**Выступление на районном методическом объединении учителей истории.**

**Тема: Активные и интерактивные методы преподавания на уроках истории**

**Подготовила: *Абельдинова Б.Х.- учитель истории Тургеневской средней школы.***

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 учится взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностоориентированному подходу, так как они предполагают со-обучение (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.

****

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”. 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.

Проанализировав педагогическую деятельность, отмечу, что при использовании интерактивной стратегии роль преподавателя резко меняется – перестает быть центральной, он лишь регулирует учебно-воспитательный процесс и занимается его общей организацией, определяет общее направление (готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах), контролирует время и порядок выполнения намеченного плана работы, дает консультации, разъясняет сложные термины и помогает в случае серьезных затруднений. При этом у учащихся появляются дополнительные источники информации – книги, словари, энциклопедии, сборники законов, поисковые компьютерные программы .Они также обращаются к социальному опыту – своему и своих товари­щей, при этом необходимо вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, а при необходимости идти на компромиссы. Я считаю важным то, чтобы в работе группы были задействованы все ее члены, не было подавления инициативы или возложение ответственности на одного или нескольких лидеров. Также важно, чтобы между заданиями групп существовала взаимозависимость, а результаты их работы дополняли друг друга

Основные принципы преподавания

|  |  |
| --- | --- |
| Основные принципы  | Комментарии  |
|  |  |
| Сотрудничество обучаемых и обучающих  | Необходимо создать обстановку взаимодействия и взаимной ответственности. Только при желании аудитории получить что-то новое возможен положительный результат.  |
| Эффективность стратегии преподавания  | Применение определенной стратегии преподавания должно определяться готовностью всех участников процесса образования к подобному роду взаимодействия. Применяемые на уроке методы определяются поставленными целями, особенностями и уровнем подготовки обучающихся, способностями и интересами преподавателя.  |
| Стратегия преподавания должна быть целесообразной  | Метод должен работать на выполнение определенной задачи, а не применяться ради технологии. Всегда стоит задать себе вопрос: «Почему занятие будет построено именно так, а не по-другому»? При использовании любого метода следует соразмерять ожидаемый результат с затраченным временем и силами. Интересный методический прием может оказаться неоправданно энергоемким и затратным по времени.  |
| Вариативность  | Не следует слишком часто злоупотреблять даже самым эффективным и успешным способом работы. В преподавании необходимо разнообразие, как содержания, так и методики, на уроке следует добиваться смены форм деятельности обучающихся. Она должна быть максимально разнообразна, но это разнообразие не должно быть искусственным.  |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Творческий подход  | В методике нет застывших догм и окончательных правил. Преподаватель, в зависимости от выбранной темы, поставленных целей и других факторов, может выбирать новые формы воплощения, менять алгоритм действий.  |
| Наличие алгоритма  | Необходимо иметь разработанную последовательность использования приемов преподавания на конкретном занятии. Каждый метод должен иметь четкую структуру его применения с обоснованием и тщательной проработкой всех этапов.  |
| Демократичность  | Применение любого метода должно быть построено на демократических ценностях (уважении других точек зрения, мирное разрешение конфликтов, соблюдение прав человека и т.д.), предпочтение следует оказывать методам, которые оказывают наибольшее влияние на формирование личности каждого учащегося.  |

Положительные и отрицательные стороны интерактивной стратегии,

|  |  |
| --- | --- |
| Положительные стороны  | Отрицательные стороны  |
|  |  |
| Расширение ресурсной базы  | Первоначально сформулированная тема может оказаться рассмотренной поверхностно при недостаточном уровне подготовленности обучающихся  |
| Высокая степень мотивации  | Трудности установления дисциплины и ее поддержания  |
| Максимальная индивидуализация обучения  | Строгий лимит обучающихся  |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Акцент на деятельность, практику  | Объем изучаемого материала небольшой  |
| Широкие возможности для творчества  | Требуется большое количество времени  |
| Прочность усвоения материала  | Сложность индивидуального оценивания  |

 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.

Следует отметить несколько методов интерактивного обучения, активно используемых мною на уроках истории и обществоведения . Это: «мозговой штурм»,ассоциация, ролевая и деловая игра, дебаты, метод «Синквейна», «INSERT» (активное чтение), займи позицию, карусель, «чтение со стопами», методика сотрудничества («кооперативное обучение»), проектная деятельность и другие.

Особое место в программе занимает вовлечение учащихся в учебную деятельность на основе исследовательских технологий. Учащиеся в рамках работы проектных групп выполняют следующие виды деятельности:поиск и обработка информации («Молодежные субкультуры в современном обществе»), работа с сайтами по темам ( «Права несовершеннолетних»), подготовка к экскурсиям: («Древние цивилизации», «Средневековый замок», «Культура Казахстана в различные периоды»);

моделирование общественных явлений и процессов (моделирование предвыборной ситуации и выборной кампании «Игра выборы», судебное заседание «Суд биев»);

написание и защита творческих работ: «Мир глазами древних шумера, египтянина и китайца.

-развивает умения и навыки самостоятельной познавательной деятельности;

- усваивают стереотипы партнерского поведения, основанные на комплексе ценностей равенства, честности, ответственности, свободы, уважения прав другого человека, взаимовыручки и участия

Ролевая игра – в процессе игры каждый ученик «переживает» ту роль, которая ему задаётся. Участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.

Положительные стороны ролевой игры:

В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические, правовые знания учащихся, расширяется круг источников.

Приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий. 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.

Ролевая игра дает возможность отличаться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.

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.

Какие роли могут играть учащиеся на уроках истории?

Реально существовавшее лицо (король, хан, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.).

Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи ( шаруа, батыр, крестьянин, феодал, торговец и др.)

Ролевая игра дает возможность представить себя в различных ситуациях, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой на себя роли. Каждая игра организуется под эгидой определённой темы. Так ученики проигрывают некоторые модели поведения, пытаясь понять, какие из вариантов наиболее приемлемы в реальной жизни. У детей формируется умение вести переговоры, принимать самостоятельные решения. Ученики сами определяют модель своего поведения в игре. Большой потенциал для игровой деятельности содержит материал по правовому разделу. Так деловая игра «Судебный процесс» даёт возможность познакомиться на практике с работой органов судебной власти, «примерить» на себя профессию адвоката, прокурора, судьи. Причем при формировании у ребят правильных речевых коммуникаций широко использую в работе интерактивные мультимедиа курсы: «Защита прав ребёнка» и другие.

Использование компьютерной техники и информационных технологий значительно повышает эффективность процесса обучения благодаря его индивидуализации, наличию обратной связи, расширению наглядности. То, что невозможно сделать при помощи традиционных технологий на уроках истории и обществознания, позволяет во многом реализовать информационные технологии. Они позволяют оперировать большим объемом информации и работают с большим быстродействием, реализовывая возможность лучшего усвоения материала, оптимизации учебного процесса и усиления мотивации учащихся к учебной деятельности.

Синквейн- это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

1 строка – Существительное (название темы)

2 строка – Два прилагательных (определение темы)

3 строка – Три глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме.

5 строка – вывод, завершение темы, выраженной любой частью речи

Например: по теме «Конституция РК»:

Конституция РК

Вторая, демократическая,

Устанавливает, гарантирует, обязывает.

Хорошо бы все соблюдали

Основной закон государства.

Составление синквейна позволяет развивать творческое мышление, выразить свое отношение к изучаемой теме, сформировать четкое представление о той или иной позиции.

ИНСЕРТ (INSERT) -Осмысление (инсерт) – прием маркировки текст

В своей работе я стараюсь использовать активные и интерактивные методы. Конкретные рекомендации можно увидеть в составленных мною разработках занятий представленных ниже. Все разработки включают в себя применение различных активных и интерактивных методов на разных этапах урока. Разработки могут использоваться на уроках истории, обществоведения.