

**Использование
интерактивных методов
обучения**

Преподаватель Тургунбаева Б.Т.

Интерактивным называют обучение, которое подразумевает постоянное взаимодействие "**учитель = ученик**" и "**ученик = ученик**". То есть теперь не только учитель привлекает учащихся к процессу обучения, но и сами учащиеся, взаимодействуя друг с другом, влияют на мотивацию каждого учащегося. Учитель лишь выполняет роль помощника. Его задача — создать условия для инициативы учащихся.

В интерактивном обучении происходит взаимный обмен информацией, а действия разных участников образовательного процесса влияют друг на друга.

Так, широко распространено деление методов обучения на активные и пассивные. В **пассивном обучении** главная роль принадлежит преподавателю — он выступает источником знаний, которые учащиеся должны усвоить. Типичный пример пассивного метода обучения — лекция: преподаватель объясняет тему, а студенты конспектируют этот материал, чтобы потом повторить на экзамене.

Активное обучение подразумевает, что ученик уже не объект, которому педагог передаёт знания, а самостоятельный субъект. Он конструирует свои знания, занимаясь поиском и анализом информации, проводя эксперименты и так далее. Пример активного метода обучения — проектная деятельность, в которой учащийся исследует проблему или задачу и создаёт продукт для её решения.

К интерактивному и активному обучению нередко относят одни и те же методы — например, деловые игры, дискуссии, эвристические беседы, проектный метод и другие.

Профессор Университета Аризоны **Мишеллин Чи** [считает](#), что можно разграничить разные виды учебной активности (активную, конструктивную и интерактивную) по действиям, которые выполняют учащиеся. Исследовательница исходит из того, что **активная деятельность** — это любые физические действия ученика. **Конструктивная** предполагает самостоятельное создание новой информации на основе существующей. А **интерактивная деятельность**, по словам Мишеллин Чи, строится на взаимодействии между разными участниками образовательного процесса.

Деятельность учащегося в интерактивном обучении может принимать такие формы:

- **Диалоговое взаимодействие** — обучение происходит путём взаимного обмена идеями между субъектами. Мишельин Чи выделяет два вида диалога.
- **Первый происходит между учащимся и экспертом** (это может быть преподаватель, тьютор или даже однокурсник, который лучше владеет темой). Эксперт ведёт в ходе диалога — задаёт наводящие вопросы, объясняет, даёт корректирующий фидбэк.
- **Второй вид диалога — между учащимися.** Здесь оба собеседника занимают равную позицию: развивают идеи друг друга, дискутируют о какой-то проблеме, поочерёдно отвечают на вопросы.

• **Взаимодействие с учебной средой** — например, с цифровой образовательной платформой. Интерактивность подразумевает не просто потребление контента, а обмен информацией и обратной связью. Например, когда студент смотрит видеолекцию, это пассивная деятельность, а когда он занимается в учебном симуляторе — уже интерактивная.

• **Физическое взаимодействие** — оно происходит, когда учащимся нужно координировать свои моторные действия для решения какой-либо учебной задачи. Например, пара учеников вместе собирает конструктор Lego или управляет персонажем в игровом тренажёре на одном компьютере.

Задачи интерактивных методов обучения

- ✓ Научить самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения ситуации.
- ✓ Научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения.
- ✓ Научить формировать собственное мнение, опирающееся на определенные факты.

Методы и приемы интерактивного обучения

- ✓ **Мозговой штурм** — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при котором анализ правильности/неправильности производится после проведения штурма.
- ✓ **Кластеры, сравнительные диаграммы, пазлы** — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.
- ✓ **Интерактивный урок** с применением **аудио- и видеоматериалов**. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.
- ✓ **Круглый стол** (дискуссия, дебаты) — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
- ✓ **Деловые игры** (в том числе ролевые, имитационные, луночные). Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.

- ✓ **Аквариум** — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
- ✓ **Метод проектов** — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
- ✓ **BarCamp**, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О'Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.
- ✓ **Мастер -классы**

В интерактивном взаимодействии учащийся совершает, по сути, те же мыслительные операции, как и при конструктивной активности — самостоятельно создаёт новую информацию на основе известной. Только запускают и направляют этот процесс не индивидуальные действия (скажем, анализ литературы по теме), а совместные. Например, в дискуссии ученик отталкивается от аргументов собеседника и придумывает к ним контраргументы. Или формулирует тезисы с помощью наводящих вопросов учителя.

Система ПОПС:

П—позиция (*я считаю, что...; мне кажется, что... и т.д.*);

О—объяснение (*предположим, что...; считается, что... и т. д.*);

П—примеры (*рассмотрим пример(-ы)...; приведу пример(-ы)...; во-первых...; во-вторых... и т.д.*);

С— следствие (*можно сделать вывод, что...; таким образом...; значит...; итак... и т.д.*).

ПОПС - формула

П	ПОЗИЦИЯ	В чем заключается, Ваша позиция	Я считаю, что
О	ОБОСНОВАНИЕ	Довод в поддержку Вашей позиции	Потому что
П	ПРИМЕР	Факты, иллюстрирующие твой довод	Я могу подтвердить это тем, что (например)
С	СЛЕДСТВИЕ	Вывод, что надо сделать, призыв к принятию вашей позиции, повторение позиции)	В связи с этим (поэтому, исходя из этого)