Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 1

«Имени Героя Советского Союза

Михаила Михайловича Куюкова»

**Интерактивные методы как способ развития и формирования УУД у обучающихся**

*Методические рекомендации*

Мыски 2016

Авторы-составители: Гардер Л. Ф., учитель истории и обществознания, высшая квалификационная категория; Кротов Р. М., учитель истории и обществознания, высшая квалификационная категория; Тайлашева Е. В., учитель географии, высшая квалификационная категория; Тимофеева И. В., учитель истории и обществознания, высшая квалификационная категория.

Методические рекомендации содержат информацию о методах интерактивного обучения, используемых для формирования УУД у обучающихся, с приложениями фрагментов уроков, разработанными авторами-составителями, в рамках представленных методов: «аквариум», «мозговой штурм», «кейс-метод».

Методические рекомендации предназначены для учителей- предметников основной и средней школы.

**Содержание**

Введение…………………………………………………………………………...3

1. Теоретическое освещение интерактивных методов обучения и их использование……………………………………………………………………..6
   1. Понятие «интерактивные методы обучения» в педагогике……………..6
   2. Общие правила для использования интерактивных методов обучения на практике……………………………………………………………….………7

Заключение……………………………………………………………………….24

Список литературы………………………………………………………………25

Приложения ………………………………...…………………………………...27

**Введение**

Современные работодатели на вопрос «Что вы хотите от школы?» дают, как правило, один и тот же ответ: «Нам нужны люди, которые умеют учиться самостоятельно».

Работодатели заинтересованы в работнике, который наделен следующими качествами:

- думать самостоятельно и решать разнообразные проблемы;

- обладать богатым словарным запасом, основанным на глубоком понимании гуманитарных знаний.

Таким образом, выпускник современной школы, для того чтобы на протяжении жизни найти свое место, должен обладать определенными качествами.

- адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, уметь самостоятельно приобретать необходимые ему знания, умело применять их на практике для решения разнообразных возникающих проблем;

- самостоятельно критически мыслить, уметь видеть возникающие в реальной действительности проблемы, искать пути рационального их решения;

- быть способным генерировать новые идеи, творчески мыслить;

- грамотно работать с информацией;

- быть коммуникабельным, контактным в различных социальных группах, уметь работать сообща в разных областях, в различных ситуациях, легко предотвращать или уметь выходить из любых конфликтных ситуаций.

Отечественной системе образования выдвинут новый социальный заказ.

Общество не удовлетворено постановкой обучения, так как вышедший из школы выпускник чаще всего не готов к дальнейшему самостоятельному обучению, к освоению новых областей деятельности.

Вот почему ЗУНам, и компетентностному подходу, на смену пришли так скоро обновлённые стандарты общего образования, которые называют Стандартами второго поколения.

Что является отличительной особенностью нового Стандарта- деятельностный характер. Система образования отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков, формулировки стандарта указывают реальные виды деятельности, которыми учащийся должен овладеть. В данном случае уместно применение интерактивных технологий. С этой точки зрения особую важность имеют личностные универсальные учебные действия, включающие в себя: жизненное, личностное, профессиональное самоопределение.

В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения**.**

Это подтверждает статья Ефимова П. П. «Интерактивные методы обучения — основа инновационных педагогических технологий», в которой автор говорит, что «Интерактивность — это возможность информационно-коммуникационной системы по-разному реагировать на любые действия пользователя в активном режиме. Интерактивные технологии являются непременным условием для функционирования высокоэффективной модели обучения, основной целью которой является активное вовлечение каждого из учеников в образовательный и исследовательский процессы. Применение новейших технологий в обучении повышает наглядность, облегчает восприятие материала. Это благоприятно влияет на мотивацию обучаемых и общую эффективность образовательного процесса». [3]

Двуличанская Н.Н. в статье «Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций» схематично рассматривает понятие интерактивности и выделяет некоторые интерактивные методы обучения, такие как: дискуссия, эвристическая беседа, «мозговой штурм», ролевые, «деловые» игры, тренинги, кейс-метод, метод проектов.

Но, к сожалению, ни один из авторов не предлагает апробацию данных методов на практике.

**Целью** данной работы является **-** обобщение и систематизация опыта использования интерактивных методов обучения.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- формулировать основные понятия, необходимые для использования интерактивных методов обучения: «интерактивное обучение», «интерактивные методы обучения»;

- выделить основные виды форм и методов интерактивного обучения;

- продемонстрировать практическое использование интерактивных методов обучения в преподавании учебных предметов.

В процессе работы нами были рассмотрены технологии интерактивного обучения и апробированы: «кейс-метод», «мозговой штурм» и метод дискуссии «аквариум» в рамках базовой площадки по теме «Освоение современных образовательных технологий как средство формирования УУД в основной школе».

В предлагаемой работе раскрываются приемы и методы интерактивных технологий и формирования познавательных универсальных учебных действий учащихся. Принцип деятельности в использовании данных технологий выделяет ученика как деятеля в образовательном процессе, а учителю отводится роль организатора и управленца.

1. **Теоретическое освещение интерактивных методов обучения и их использования**
   1. **Понятие «интерактивные методы обучения» в педагогике**

Понятие «интерактивные методы» («interactive» с англ.: «inter» означает «между», «меж»; «active» — от «act» - действовать, действие) можно перевести как методы взаимодействия участников между собой, а обучение, осуществляемое с помощью данных методов, можно считать интерактивным, то есть, построенном на взаимодействии.

Под интерактивными методами обучения понимается система правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных, деловых, ролевых игр, дискуссий, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.

Термин «интерактивные методы» связан, как правило, с двумя группами взаимосвязанных методов: обучение, построенное на общении с компьютером и посредством компьютера и вторая группа – бескомпьютерное, непосредственно между людьми осуществляемое специально организованное учебное взаимодействие, где акцентированы «технологические» моменты.

* 1. **Общие правила для использования интерактивных методов обучения на практике**

Интерактивные формы и методы обучения относятся к числу инновационных и способствующих активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению учебного материала. Рассматривая основные виды интерактивных методов обучения.

**Ролевая игра**

Кавтарадзе Д.Н. выделяет несколько видов ролевых игр: ролевая игра в форме дискуссии и специальная ролевая игра, для проведения которой необходимо сформулировать и осознать смысл ситуации.

Принципы ролевой игры как метода взаимодействия участников образовательного процесса.

Во-первых, ролевая игра предусматривает принятие участниками на себя определенных ролей, реализация которых требует от них дополнительных знаний, относящихся к принятой роли. В отличие от деловой игры, участники ролевой игры имеют различные цели и исполняют разные роли, способствующие формированию умений и навыков, помогающих решению проблем профессионального самоопределения.

Во-вторых, ролевая игра предполагает подражание ее участников действительности в речевом и неречевом поведении.

В-третьих, взаимодействие участников игры не только на основе диалога и полилога, наличие сотрудничества и партнерства между участниками.

Организация целесообразного взаимодействия в результате ролевой игры считается невозможной без соблюдения определенных ее **правил:**

-   наличие ролей;

-   доброжелательная, творческая атмосфера проведения;

-   активное взаимодействие всех участников игры.

Таким образом, при подготовке к игре совершенствуются познавательные умения анализировать, сопоставлять, делать выводы, умения самостоятельно работать с дополнительной литературой.

**Деловая игра**

Основной целью деловой игры является моделирование определенной управленческой, экономической, психологической, педагогической ситуации и сформулировать умение анализировать их и принимать оптимальные решения.

Анализ определений понятия «деловая игра» показал, что в педагогической, психологической, социологической энциклопедической литературе данное понятие определяется совершенно одинаково и представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики. Причем, в зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры учебные, исследовательские, управленческие, аттестационные. Особо хотелось бы отметить тот факт, что только социологический словарь относит деловую игру к методам активного обучения.

Гульчевская В.Г. Харьковская В.Ф. выделяют следующие существенные признаки деловой игры как формы обучения:

-  имитация в игре реального процесса с помощью модели;

-  распределение ролей между участниками игры, их взаимодействие друг с другом;

-  различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций;

-  наличие общей игровой цели всех участников, на фоне которой развиваются частные конфликты и противоречия;

-  учет вероятностного характера результатов деятельности, обусловленного неполнотой информации и невозможностью предвидения всех последствий принимаемых решений;

-  реализация «цепочки решений», каждое из которых зависит от предыдущего, а также от решений, принимаемых другими участниками игры;

-   использование гибкого масштаба времени;

- применение системы оценки результатов деятельности каждого участника и игровых коллективов, а также системы стимулирования. И.П. Пастухова характерными чертами деловой игры считает наличие полной модели социально-экономической системы, активное взаимодействие игроков, общей цели у всего игрового коллектива, а также системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников. Рассуждая о значении деловой игры, согласимся с точкой зрения З.А. Литовой, которая считает, что деловые игры в школе являются новой формой совершенствования теоретических знаний и практических навыков. Они активизируют учебный процесс, способствуют более качественной подготовке учащихся, прочному закреплению знаний, актуализируют мыслительную деятельность, формируют практические навыки, прививают необходимые деловые качества.

**Имитационные игры (игровое моделирование)**

Выделяя основные особенности имитационной игры как интерактивной, можно отметить, что в ней используется только одна роль, которая тиражирована, значит, взаимодействие ролей отсутствует. Кроме этого, отсутствует модель управляемой системы и объекта управления, общая цель игрового коллектива, а деятельность игроков оценивается по конечному результату.

Рассуждая о значении имитационных игр в учебном процессе, моделируемая в них особая среда: профессиональная, правовая, социально-психологическая, определяет поведение учащихся и их взаимодействие, что способствует дальнейшей профессиональной ориентации и накоплению опыта.

**Дискуссия,**как интерактивный метод обучения,в переводе с лат. «discussion» означает исследование или разбор. Учебной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

Эффективность использования учебной дискуссии как метода обучения определяется целым рядом факторов: актуальность выбранной проблемы; сопоставление различных позиций участников дискуссии; информированность, компетентность и научная корректность дискутантов; владение учителем методикой дискуссионной процедуры; соблюдение правил и регламента и др.

Каждая дискуссия обычно проходит три стадии: ориентация, оценка и консолидация. Последовательное рассмотрение каждой стадии позволило выделить следующие их особенности. Стадия ориентации предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме, друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии. В стадию оценки происходит выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей, предложений, пресечение учителем личных амбиций отклонений от темы дискуссии. Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их принятии.

Голубкова О.А.    выделяет следующие виды дискуссий: 1) тематическая дискуссия – обсуждаемы вопросы связаны с темой урока; 2) биографическая дискуссия – ориентирована на индивидуальный прошлый опыт участника; 3) интеракционную – когда обсуждаются структура и содержание отношений, складывающихся «здесь и теперь», например, в условиях взаимодействия группы.

Вид дискуссии выбирает учитель в зависимости от задач, которые он ставит перед собой, возможно сочетание различных видов дискуссий.

Т.А. Полковникова, в зависимости от целей и задач урока предлагает использовать следующие виды дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая дискуссия, «Круглый стол», «Аквариум», либеральный клуб.

В процессе дискуссии, по мнению ряда исследователей (Т.А. Полковникова, М.В. Кларин, О. Петунин) наиболее полно представлена возможность:

-  моделировать реальные жизненный проблемы;

-  вырабатывать у учащихся умение слушать и взаимодействовать с другими;

-  продемонстрировать характерную для большинства проблем многозначность решений;

-  обучить анализировать реальные ситуации, отделять главное от второстепенного.

**Приемы, используемые в технологии дискуссия:**

1. «Лесенка»: группы (пары) учащихся включаются в полилог по восходящей: от первой группы – до последней. Каждая пара учащихся подготавливает и высказывает единое согласованное суждение по проблеме. Каждая группа (пара) старается набрать большее число баллов, исчисляющихся по количеству суждений. Если учащиеся очередной группы не смогли прийти к общему мнению, они пропускают свою очередь. Два пропуска позволяют модератору (ведущему) снимать у группы 3 балла, а учитель вправе оценивать работу учащихся отрицательно.

2. «Микрофон»: в рамках согласованной помощи, учитель активизирует слабоактивных учащихся в группе тем, что передает им микрофон: говорит тот, у кого микрофон.

3. «Карусель»: все учащиеся высказывают свои точки зрения по кругу, как сидят.

4. «Большой круг». Один из наиболее простых приемов группового взаимодействия. Его организация требует, чтобы стулья в классе были расставлены в форме большого круга. Устанавливается регламент выработки решения – 5-7 минут. Договариваются, что отвечать следует по часовой стрелке, условно обозначается исходное место, с которого начинается презентация точек зрения по проблеме. Модератор следит за соблюдением правил. Работа проходит в три этапа:

*Первый этап*. Класс или группа рассаживается на стульях, расположенных по контуру большого круга. Учитель излагает проблему, которую следует решить.

*Второй этап*. В течение установленного времени учащиеся индивидуально формулируют свой проект решения проблемы.

*Третий этап*. По кругу каждый участник круга излагает свой проект решения, группа выслушивает без критики и проводит голосование по поводу включения его в общее решение, которое постепенно фиксируется на доске (или на листе ватмана).

По завершению сотрудничества по выработке общего решения проблемы его проект озвучивается и утверждается (при необходимости корректируется) всеми участниками «круга».

Прием «большого круга» эффективен в тех случаях, когда существует реальная возможность быстро найти решение проблемы или основные элементы данного решения. С помощью приема «большой круг» можно, например, разрабатывать какие-либо нормы, правила, памятки или инструкции и пр.

**«Аквариум» -** форма диалога, когда школьникам предлагается обсудить проблему внутри группы непосредственно, напрямую, а затем опосредованно, через представителя в рамках класса. В ходе работы групп наиболее ярко прослеживается взаимосвязь, сплоченность между участниками группы, их умение доверить, делегировать, отстаивать свою точку зрения своему доверенному лицу – «спикеру». Тем самым, дискуссия по технике «аквариум» планируется в том случае, если материал основывается на противоречивых подходах к какому-либо вопросу.

*Организационные процедуры:*

- по ходу изучения (закрепления) учебного материала учитель предлагает подискутировать обозначившуюся проблему;

- класс делится на группы, которые в кабинете располагаются по кругу (круг в середине – условный аквариум);

- в каждой группе выбирается ведущий (спикер), который должен излагать и защищать согласованную позицию группы по данному вопросу;

- группам предлагается 3-4 минуты на обсуждение, после чего спикеры выходят на середину круга – в «аквариум» и самостоятельно поочередно презентуют позицию своей группы;

- все другие партнеры (участники групп) не имеют права высказываться;

- за нарушение хода дискуссии между спикерами штраф – 5 баллов;

- возможны консультации с группой с помощью записок. Для устной консультации спикеру следует взять «тайм-аут», но тогда он пропускает на это время свою очередность выступления;

- обсуждение вопроса в «аквариуме» завершается по сигналу учителя или по достижению общего согласованного решения. (Через 7 минут);

- оценивают дискуссию спикеров в «аквариуме» эксперты, которые выбираются предварительно, оценивают работу в группах пока идет обсуждение, а затем дают оценку дискуссии между спикерами групп. Эксперты выделяют наиболее удачные и правильные идеи, мысли в каждой из групп. Предлагают их авторам озвучить для всего класса. Модератор подводит окончательный итог дискуссии в «аквариуме».

*Критерии экспертизы групповой работы (для школьников):*

1. Активность всех членов группы – 3 балла.
2. Верность высказываемых суждений каждым членом группы – 3 балла.
3. Уровень диалоговой культуры – 2 балла.
4. Логика ответов – 5 баллов.
5. Полнота ответов – 5 баллов.
6. Глубина ответов – 5 баллов.
7. Умение слушать товарища – 2 балла.

Возможны штрафы по пунктам 1, 3, 7 на указанное количество баллов (Приложение 1)

**Дискуссия по технологии «дебаты»**

*Организационные процедуры*: Класс делится на две соперничающие команды, выбираются по три их представителя («спикеры»). Команды ведут дебаты вокруг ясно сформулированного тезиса, который защищает одна команда и опровергает другая. Выбираются эксперты, которые отслеживают работу участников дебатов, начиная с этапа подготовки, затем оценивают аргументацию перекрестных вопросов оппонентов, речь и заполняют «Лист оценки участника дебатов». Если диспут организуется впервые, учитель берет на себя роль модератора (ведущего) и следит за соблюдением регламента дискуссии. В последующих дебатах это следует поручать отдельному учащемуся.

*Краткое описание технологии*: основное содержание данной техники дебатов – конфликт мнений, фактов. Учитель предварительно предлагает участие в дебатах, обозначая проблему. Группам (командам) отводится время для обдумывания, формулировки тезисов, аргументации собственной позиции. Одна команда, которая формулирует ответ по данной проблеме совместно со «спикерами» формулирует утверждающий ответ в форме тезиса. Его излагает один из «спикеров». Второй «спикер» должен привести подтверждающие аргументы; третий – формулирует окончательный ответ соперникам, опровергая их доказательства. В свою очередь три «спикера» опровергающей стороны (команды) формулируют отрицающие аргументы, усиливают отрицательный ответ; причем третий «спикер» представляет заключительный ответ соперникам, опровергает их доводы. В процессе дебатов участникам следует продемонстрировать убедительную, аргументированную речь и с помощью веских доводов опровергнуть своего оппонента, убедить соперников и экспертов в верности своей позиции.

*План дебатов:*

1. Изложение проблемы.

2. Дебаты.

3. Заключительное слово экспертам, лучшим участникам.

**Способы организации диалоговых форм деятельности**

- «Круглый стол» - обсуждение вопроса (темы, проблемы) на условиях партнерства небольшой группой учащихся (обычно около пяти человек). В процессе обмена мнениями акцентируются позиции, подходы между участниками и с «аудиторией» (остальной частью класса).

- «Заседание экспертной группы» («панельная дискуссия») – обычно четыре-шесть учащихся с заранее назначенным председателем вначале обсуждают предварительно обозначенную проблему внутри группы, а затем излагают свои позиции всему классу. Каждый участник группы делает короткое, но емкое сообщение.

- «Форум» - обсуждение, сходное с «заседанием экспертной группы», только в этом случае группа учащихся – участники форума, вступают в обмен мнениями с «аудиторией» (классом).

- «Симпозиум» - более формализованное по сравнению с предыдущим обсуждение, в ходе которого участники выступают с сообщениями, отражающими их точки зрения на обозначенную проблему, после чего отвечают на вопросы «аудитории» (класса).

- «Дебаты» - явно формализованное обсуждение, представляющее собой поочередное выступление представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп) с аргументацией и опровержением.

- «Судебное заседание» – обсуждение, по процедуре имитирующее судебное разбирательство (слушание дела).

Таким образом, 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.

**Технология развития критического мышления**

*Особенности и правила технологии развития критического мышления:*

- акцент на самостоятельность обучающегося в образовательном процессе;

- поиск аргументов для решения проблемы, учебной ситуации для обоснованного суждения, формулирования позиции;

- никакие сведения не принимаются на веру;

- невзирая на авторитеты – поиск аргументов в пользу собственного мнения в рамках требований образовательной программы;

- на основе рефлексии, самоконтроля выявление неизвестного, формулирование вопросов и поиск аргументированных ответов на них;

- независимость, самостоятельность мышления, действий и оценок;

- создание условий для взаимодействия, сотрудничества и партнерства в процессе целенаправленной деятельности;

- является основой для освоения новых видов деятельности;

- формирует умения преодолевать, разрешать неоднозначные ситуации и проблемы, уверенность в собственных силах.

*Этапы реализации технологии развития критического мышления:*

1. Организационный момент.

2. Актуализация освоенного материала, уровня профессионализма и социализации. Стадия «Вызов».

3. Критическое осмысление освоенного материала. Стадия «Осмысление».

4. Введение нового материала на основе приема «чтение с пометками на полях».

5. Рефлексия освоенного ранее и нового материала.

6. Домашнее задание.

Организационный момент: целесообразно организовать интерактивную деятельность в группах, парах и индивидуально. Для этого следует предварительно спланировать соответствующее пространство в помещении. (*1 этап*).

**Описание инструментальности технологии развития критического мышления**

По завершению оргмомента, предлагается проблемное задание (ситуация), дозировано предлагаются уточняющие, конкретизирующие вопросы разной степени трудности и уровня сложности. Это педагогическая ситуация вызова, побуждения

(*2 этап*). Предполагается, что трудность вопросов побуждает мотивацию к поиску ответов в учебнике и дополнительных источниках. Именно трудность в поиске ответов на задание, обращает слушателя к дополнительным источникам.

(*3 этап*). Новая информация анализируется и классифицируется по предложенной ведущим (модератором) системе маркировки (пометок). Вопросы, возникающие у обучающихся в процессе изучения источников, фиксируются для последующего их анализа и обсуждения сути задания. Работа выполняется не более 5 минут.

(*4 этап*). Используется маркировка (пометки на полях) эпизодов текстов источников:

«V» - «знаю»;

«-» - «противоречит моим первоначальным представлениям»;

«?» - «хочу узнать, есть вопросы»;

«+» - «новое знание».

По истечению регламента работы предлагается соотнести смысловые единицы, выявить степень новизны информации; какие появились противоречивые вопросы. Сопоставив (возможно отобразить результаты графически на доске) результаты, модератор предлагает вернуться вновь к изначальному заданию и сформулировать полный ответ. Предлагает обдумать собственное отношение к проблеме, отразив его в пятистишии (синквейн). Это *5 этап*. Здесь же модератор обращает внимание на вопрос, который был не раскрыт или он требует неоднозначного ответа, предлагает сформулировать ответ. В этом случае возможен перенос этого вопроса для домашней работы. Но необходимо начать обсуждение, задать направление размышления по данному вопросу (*6 этап*).

*Критерии оценки результата*

Критичность мышления отражается в показателях:

1) оценка (Где ошибка?);

2) диагноз (В чем причина?);

3) самоконтроль (Чем неудовлетворены, каковы недостатки?);

4) критика (Согласны ли вы? Опровергните. Приведите контраргументы);

5) прогноз (спрогнозируйте последствия).

Одним из интерактивных методов обучения является **метод анализа конкретных ситуаций.** Учащимся предъявляется ситуация, связанная с учебным материалом по данной теме и требующая принятия решения по определенной системе поведения в данных условиях. Заир-Бек Е.С. данный метод называет ситуационными играми. В них могут участвовать несколько групп, каждая из которых вырабатывает собственный вариант решения. При обсуждении решений возможно предварительное рецензирование, публичная защита решений, различные способы оценки результатов. В зависимости от целей использования в учебном процессе, ситуации могут носить различный характер: ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения, оценочные ситуации, проблемные ситуации, прогностические ситуации. Л.К. Гейхман анализ конкретных ситуаций, вместе с групповым самоанализом, относит к формам групповой дискуссии. Основная цель метода конкретных ситуаций, или кейсов состоит в том, чтобы позволить участникам группы выявить возможные решения, применительно предлагаемым конкретным ситуациям и найти оптимальные.

Суммируя вышеизложенное, подведем итог: во-первых, интерактивные формы и методы обучения относятся к числу инновационных и способствующих активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению учебного материала. Рассматривая основные виды интерактивных методов обучения, остановимся на мозговом штурме, кейс-методе и методе «аквариум».

Во-вторых, основные виды интерактивных методов обучения являются условием для самореализации личности учащихся в учебной деятельности, а при использовании интерактивных методов, они должны оказывать воздействие на участников образовательного процесса, ведущее к такой стратегии, как сотрудничество.

**Кейс-метод**

***Кейс-метод (Case study)*** – это техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных, бытовых или иных проблемных ситуаций (от англ. case – «случай»). При работе с кейсом обучающиеся осуществляют поиск, анализ дополнительной информации из различных областей знаний, в том числе связанных с будущей профессией.

«Суть его заключается в том, что учащимся предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой отражает не только какую-нибудь практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений» [5, С.10].

В кейс-методе происходит формирование проблемы и путей её решения на основе пакета материалов (кейса) с разнообразным описанием ситуации из различных источников: научной, специальной литературы, научно-популярных журналов, таких как «Наука и жизнь», СМИ и др. В кейсе содержится неоднозначная информация по определенной проблеме. Такой кейс одновременно является и заданием, и источником информации для осознания вариантов эффективных действий (Ю.П. Сурмин, Г.Л. Багиев, В.Н. Наумов, С.М. Самарина, С.А. Калугина). *Кейс-метод* по отношению к другим технологиям можно представить как сложную систему, в которую интегрированы другие, менее сложные методы познания. В него входят: *моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, дискуссии, игровые методы* и др. В качестве задания обучающемуся (или группе обучающихся) можно предложить сделать доклад, подготовить проект или компьютерную презентацию. В сущности, кейс  интегрирует рассмотренные ниже методы.

 Будучи интерактивным методом обучения, он завоевывает, как показывает практика, позитивное отношение со стороны студентов, которые видят в нем игру, обеспечивающую освоение теоретических положений и овладение практическим использованием материала.

При работе с кейсом у обучающихся формируются следующие компоненты ключевых компетенций: умения решать проблемы, общаться, применять предметные знания на практике, умение вести переговоры, брать на себя ответственность, толерантность, рефлексивные умения. (Приложение 2)

**Метод «мозгового штурма»**

Данный метод, направленный на генерирование идей по решению проблемы, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач. Задание может содержать профессионально значимый или междисциплинарный вопрос. При этом все идеи и предложения, высказываемые участниками группы, 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 соревновательности активизирует мыслительную деятельность обучающихся.

Существуют разные формы этого вида деятельности обучающихся: групповая прямая (совместный поиск возможных решений имеющейся задачи); групповая обратная (определение недостатков в имеющейся проблеме); индивидуальная (каждый участник за короткий промежуток времени должен сформулировать не менее одной оригинальной идеи).

*Правила "мозговой атаки":*

1 Выбор ведущего при равноправном положении всех участников.

2. Свобода воображения. Авансированно-доброжелательный настрой на партнеров.

3. Возможны лишь уточняющие вопросы, поощрение и поддержка партнеров. Это не относится к экспертам.

4. Неприемлемость критических замечаний и промежуточных оценок в процессе "штурма" (использовать, например: "согласен, но можно и по-другому"..). Возможны дополнения и комбинирование идей.

5. Четкость и обобщенность формулирования суждений, идей. Действие по принципу: чем больше идей, решительнее атака, тем ближе достижение цели штурма.

6. Свобода от некоторых (предварительно обозначить) педагогических стереотипов и традиций. Доброжелательный настрой и раскованность участников.

7. Активность всех участников команд оценивается баллами. Пассивные участники дают повод экспертам снимать баллы команде.

8. Оптимизм и уверенность всех участников штурма.

*Этапы и методика "мозгового штурма":*

I. Формулировка учебной проблемы, обоснование задачи ее решения. Определение условий и правил коллективной работы. Указывается, что за нарушение правил снимается от 2 до 4 баллов с группы. Образование рабочих групп по 3-5 человек и экспертной группы, которая должна будет оценить и отобрать лучшие из идей в каждой группе. Весь коллектив распределяется по группам (не более 5). Эксперты занимают свои места в группах. (Эксперты либо выбираются, либо назначаются преподавателем).

II. Экпресс-разминка. Быстрый поиск ответов на вопросы и задачи тренировочного характера, подготовленные модератором, в рамках текущего контроля усвоения предыдущей темы. Это одновременно настрой и проверка работы групп: обучающиеся в группах пробуют и проверяют свой интеллектуальный потенциал.

III. "Штурм" в группах поставленной проблемы. Правила в целом не повторяются, но напоминаются о необходимости их соблюдения. Модератором еще раз быстро уточняется задача. Генерирование идей в группах под наблюдением экспертов начинается по сигналу модератора одновременно во всех группах. В группе участники поочередно высказывают вслух свои идеи. Эксперты в своих группах фиксируют идеи, работу каждого, соблюдение ими правил. "Штурм" проблемы в группах длится 3-5 минут.

IV. Обсуждение экспертами итогов работы групп.

V. Отбор ими и оценка наилучших идей.

VI. Сообщение о результатах "мозговой атаки" ("штурма") по очередности выполнения задания или по часовой стрелке (обговорить заранее).

VII. Публичная защита наилучших идей, предложенных отдельными участниками «мозгового штурма».

По окончании «штурма» все предложенные идеи (решения) подвергаются анализу, в котором участвует вся группа.

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 (на обобщающем занятии по конкретной теме курса).

«Мозговой штурм» является эффективным методом стимулирования познавательной активности, формирования творческих умений обучающихся как в малых, так и в больших группах.  Кроме того, формируются умения выражать свою точку зрения, слушать оппонентов, рефлексивные умения. (Приложение 3)

На основе вышеизложенного можно сделать вывод, что обучающему целесообразно сочетать различные методы и формы организации образовательного процесса, чтобы достичь наибольшего эффекта от их использования.

Рассмотренные интерактивные методы могут быть применимы при обучении различным дисциплинам в общеобразовательных учреждениях для формирования универсальных учебных действий.

**Заключение**

Интерактивные формы и методы обучения относятся к числу инновационных и способствующих активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению учебного материала. Рассматривая основные виды интерактивных методов обучения, мы остановились на мозговом штурме, «кейс-методе» и методе «аквариум» в технологии дискуссия.

Рассматривая основные виды интерактивных методов обучения мы ориентировались на то, что они являются условием для самореализации личности учащихся в учебной деятельности, а при использовании интерактивных методов, они должны оказывать воздействие на участников образовательного процесса, ведущее к такой стратегии, как сотрудничество.

Очевидно, что традиционный объяснительно-иллюстративный метод обучения недостаточен сегодня для реализации нового социального заказа общества: формирование у учащихся качеств толерантности, способности к самоопределению, самореализации, умения учиться. Теперь задача учителя состоит в умении организовать исследовательскую деятельность учащихся, через применение интерактивных технологий.

**Список литературы**

1. *Двуличанская Н.Н., Тупикин Е.И.* Теория и практика непрерывной общеобразовательной естественно-научной подготовки в системе «колледж – ВУЗ» (на примере химии): монография. М.: МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2010.
2. *Двуличанская Н.Н.* Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Электронный ресурс] URL: <http://technomag.edu.ru/doc/172651>
3. Ефимов П. П. Интерактивные методы обучения — основа инновационных педагогических технологий [Текст] / П. П. Ефимов, И. О. Ефимова // Инновационные педагогические технологии: материалы междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2014 г.).  — Казань: Бук, 2014. — С. 286-290.
4. *Иоффе А.Н.* Активная методика – залог успеха / Гражданское образование. Материал международного проекта. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2000.
5. *Клаустер Д.* Статья «Что такое критическое мышление?» газета «Русский язык» № 29, 2012г. [Электронный ресурс] URL: <http://rus.1september.ru/article>
6. *Колеченко А.К.* Энциклопедия педагогических технологий. Издательство «Каро» СПб. 2006.
7. *Низовская И.* Проблемное обучение это… Газета «Библиотека в школе» № 16, 2003г. [Электронный ресурс] URL: <http://www.lib.1September/ru>
8. *Осовецкая Н.* Новый образовательный стандарт. //Журнал «Народное образование» № 7, 2012.
9. Настройка образовательных структур в Европе. Вклад университетов в Болонский процесс [Электронный ресурс] URL: <http://www.iori.hse.ru/tuning/materials/Introduction>
10. Ситуационный анализ или Анатомия кейс-метода / Ю. Сурмин [и др.]. Киев: Центр инноваций и развития, 2002.

Приложение 1

**Фрагмент урока обществознания с использованием метода «Аквариум» в рамках технологии «дискуссия» 11 класс**

**Тип урока: усвоение новых знаний**

**Тема: «Крым – субъект Российской Федерации»**

**Цели урока:** 1. Формирование у учащихся конкретных представлений о фактах, процессах, происходивших в истории России, связанных с вопросами присоединения Крыма.

2. Развитие коммуникативных навыков, творческих способностей учащихся, навыков исторического анализа.

3.Воспитание уважительного отношения к историческому прошлому своей страны, формирование ценностных ориентаций и убеждений учащихся на основе личностного осмысления опыта истории России.

**Задачи урока:** 1. Проследить исторический путь присоединения Крыма к России.

2. Применить имеющиеся у учащихся знания для систематизации материала, прогнозирования результатов преобразований в экономике России.

3. Продолжить формирование умений устанавливать причинно-следственные связи, самостоятельно делать выводы, анализировать исторические источники.

4. Развивать навыки работы в группе, аргументировано защищать свои выводы, оппонировать собеседнику.

**Форма** организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая, коллективная. Для работы на уроке класс делится на 4 группы по 5-6 человек.

Продолжение приложения 1

**План урока:**.1 Организационный момент (деление на группы, выбор спикеров, экспертов, правила работы в группах).

1. Постановка проблемы (просмотр фильма).
2. Работа в группах (анализ исторических документов, выдвижение версий).
3. Выступление спикеров с презентацией позиции своей группы.
4. Подведение итогов экспертами, с выбором наиболее удачной идеи спикеров.

**Оборудование:** презентация, исторические документы, видеоролик.

**Ход урока:**

**I.Организационный этап.**

1. Приветствие.

2. Деление на группы. Выбор спикеров и экспертов.

3. Ознакомление с правилами работы по технологии «Аквариум».

**II. Вызов (*активизация уже имеющихся знаний по изучаемому вопросу)***

***Просмотр видеоролика «История Украины за две минуты»***

**Проблема.** Крым наш?

**III. Осмысление*( сохранение интереса к теме при непосредственной работе с новой информацией)***

**1. Работа учащихся с историческими документами в группах.**

**Задание**

Проанализировать и найти доказательства, что Крым это часть России и это исторический факт.

**2. Работа с информационными текстами в группах.**

Окончание приложения 1

**Задание 1 группе.**

Докажите фактами: положительные стороны присоединения Крыма в 2014 году к РФ (обсуждение в группе)

**Задание 2 группе.**

Докажите фактами: отрицательные стороны присоединения Крыма в 2014 году к РФ (обсуждение в группе).

**3. Выступление спикера 1 группы.**

**4. Выступление спикера 2 группы.**

**5. Оценка экспертами:** работа в группе каждого участника, выступление спикеров и выбор наиболее удачной идеи.

Приложение 2

**Фрагмент урока географии с использованием технологии «Кейс-метод». 8 класс**

**Тип урока: усвоение новых знаний**

**Тема: «Шорцы и их проблемы»**

**Цель урока:** Ознакомление с особенностями коренного населения Кемеровской области.

**Задачи урока:**

1.Сформировать представление о коренном населении города Мыски – шорцах.

2.Способствовать развитию коммуникативных качеств обучающихся, умение выделять главное, делать выводы, ставить и разрешать проблемы, умение самостоятельно оценивать свою деятельность на уроке.

3.Способствовать формированию уважения к народам, населяющим нашу область, воспитывать чувства дисциплинированности, товарищества, взаимоуважения и взаимопомощи.

**Форма** организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая,

коллективная. Для работы на уроке класс делится на 4 группы по 5-6 человек.

**План урока: 1.** Постановка проблемы (просмотр фильма).

Организационный момент (деление на группы, распределение кейсов, объяснение условий работы с кейсом).

Работа в группах (использование кейса).

Выступление групп.

**Оборудование:** презентация, кейс, видеоролик

**Ход урока:**

**I.Организационный этап.**

Окончание приложения 2

1. Приветствие.

2. Деление на группы.

**II. Вызов *(Просмотр видеоролика «Новый год по-шорски»)***

**Выдвижение версий темы урока**

Ознакомление с правилами работы по технологии «Кейс-метод».

**III. Работа учащихся с информационными текстами в группах.**

**Задание**

Проанализируйте текст

Выделите суть ситуации

Выделите проблему

Предоставьте идеи решения проблемы

**IV. Выступление групп**

Приложение 3

**Фрагмент внеклассного мероприятия с использованием техники «мозговой штурм» 9 класс**

**Тема: «Дорожно-транспортные происшествия»**

**Цели:** 1. Формирование у обучающихся конкретных представлений о статистических данных и о причинах увеличения ДТП.

1. Развитие коммуникативных навыков, творческих способностей учащихся, навыков ведения дискуссии.
2. Воспитание уважительного отношения к законам РФ и к участникам дорожно-транспортного движения.

**Задачи урока:** 1. Проследить изменение статистических данных о ДТП за последние 2 года.

2. Выявить проблемы увеличения ДТП.

3. Продолжить формирование умений устанавливать причинно-следственные связи, самостоятельно делать выводы, анализировать данные из различных источников.

4. Развивать навыки работы в группе, аргументированно защищать свои выводы.

**Форма** организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая, коллективная. Для работы класс делится на 4 группы по 5-6 человек.

**План урока:**

1. Организационный момент (деление на группы, выбор спикеров, экспертов, правила работы в группах).
2. Постановка проблемы (с помощью вопросов).
3. Работа в группах (пути решения проблемы).
4. Отбор экспертами наиболее интересных идей по решению проблемы внутри группы.

Окончание приложения 3

1. Обсуждение экспертами идей по решению проблемы от групп и выделение наиболее интересных.

**Оборудование:** презентация.

**Ход урока:**

1. Формулировка учебной проблемы, обоснование задачи ее решения. Определение условий и правил коллективной работы.
2. Экспресс-разминка.
3. «Штурм» в группах поставленной проблемы.
4. Обсуждение экспертами итогов работы групп.
5. Отбор ими и оценка наилучших идей.
6. Сообщение о результатах «мозговой атаки» («штурма») по очередности выполнения задания или по часовой стрелке (обговорить заранее).
7. Публичная защита наилучших идей, предложенных отдельными участниками «мозгового штурма».

По окончании «штурма» все предложенные идеи (решения) подвергаются анализу, в котором участвует вся группа.