориентации.*  
^

**Классификационные параметры**

**Философская основа**: гуманистическая, природосообразная.  
  
**Методологический подход**: коммуникативный.  
  
**Ведущие факторы развития**: социогенные.  
  
**^ Вид управления учебно-воспитательным процессом**: сопровождение.  
  
**Тип управления учебно-воспитательным процессом**: взаимообучение.  
  
**Преобладающие методы:** диалогические.  
  
**Организационные формы**: любые.  
  
**Подход к ребенку и характер воспитательных взаимодействий**: интерактивный, демократический, сотрудничества.  
^

**Целевые ориентации**

* Активизация индивидуальных умственных процессов учащихся.
* Возбуждение внутреннего диалога у учащегося.
* Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
* Индивидуализация педагогического взаимодействия.
* Вывод учащегося на позицию субъекта обучения.
* Достижение двусторонней связи при обмене информацией между учащимися.

Самой общей задачей учителя в интерактивной технологии является **фасилитация**(поддержка, облегчение) — направление и помощь процессу обмена информацией:  
  
– выявление многообразия точек зрения;  
– обращение к личному опыту участников;  
– поддержка активности участников;  
– соединение теории и практики;  
– взаимообогащение опыта участников;  
– облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;  
– поощрение творчества участников.  
^

**Концептуальные позиции**

* Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.
* Интерактивное общение способствует умственному развитию.
* При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителя.
* Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).
* Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.
* Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.
* Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.

^

**Особенности организации**

Интерактивные технологии основаны на прямом взаимодействии учащихся с учебным окружением. Учебное окружение выступает как реальность, в которой учащийся находит для себя область осваиваемого опыта. Опыт учащегося – это центральный активатор учебного познания.   
  
*^ В традиционном* обучении учитель играет *роль “фильтра*”, пропускающего через себя учебную информацию, *в интерактивном – роль помощника* в работе, активизирующего взаимонаправленные потоки информации.  
  
По сравнению с традиционными, в интерактивных моделях обучения меняется и взаимодействие с учителем: его активность уступает место активности учащихся, *задача учителя — создать условия для их инициативы*. В интерактивной технологии учащиеся выступают полноправными участниками, их опыт важен не менее, чем опыт учителя, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает учащихся к самостоятельному поиску.  
  
Учитель выступает в интерактивных технологиях в нескольких основных ролях. В каждой из них он организует взаимодействие участников с той или иной областью информационной среды. **В роли информатора-эксперта** учитель излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д. **В роли организатора-фасилитатора** он налаживает взаимодействие учащихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини-презентаций и т.д.). **В роли консультанта** учитель обращается к профессиональному опыту учеников, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.  
  
К недостаткам роли фасилитатора относятся большие затраты труда учителя при подготовке, сложность точного планирования результатов.  
  
Источником помех при интерактивном режиме может быть различие в восприятии, из-за которого может изменяться смысл в процессах кодирования и декодирования информации.   
^

**Интерактивные технологии и методы**

Познакомимся с некоторыми интерактивными технологиями и методами через которые можно внедрить интерактивную модель обучения в рамках урока:  
  
— работа в малых группах — в парах, ротационных тройках, “два, четыре, вместе”;  
  
— метод карусели;  
  
— лекции с проблемным изложением;  
  
— эвристическая беседа;  
  
— уроки семинары (в форме дискуссий, дебатов);  
  
— конференции;  
  
— деловые игры;  
  
— использование средств мультимедиа (компьютерные классы);  
  
— технология полноценного сотрудничества;  
  
— технология моделирования, или метод проектов (скорее как внеурочная деятельность);  
^

**Основная цель интерактивного обучения**

В законодательстве Российской Федерации закреплен, как один из основополагающих, **принцип гуманизации** образовательного процесса. Э**то требует пересмотра всего содержания обучения**, а именно признание творческой природы личности каждого ребенка. Наличия в нем внутренней активности приводит к отказу от усвоения определенного объема соответствующих знаний как главной цели образовательного процесса. **Главная цель – целостное развитие личности ученика**. Средством же развития личности, раскрывающим ее потенциальные внутренние способности является самостоятельная познавательная и мыслительная деятельность. Следовательно, **задача учителя – обеспечить на уроке такую деятельность, чему способствуют современные интерактивные технологии**. В этом случае ученик сам открывает путь к познанию. Усвоение знаний – результат его деятельности. 

**Идеальная модель обучения**

И еще один немало важный момент, о котором хотелось упомянуть.  
  
Среди отечественных исследователей методистов крепнет понимание необходимости создания такой модели обучения (названную ими идеальной), в которой сущность обучения не будет сводиться ни к передаче учащимся готовых знаний, ни к самостоятельному преодолению затруднений, ни к собственным открытиям учащихся. Ее отличает разумное сочетание педагогического управления с собственной инициативой и самостоятельностью, активностью школьника. И именно только такая модель обучения, которая опирается на всю совокупность нынешних знаний о механизмах обучения, целях и мотивах познавательной деятельности. Будет пригодной для реализации главной цели — всестороннего и гармоничного развития личности.   
  
А коль так, то перед нами учителями открывается широкое поле деятельности — творить, экспериментировать и искать идеальный вариант обучения.  
  
Свою статью хотелось бы закончить словами известного дидакта И.П.Подласового: “Педагогическая теория — абстракция. Ее практическое применение — всегда высокое искусство”. И пусть, каждый рассудит смысл этих слов, как считает нужным для себя.