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

В педагогике существуют многочисленные классификации методов обучения. Нас интересует, та в основе, которой – роль обучающегося в процессе обучения; традиционно в ней выделяют три метода:

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 учится взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностно 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 хх в. 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 гг. 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.

Использование интерактивного методов в преподавании истории и обществознания.

Задачи школы:

* **ориентироваться в меняющейся жизненной ситуации, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем;**
* **самостоятельно критический мыслить;**
* **грамотно работать с информацией;**
* **быть коммуникабельными, контактными в разных социальных группах;**
* **работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.**

Интерактивное обучение - диалоговое обучение

***«Учитель – ученик»***

***«Учитель – группа»***

***«Ученик – ученик»***

***«Ученик- группа учащихся»***

***«Ученик – аудитория»***

***«Группа учащихся – аудитория»***

***«Ученик – компьютер»***

Методы интерактивного обучения:

* «Мозговой штурм»;
* Дискуссия;
* Деловая игра;
* Ролевая игра;
* Метод «Синквейна»
* Игры, игровые элементы

Мозговой штурм - ***Это метод продуцирования идей и решений при работе в группе.***

Цель метода: ***Поиск путей решения какой либо проблемы.***

Задачи:

* Включение в работу всех членов группы.
* Определение уровня знаний и основных интересов участников.
* Активизация творческого потенциала участников.
* Правила проведения мозгового штурма:
* Называя идеи, нельзя повторяться.
* Чем больше список идей, тем лучше.
* Разрабатывая проблему, подходите к ней с разных сторон, расширяя и углубляя различные подходы.
* Идеи не оцениваются и не критикуются.

Роль учителя:

* Определяет направление и тему мозгового штурма.
* Фиксирует идеи, высказанные участниками.
* Держится в стороне от дискуссии.

Дискуссия - Определяет направление и тему мозгового штурма.

Фиксирует идеи, высказанные участниками.

Держится в стороне от дискуссии.

Формы дискуссионного диалога:

* круглый стол;
* экспертные группы;
* форум;
* симпозиум;
* дебаты;
* «судебное заседание»;
* «аквариум»

Цель: Решение групповых задач или воздействие на мнения и установки участников в процессе общения.

Задачи:

* Обучение участников анализу реальных ситуаций.
* Формирование навыков формирования проблемы.
* Развитие умения воздействовать с другими участниками.
* Демонстрация многозначимости решения различных проблем.

Роль учителя:

* Обозначение проблемы.
* Побуждение к дискуссии всех участников.
* Сбор различных мнений и аргументов.
* Выделение общих точек зрения и важных пунктов.
* Подведение итога групповой дискуссии.
* Сообщение объективной информации по теме дискуссии и своего комментария.

Ролевая игра - ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль.

* Компоненты ролевой игры:
* Моделирование
* Инструктаж
* Подкрепление

Моделирование - **формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой ситуации.**

**Инструктаж - вмешательство ведущего (учителя), который помогает участникам группы советами, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.**

**Подкрепление - поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.**

Задачи:

* **Предоставить участникам возможность применять новые формы поведения в ситуациях, приближенных к реальным.**
* **Показать, как поведение участников влияет на окружающих.**
* **Дать возможность испытать новые чувства, мысли, идеи.**
* **Побудить к работе , обеспечить обратную связь со стороны членов групп.**

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.**

Элементы игровых ситуаций:

* Кроссворды;
* «Интервью с историческим героем»;
* «Найди ошибку»;
* «Аукцион имен»
* «Отгадай термин, героя и событие»
* «Три предложения»

*Использование интерактивного метода помогает выполнить заказ общества, подготовить личность, способную самостоятельно мыслить и принимать решения*.

Но все вышесказанное, конечно, не означает, что нужно использовать только интерактивные методы. Для обучения важны все виды методов и все уровни познания. Есть “Плюсы” и “минусы” применения пассивных и интерактивных методов. Важно выбрать методы обучения в зависимости от цели и условий работы.

 Очень сложно классифицировать интерактивные методы, так как многие из них являются сложным переплетением нескольких приемов. Предлагается 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.

Техника интерактивного обучения

В научно-методической литературе немало статей, посвященных интерактивным методам обучения. Меня, как учителя привлекает нестандартное, основанное на интересе и приносящее удовлетворение всем участникам педагогического процесса обучение.

Оно проходит в формате Субъект – Субъект . Существенно меняется роль учителя. Ученики сами работают над учебной задачей, а учитель - КООРДИНАТОР. Он направляет их работу. Помогает разработать стратегию поиска, контролирует при необходимости промежуточные этапы как индивидуальной работы, так и деятельности учебной группы.

Коллективный разум способен решить многие проблемы быстрее и эффективнее .Ярким примером данного тезиса являются интеллектуальные командные игры: «Что? Где? Когда?», « Брейн - ринг» и другие, когда в считанные минуты группа единомышленников решает сложнейшие задачи, которые одиночке не под силу в течение гораздо более длительного времени. Но дело не только в этом. Решая совместно поставленную задачу, группа занимается СОТРУДНИЧЕСТВОМ, СОТВОРЧЕСТВОМ. Здесь каждый работает на каждого. Учащиеся в ходе обсуждения вносят свой посильный интеллектуальный вклад в общую копилку. Идет обмен знаниями, идеями. Меняется психологическая атмосфера В группе даже отстающие ученики не комплексуют, тоже начинают активно участвовать в обсуждении и решении поставленных задач. В ходе коллективного обсуждения ребята учатся культуре дискуссии, культуре общения и сотворчества. УЧАТСЯ СЛЫШАТЬ ДРУГ ДРУГА.

С каждой новой учебной задачей они совершенствуют свою тактику познавательного поиска. Они сами создают свою формулу успеха.

Действительно место учителя принципиально меняется. Он и арбитр и консультант, и эксперт. Это повышает ответственность, необходимость быть всесторонне готовым к уроку. На уроках зачастую я умышленно создаю перед группами «тупиковые» ситуации, которые иногда требуют вмешательства учителя. В данном случае «запрос» о новых знаниях идет от учеников. Но ни в коем случае, подойдя к группе, учитель не подсказывает, а направляет ее дальнейший поиск.

Вторая проблема - оценка знаний. Как оценить вклад каждого ученика при работе в группах? Во- первых, необходимо приучить ребят работать не ради оценки, а получать удовлетворение от новых, приобретенных в ходе сотворчества знаний. Во- вторых, регулярные фронтальные опросы, разнообразные формы контроля на последующих уроках дадут возможность оценить каждого персонально.

Третья проблема – качество приобретенных знаний. В самом деле, если учитель в ходе решения задач занимает позицию стороннего наблюдателя, не будет постоянно координировать работу группы, то в итоге у учеников появятся «вульгаризированные « знания.

 **ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ В ГРУППАХ**

Выполнение учебной задачи требует соблюдения нескольких условий: 1. Группа получает четко и конкретно сформулированную учебную задачу с вполне предсказуемым результатом. 2.Обеспечение оборудованием для решения задач в виде учебников, документов, дополнительной литературы: справочной, историко-обществоведческой. 3. Заранее задается форма отчета группы: письменные или устные ответы на вопросы, заполнение таблицы и т д.

На мой взгляд, ни в коем случае нельзя допускать авторитарного назначения «сверху» лидера команды. Он определяется самой группой и выявляется в ходе поиска поставленной учебной цели. «Мотором» команды не обязательно становится «эрудит». Чаще всего такой ученик не обладает организаторскими способностями. Хотя в группе авторитет «эрудита» высок. А новой психологической атмосфере этот ученик уже не стесняется своих знаний и оказывает существенную помощь команде.

Комплектование групп, особенно в старших классах, также должно проходить по инициативе самих учеников. Психологический климат в таких группах намного выше.

Количественный состав группы. Удобнее всего в состав группы включить 4 ученика. Иногда условия учебной задачи выдвигают и другие требования к численному составу группы. Максимальное число участников не должно быть выше шести.

Итак, группы работают. У учителя есть возможность пообщаться не совсем классом, а с группой из 4-6 человек, что гораздо эффективнее. Иногда нескольких слов достаточно, чтобы помочь ученикам найти более успешное продолжение своей работы. Не готовый ответ. Переходя от группы к группе необходимо похвалить ребят за оригинальное решение, других пожурить за шаблонность мышления, отдельным ученикам сделать замечание за их пассивность. Главное, чтобы дети поняли :САМОСТОЯТЕЛЬНО ДОБЫВАТЬ ЗНАНИЯ- ЭТО ИНТЕРЕСНО И НЕОБХОДИМО!