

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы применения интерактивных методов и форм в образовательном процессе.....	7
1.1. История возникновения интерактивных методов обучения	7
1.2. Сущность и характеристика интерактивных методов, форм и средств обучения.....	12
Выводы к первой главе	25
Глава 2. Экспериментальное исследование педагогических условий реализации интерактивных методов и форм обучения на уроках истории и обществознания	27
2.1. Возможности применения интерактивных методов и форм обучения на уроках истории и обществознания	27
2.2. Техника разработки уроков по истории с использованием интерактивных методов и форм обучения.....	38
2.3. Проведение мониторинга применения интерактивных методов и форм обучения на уроках истории	46
Выводы по второй главе	54
Заключение.....	55
Список использованной литературы	58
Приложения.....	63

Введение

В современном обществе появляются новые технологии, изобретения. Это развитие не обошло стороной и систему образования. Внедрение в образовательный процесс различных средств, технологий не только помогает оптимизировать работу педагога и обучающихся, но и привлечь к обучению молодое поколение.

Утверждение и внедрение в практику работы общеобразовательных учреждений Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) определили необходимость разработки каждым образовательным учреждением основной образовательной программы своей школы, а каждым педагогом – поиска таких методов и средств обучения, которые позволят более качественно подойти к формированию личности учащихся [1].

В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на методы, при которых школьники идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свои учебные действия.

Внедрение интерактивных методов и форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки обучающихся в современной школе. Школьники легче понимают и запоминают материал, который они изучали посредством активного вовлечения в учебный процесс. Если внедрить интерактивные методы в процесс обучения, то формирование ключевых компетенций учащихся будет более успешным. Исходя из этого, основные методические инновации связаны сегодня с применением именно интерактивных методов обучения.

Проблема широкого применения интерактивных методов и форм в сфере образования в последнее десятилетие вызывает повышенный интерес в

отечественной педагогической науке. Большой вклад в изучение проблемы интерактивных методов и форм обучения внесли российские и зарубежные ученые: В.А.Вакуленко, Г. Р. Громов, А.В. Григорьев, В. Ф. Шолохович, Т.В., Алабин, О. А. Кривошеев, С. Пейперт, Г. Клейман, Б. Сендов, Б. Хантер и др.

Использование интерактивных методов позволяет активизировать деятельность учащихся, заставляет их находиться в постоянном взаимодействии, а отсюда необходимость прорабатывать свою совместную деятельность, отрабатывать навыки межличностного общения, уметь четко выполнять задания и формулировать мысли, грамотно строить речь, то есть быть активными участниками учебного процесса.

Но, несмотря на повышенный интерес педагогов к интерактивным методам и формам обучения, возникают определенные трудности их применения, такие как:

- интерактивное обучение требует слишком много времени для подготовки занятия;
- неразвита ресурсная база образовательного процесса;
- недостаточно разработано методическое обеспечение по использованию интерактивных методов, форм и средств на уроках истории и обществознания;
- инертность педагогического сообщества в применении новых технологий и форм обучения на уроках.

Необходимость решения этих трудностей делают тему нашего исследования *актуальной*.

Проблема исследования состоит в решении задач по определению результативности применения интерактивных методов и форм обучения на уроках истории и обществознания. Интерактивное обучение изменяет привычные, транслирующие, передающие формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодействии, что создает условия для формирования ключевых компетенций: организационных и коммуникативных.

Цель исследования: изучить сущность интерактивных методов и форм обучения и экспериментально апробировать их в образовательном процессе школы.

Объект исследования: образовательный процесс средней школы.

Предмет исследования: педагогические условия применения интерактивных методов и форм обучения на уроках истории и обществознания.

Гипотеза исследования: создание педагогических условий использования интерактивных методов и форм обучения на уроках истории обеспечивает формирование ключевых компетентностей учащихся.

Для достижения цели сформулированы следующие *задачи*:

1. Изучить историю возникновения интерактивных методов обучения.
2. Рассмотреть сущность и характеристику интерактивных методов, форм, средств обучения.
3. Определить возможности и условия применения интерактивных методов обучения на уроках истории и обществознания.
4. Разработать учебно-дидактический материал с использованием интерактивных методов и форм обучения.
5. Провести мониторинг результативности реализации интерактивных методов и форм обучения на уроках истории.

Методологическую и теоретическую основу исследования составили: ценностный подход к рассмотрению сущности процесса самореализации (Андропова О. В., Пакало А. И.); личностно-деятельностный подход к обучению (Борзова Л. П., Емелина М. В., Коротаева Е., Кочергина Н. В., Леушина Е. А.); теория личностно-ориентированного обучения (Дорожкина Н. И., Капранова Е. А., Кинилев В., Тирумман М., Селевко Г. К.); теории игрового и интерактивного обучения (Борлукова М. Н., Давиденко А. Н., Жебровская О. О., Шибанова А. А., Штанько Е. С.), в которых раскрыты основные методы применения интерактивных методов обучения; общая теория обучения (Подласый И. П., Хуторский А. В.); теория информатизации образования (Алаби-

на Т. В., Варфоломеева Т. Н., Воронкова И. А., Григорьев В. К., Мерекс А. А., Токтарова В. И.) - здесь представлены возможности применения компьютерных ресурсов на уроках истории и обществознания.

Методы исследования:

Общетеоретические: анализ педагогической литературы по проблемам исследования;

Эмпирические: наблюдение, диагностические методики;

Статистические: качественная и количественная обработка результатов исследования.

Эмпирическая база исследования: Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение Шелаевская общеобразовательная школа, Иркутская область, Тайшетский район. Учащиеся 5-11 классов.

Практическая значимость исследования: разработаны методические рекомендации педагогам, использующим в педагогической практике интерактивные методы и формы обучения; подобраны диагностики, позволяющие выявлять личностные, коммуникативные компетенции, влияющие на результативность обучения.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений. Общий объем работы 87 страниц. Работа иллюстрирована 7-ю рисунками, 2-мя таблицами, 3-мя приложениями. Список использованной литературы включает в себя 37 источников.

Апробация работы: результаты исследования были представлены на IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Вызовы современного образования в исследованиях молодых ученых» в рамках XIX Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI веке», сборник статей находится в печати.

Глава 1. Теоретические основы применения интерактивных методов и форм в образовательном процессе

1.1. История возникновения интерактивных методов обучения.

Термин «интерактивное обучение» является сравнительно новым в педагогике. Он появился в педагогическом лексиконе в 1990-ых годах, когда понятийное пространство педагогики стало интенсивно осваиваться смежными науками. Считается, что само понятие «интерактивное обучение» происходит от термина «интерактивность» (от английского от слова *interact* (*inter* – взаимный, *act* – действовать)), заимствованного из научного направления в социологии [18].

Относительно появления данного термина существуют различные версии. В научной литературе достаточно часто встречается упоминание о том, что идея интерактивного обучения возникла в середине 1990-х годов с началом развития сети Интернет [28]. В связи с этим ряд авторов связывают интерактивное обучение с информационными технологиями, дистанционным образованием, с использованием ресурсов Интернета, а также электронных учебников и справочников, работой в режиме он-лайн и т.д. Одновременно существует точка зрения, не связывающая интерактивное обучение конкретными сроками появления, и, как следствие, более широкое толкование термина, которое рассматривает его как способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Отсюда - интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие. Ответ к существованию двойственного понимания термина «интерактивное обучение», на наш взгляд, кроется в истоках проблемы, а именно в истории возникновения и развития интерактивного обучения.

Концептуальной основой интерактивного обучения стали теории интеракционистской ориентации (символического интеракционизма, ролевых теорий и теорий референтной группы), сформировавшиеся в первой трети

XX века. Существенное влияние на интерактивное обучение оказали концепции гуманистической психологии и психотерапии (1950-е – 1960-е гг. XX века), а также социально-перцептивного когнитивизма (1960-е гг). Однако, некоторые авторы полагают, что интерактивное обучение зародилось в недрах активного обучения (термин «активное обучение» («Action Learning») ввел в 1930-х годах английский ученый Рег Реванс). Доказательством выступает тот факт, что изначально в педагогической литературе термины «интерактивные технологии обучения» (до 1960-ых), «интерактивные методы обучения» и «интерактивное обучение» (до 1990-ых годов) не использовались, а вместо них употреблялись термины «технология активного обучения», «активные методы обучения», «активное обучение» [18].

Термин «интерактивные технологии» появился в 1960-х годах XX века. В данный период средства массовой информации произвели столь значительные изменения в характере общения, что стали говорить об информационной революции. Четкого определения интерактивных методов и технологий тогда не существовало. Под интеракцией, как правило, понимали взаимодействие пользователя и программ, базы данных с субъектами управления этими программами.

В 1975 году немецкий исследователь Ганс Фриц вводит новый термин «интерактивная педагогика», предметом которой является построение процесса целенаправленного взаимовлияния и взаимодействия участников педагогического процесса.

С 1980-х годов в СССР педагоги на практике начинают осваивать методы активного (интерактивного) обучения, в основе которых лежат групповые диалоговые формы познания. Хотя официально в градации методов обучения были только традиционные и активные [18].

С конца 1980-ых годов ряд авторов, в том числе В. В. Гузеев, М. В. Кларин, Е. С. Полат, В. А. Слостенин, среди моделей обучения выделяют не

только пассивную (традиционную) и активную, а также и интерактивную модель обучения.

На историю возникновения и развития интерактивного обучения в контексте использования информационно-компьютерных технологий существенное влияние оказали теория программированного обучения, соответствующая человеко-компьютерному взаимодействию (60-70-е гг. XX века) и теория дистанционного обучения (середина XX века).

Как отмечает группа исследователей Института Юнеско по информационным технологиям в образовании - В. Кинелев, Пит Коммерс, Б. Коцик, идея использовать компьютеры в качестве средства обучения возникла вместе с их появлением. Первые программы, с помощью которых компьютеры выполняли функции электронного учителя, появились еще в 1970-х гг. Это была первая попытка разработать программу диалога между специалистом и новичком [9].

В 1980-1990-х гг. в школах в учебных целях начинают использовать игровые методы, которые также являются частью интерактивных методов. Интерактивность игровых методов заключена во взаимодействии с учащимися: учитель должен объяснить правила игры, постараться вовлечь в игру каждого ученика, организовать обсуждение полученных результатов; учащиеся при этом принимают участие в разработке правил, непосредственно с помощью рисунков, схем, таблиц, портретов, текстов и др. воссоздают различные исторические события, с помощью ролевых игр решают социальные проблемы. Игры вызывают у учащихся эмоциональные отношения, развивают воображение, творчество, активизируют знания, развивают познавательный интерес.

С середины XX столетия начинают складываться основы дистанционного обучения, которое позволяет комбинировать индивидуальное обучение с мощными интерактивными методами. Интерактивность в дистанционной форме обучения реализуется на двух уровнях: на уровне взаимодействия

преподавателя и учащегося и обучающихся между собой и на уровне взаимодействия учащихся с используемыми ими средствами обучения, в основном электронными средствами. Данные формы взаимодействия характерны и для интерактивного обучения. Поэтому можно утверждать, что обучение стало действительно «интерактивным» именно после создания глобальной всемирной сети Интернет (1991 год) и появления первого веб-браузера (1994 год). С этого момента начинается использование термина «интерактивное обучение». Интернет - это средство общения, обеспечивающее виртуальную среду обучения, его информационное пространство. Прикладные сервисы сети Интернет и возможность предоставления доступа к учебному контенту практически из любой точки мира позволили сделать серьезный рывок в развитии использования информационных технологий в образовательной сфере.

О. О. Жебровская выделяет основные функции интерактивного обучения:

- обучающая (включает усвоение содержания образования, развитие общеучебных умений и навыков);
- развлекательная (создание благоприятной атмосферы на уроках);
- коммуникативная (объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов);
- релаксационная (снятие эмоционального напряжения);
- психотехническая (формирование навыков подготовки физиологического состояния для более эффективной деятельности). [6]

При всем многообразии методов и форм интерактивного обучения следует отметить, что самостоятельной теории интерактивного обучения как таковой не существует, так как развитие интерактивного обучения происходило спонтанно, и теоретические исследования, призванные осмысливать его особенности и обеспечивать развитие, отстали от деятельности практиков. Очевидно, что период накопления эмпирических данных завершен и существует необходимость создания целостной общепринятой теории интерак-

тивного обучения, основанной на четкой методологической базе, единых принципах и подходах.

Таким образом, мы дали определение интерактивному обучению и выяснили, что оно имеет двойственное толкование: с одной стороны, интерактивное обучение представляет собой способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся, при которых все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают работу, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по решению проблем; а с другой стороны – интерактивное обучение – это обучение с помощью информационных технологий, с использованием ресурсов Интернета, применением электронных учебников, интерактивных досок и т.д. Двойственность определения термина связана с историей возникновения и развития интерактивного обучения.

Интерактивному обучению присущи обучающие, воспитательные и развивающие (включающие коммуникативные и психотехнические), релаксационные функции, которые могут реализовываться одновременно.

1.2. Сущность и характеристика интерактивных методов, форм и средств обучения

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт регламентирует высокие требования для школьника. За кратчайшие сроки необходимо получить, обработать и усвоить большой объем информации. Все эти условия образовательного процесса приводят к уменьшению оптимизма, положительного отношения, познавательной активности учащихся школ, саморазвития и самообразования [1].

Обучающимся трудно воспринимать огромное количество информации по разным предметам, которую они получают на уроках в традиционной форме обучения. И поэтому зарождаются новые технологии и методики преподавания. Одной из таких форм является интерактивное обучение. В настоящее время мы видим интерактивность везде: интерактивные опросы в социальных сетях, программы на радиостанциях и телевидении, суть которых заключается в ведении прямого диалога со слушателями, зрителями или участником шоу в студии (на съемках). Причем иногда диалоги или опросы представлены совсем в некорректной форме, что говорит о том, что следует обучать правильному, интересному и грамотному общению.

В современной педагогической практике используется большое количество методов обучения. Единой классификации методов обучения не существует. Одним из примеров классификации является классификация по уровню активности учащихся (Голант Е. Я.): пассивные, активные и интерактивные методы обучения [12].

Пассивные методы обучения - это методы, при которых обучающийся занимает позицию пассивного слушателя информации, сообщаемой педагогом. Под пассивным методом обучения понимают форму взаимодействия, в которой преподаватель является действующим лицом. При использовании данного метода обучающиеся выступают в роли пассивных слушателей, действие которых полностью контролируется и активизируется преподавателем.

Данный стиль характеризуется авторитарным стилем взаимодействия. С точки зрения эффективности усвоения учебного материала пассивный метод считается самым неэффективным [4].

К пассивным методам можно отнести рассказ, лекцию, объяснение, экскурсия (при использовании только рассказа), чтение. Здесь ученик будет выступать в роли объекта обучения.

Активные методы обучения - это методы, при которых обучающийся и педагог находятся в ситуации активного диалога [31]. К таким методам обучения можно отнести творческие задания, опросы, вопросы от учащегося к преподавателю и, наоборот, от педагога к школьнику. В активных методах обучения ученик выступает в роли субъекта обучения.

Интерактивные методы обучения - это методы, при которых имеется взаимодействие обучающихся между собой и преподавателем (может быть непосредственным и опосредованным), позволяющее реализовывать в обучении идеи взаимообучения и коллективной мыслительной деятельности, процесс общения «на равных», при котором все участники готовы обмениваться друг с другом информацией, высказывать свои идеи, отстаивать свою точку зрения в видении проблемы, включающую в себя анализ реальных проблем и ситуаций окружающей действительности (неинтересное, неактуальное учебное задание не способно вызвать интерес у учащихся) [4].

В ходе интерактивного обучения идет обмен собственным опытом ученика с опытами его товарищей и учителя, так как в основном методы интерактивного обучения направлены именно на знания и умения, которые уже были получены. Эти знания обогащаются и крепко остаются в памяти ребенка. Для участия в таком виде обучения учащийся должен научиться не только говорить и слушать, но и быть понятым всеми и уметь слышать своего собеседника.

Умелое сочетание данных методов обеспечивает эффективность преподавания и качество образования. Использование активных и интерактив-

ных методов в учебном процессе способствует повышению познавательной активности и мотивации учащихся, формированию и развитию интеллектуальной деятельности, раскрытию практической ценности знаний и повышению успеваемости [11].

Главная особенность интерактивных методов обучения – это развитие и организация диалогового общения на уроках как учителя с учащимися, так и учащихся между собой. Этот диалог может привести к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению значимых для каждого участника образовательного процесса задач и в достижении общей цели.

Интерактивность исключает доминирование одного участника процесса над другим, что приводит к равенству самих участников и их мнений. Мнение каждого в процессе диалога должно быть услышано. Интерактивные методы обучения своей главной целью ставят организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой.

Использование интерактивных методов обучения предполагает новую роль для учителя. Теперь педагог не только передает знания учащимся, но является активным руководителем и участником образовательного процесса, его главная задача заключается в построении диалогов на уроках. Интерактивные методы обучения подразумевают высокие требования к подготовке как самого учителя (поиск и отбор интересной и полезной информации, разработка раздаточных материалов или создание электронных дидактических средств обучения, поиск оборудования, разработка контрольно-измерительных материалов и т.д.), так и учащихся (поиск и обработка информации, готовность сотрудничать и подчиняться правилам, которые устанавливаются на момент обучения в классе и пр.).

В процессе интерактивного обучения у школьника формируются умение сотрудничать, умение говорить и вести продуктивный диалог, умение находить компромиссы, учитывая желания и мнение каждого участника про-

цесса, развивается самостоятельность и способность к самоорганизации и саморазвитию, а также обогащается опыт в решении трудных жизненных задач.

Сегодня существует много форм реализации интерактивных методов обучения. С точки зрения Т. С. Паниной и Л. Н. Вавиловой интерактивные формы можно разделить на три группы: дискуссионные, игровые, тренинговые [12].

Рассмотрим некоторые дискуссионные формы интерактивного обучения:

1. «Круглый стол». Обсуждение проблемы ведется группами учащихся, но обмен мнениями происходит не только между группами (или внутри одной группы), но и с аудиторией.
2. «Заседание экспертной группы» (или «панельная дискуссия»). Намеченная проблема обсуждается первоначально в рамках небольшой группы (4-6 человек), а затем ее участники кратко излагают свои позиции всему классу.
3. «Форум». Эта форма сходна с предыдущей. Отличие состоит в том, что группа не просто излагает свои позиции, а вступает в обмен мнениями с аудиторией.
4. «Симпозиум». Форма, предполагающая выступление с заранее подготовленными сообщениями, отражающими их позиции по неоднозначному (или спорному) сюжету. После заслушивания сообщений аудитория задает докладчикам вопросы.
5. «Дебаты». Заявляются две различные, а часто противоположные, точки зрения - каждую выдвигает и отстаивает одна из групп учащихся.
6. «Судебное заседание». Моделируется ситуация судебного разбирательства с участием всех предусмотренных законом сторон.
7. «Кейс» — это разбор ситуации или конкретного случая, деловая игра. Он основывается на анализе конкретных ситуаций, «частного случая».

Суть технологии состоит в том, что в основе его используются описания конкретных ситуаций или случая. Представленный для анализа случай должен желательным образом отражать реальную жизненную ситуацию. Во-вторых, в описании должна присутствовать проблема или ряд прямых или косвенных затруднений, противоречий, скрытых задач для решения исследователем. В-третьих, требуется овладение предварительным комплексом теоретических знаний для перевода их в практическую плоскость решения конкретной проблемы или ряда проблем. В процессе работы над кейсом требуется часто дополнительная информация для работы над анализом ситуации. В конечном итоге учащиеся находят собственные выводы, решения из проблемной ситуации, и часто, в виде неоднозначных множественных решений. [2]

8. Дискуссия — (от лат. discussion) исследование, рассмотрение, обсуждение. «Дискуссия» - педагогический метод обучения, повышающий интенсивность и эффективность учебного процесса за счет активного включения обучаемых в коллективный поиск истинного, верного решения вопроса [18]. Дискуссия помогает включить учащихся в поиск решений задачи коллектива, путем предложения своих вариантов решений и озвучивая доказательства своих слов. Данный метод предполагает возложение большой ответственности за принятие общего решения. Учащиеся могут проявить свои лидерские качества и свои знания, а также удовлетворить потребности в признании сверстниками. Одной из форм такого метода обучения являются «Дебаты».

Далее остановимся подробно на рассмотрении игры, как одной из основных форм интерактивного обучения. Игра, как отмечается в педагогическом энциклопедическом словаре – это форма деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта; в ней, как в особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение кото-

рым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, эмоциональное, интеллектуальное и нравственное развитие личности; в игре происходит также формирование поведения и социализация личности.

В педагогической литературе отмечается, что игры чаще всего используются как средство активизации учебного процесса. О. О. Жебровская считает, что «игры могут способствовать становлению творческой личности ученика, формируют умение видеть проблемы, принимать решения, развивают познавательный интерес к предмету, оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют черты характера». Многие авторы отмечают воспитательную ценность игры, ее возможности в формировании различных сфер индивидуальности. [6]

Игровые формы интерактивного обучения.

1. Обучающая игра – это организованное ситуативное упражнение, при выполнении которого создаются возможности многократного повторения в условиях, максимально приближенных к реальным условиям. Обучающие игры бывают деловыми, имитационными, ролевыми и обучающими. Рассмотрим некоторые из них. Игра относится к активным методам обучения, когда учащиеся являются не пассивными слушателями учебного материала, активными участниками урока [26].
2. Ролевая игра – это ситуация, в которой ученик берет нехарактерную для себя роль, поступает непривычным образом. Она дает возможность ученику представить себя в роли любого исторического деятеля (князя, полководца, политического деятеля и т.д.) или представителя социальной группы (крестьянин, воин, дворянин и т.д.), а значит, смоделировать свое поведение в зависимости от взятой роли. Основными этапами ролевой игры выступают:
 - моделирование – формирование эффективного способа поведения ученика в предполагаемой игровой ситуации;

- инструктаж – деятельность учителя, связанная с поддержкой учеников при возникновении трудностей в процессе игры;
- подкрепление – стимулирование правильного поведения учеников при разыгрывании предлагаемой ситуации.

Приемы, используемые учителем для адаптации учащихся к новым ролям:

- «персонификация» – ученик принимает на себя роль реального исторического деятеля.
- «интервью» – ученики задают вопросы представителю определенной исторической эпохи;
- «путешествие» – ученики работают с картой (например, при изучении «пути из варяг в греки», учащиеся объединяются в группы торговцев, показывая на карте маршрут движения, рассказывая о дорожных приключениях и т.д.);
- «историческое письмо» – ученики пишут письмо от имени исторического персонажа.

3. Деловая игра моделирует игровую ситуацию, при которой ученик выступает в роли нашего современника, например, историка, археолога, журналиста и т.д. Задача участников такого вида игры – исследовать или обсудить какое-либо историческое событие [5].

Рассмотрим некоторые деловые игры на уроках истории.

- «Игра-анализ конкретной исторической ситуации» предполагает детальный анализ сложившегося в тот или иной момент положения. Учащихся объединяет общая цель — выработать определенное решение из совокупности возможных вариантов, управляемое учителем эмоциональное напряжение, которое поддерживается элементом соревновательности и многоаспектным оцениванием результатов.

- «Игра-анализ исторических инцидентов» отличается от предыдущей тем, что ее целью является не столько нахождение решения, сколько поиск необходимой информации. Учитель сознательно предлагает недостаточную для анализа совокупность данных и просит восполнить пробелы, воспользовавшись рекомендованной литературой.
- Игра – «мозговой штурм» основана на предположении американского ученого А. Осборна о том, что оригинальность творческого решения тормозит критичность мышления и подавляет синдром боязни выглядеть глупым. Не допускается никакой критики высказанных идей, идеи высказываются короткими предложениями без обоснования, предпочтение отдается всем оригинальным идеям, в том числе шутливым, фантастическим и так называемым инсайдом (внезапным озарениям). «Мозговому штурму» обязательно предшествует этап погружения, когда учащиеся в течение одной минуты высказывают предложения по вопросам, никак не связанным с обсуждаемым материалом (например, для чего молено использовать пенал?).
- Игра – «информационный лабиринт» предполагает работу учащихся с набором документов.
- Игра – «разыгрывание исторических ролей» связана с инсценировкой конкретных ситуаций (например, заседание Государственной думы).

Одной из эффективных форм обучения школьников с точки зрения Л. П. Борзовой является образовательный тренинг [3]. Это новая форма пока достаточно редко используется в школьной практике и, по сути, еще не рассматривалась в методической литературе.

Тренинговая работа на уроках направлена на развитие познавательных способностей обучающихся: речи, мышления, воображения, памяти, внимания, исторической интуиции, эмпатии (понимать исторического героя, сопереживать ему, пытаясь приблизиться к той обстановке, атмосфере, в которой он жил). Эта методика помогает развитию различных общеучебных и специ-

альных умений: извлекать информацию из предметной и изобразительной наглядности; по отдельным деталям определять, какую информацию может нести предмет или изображение (информация о применении предмета, его функциональном назначении, информация о людях, которые пользовались этим предметом). Основные формы такой работы – разнообразные игры и упражнения для группы учащихся, объединенные в единый комплекс, который Л. П. Борзова называет тренингом [3].

Одним из перспективных интерактивных методов является «сингапурский» метод обучения. При использовании интерактивных методов обучения роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

В целом «сингапурская» методика — это общая методика менеджмента и управления учебным процессом, дающая такой инструмент, как обучающие структуры. Она не дает методические знания по конкретному предмету. Она, как здание с голыми стенами, должна быть заполнена содержанием каждым учителем индивидуально.

Чтобы начать работать с новыми структурами, не обязательно иметь опыт работы с ними. Не понадобится кардинальной перестройки всего урока и немедленной смены стиля преподавания. Можно начать с одной структуры на одном из этапов урока и постепенно приучать детей к позитивному взаимодействию. Важно, чтобы задание было простым, доступным и понятным каждому обучаемому, чтобы каждый шаг имел четкие инструкции и крите-

рии оценивания, иначе в структурах могут разочароваться как ученики, так и учитель.

При использовании «сингапурского» метода задействован во время урока весь класс. Скучающих учащихся на уроке не будет никогда, так как каждый задействован.

Приемы «сингапурского» метода таковы: коллектив разбивается на группы или пары и изучает небольшую долю материала самостоятельно. Каждый ученик периодически примеряет на себя роль учителя, объясняя своими словами соседу суть вопроса, и наоборот. А педагог осуществляет так называемый «включенный контроль»: слушая по очереди одного из представителей микро группы, оценивает их, корректирует, помогает и направляет. [37, 16]

Сегодня современные технологии интерактивного обучения включают различные средства обучения. Использование интерактивных методов обучения начиналось с обычных наглядных пособий, плакатов, карт, моделей и т.д. Средства обучения – это все материалы, которые использует преподаватель для осуществления учебного процесса. Рассмотрим некоторые из них:

- интерактивная доска;
- мобильные устройства (смартфоны, планшеты);
- интерактивные программы (приложения), электронные образовательные и сетевые ресурсы.

Рассмотрим интерактивные возможности перечисленных средств обучения.

Интерактивная доска – это не только техническое устройство, но и средство реализации интерактивных методов (например, мозгового штурма). Интерактивная доска - это устройство, использующееся с проектором и компьютером. Изображение с компьютера выводится на интерактивную доску, как на обычный экран, с помощью проектора. Используя маркер или палец

руки, можно не отходя от доски управлять компьютерными приложениями или делать пометки поверх изображения [9].

Мобильное устройство – портативное, переносное, персональное электронное устройство для оперативного сопровождения текущих действий пользователя, связанных со сбором, отображением, хранением, обработкой и передачей информации, в том числе в глобальной сети. К мобильным устройствам можно отнести смартфоны, планшеты, некоторые электронные книги.

Интерактивное обучение можно реализовывать с помощью *различных программных средств, электронных образовательных и сетевых ресурсов*. Например, самая известная программа «Skype». Данная программа предназначена для обмена мгновенными сообщениями, голосовой связи и видеозвонками, которые можно применять при обучении детей. Такое программное обеспечение позволит сделать домашнее задание еще интереснее и удобнее, так как работа в микрогруппе с помощью «Skype» позволит собраться членами команды вместе и решить учебные задачи на расстоянии. Работая в группе, учащиеся будут учиться общаться, находить оптимальное решение поставленной задачи. Также плюсом является то, что в диалог команды можно подключить учителя, который будет следить за ходом работы учащихся и выступать в роли консультанта.

Похожими приложениями являются программы для смартфонов и планшетов «WhatsApp» и «Viber», служат они тем же целям (работа в группе, обмен сообщениями, фото, видео и аудиофайлами).

В настоящее время молодое поколение повсеместно использует социальные сети. Несомненно, их необходимо использовать на уроках. Это могут быть «bitrix24.ru» или «Vk.com». Данные социальные сети позволят учащимся создавать группы, обмениваться мгновенными сообщениями при решении учебных задач, разработке учебного проекта и так далее. В данных сетевых ресурсах есть возможность ставить цели, задачи, назначать ответ-

ственных и следить за ходом выполнения работы по плановым срокам. В хранилище социальных сетей можно найти различные аудио и видеофрагменты или же загрузить свои.

Помимо различных социальных сетей в сети Интернет существуют и различные ресурсы, которые будут интересны учащимся и привлекут их к учебной деятельности.

Интерактивный сайт learningApps.org - это приложение для поддержки учебного процесса с помощью интерактивных модулей (приложений, упражнений) [3]. Сервис LearningApps.org позволяет использовать уже готовые модули, а также создавать свои или изменять готовые. Родной язык LearningApps.org – немецкий, но на сайте реализована мультиязычная поддержка.

В данном сервисе выполнять задание могут от 1 до 4 учащихся одновременно. Значит, при применении такого вида сетевого ресурса мы с легкостью можем реализовывать интерактивное обучение, которое заключается во взаимодействии обучающихся между собой и обучающихся и педагога.

С помощью сервиса OnlineTestPad.com можно создать тест любой сложности, а также использовать уже готовые опубликованные тесты другими педагогами. С помощью конструктора тестов в режиме online можно создать тесты на различные темы. При реализации интерактивного метода обучения с помощью Интернет-сервиса OnlineTestPad.com задание можно сформулировать так, чтобы учащиеся (в парах или группах), совместно отвечая на поставленные вопросы, объясняли выбор и подкрепляли его аргументами. Так учащиеся сформируют навык отстаивать свою точку зрения и подбирать необходимые аргументы для подкрепления своих слов [4].

Сервис OnlineTestPad.com можно применять на уроках истории и обществознания при проверке знаний учащихся по пройденной теме, при проверке знаний по разделу и при итоговом тестировании, а также при составлении опросников, кроссвордов и логических игр.

Сервис ThingLink.com для создания интерактивных плакатов. Причем такие плакаты учащиеся могут создавать самостоятельно, имея планшетный компьютер. Он позволяет добавлять дополнительную информацию (рисунки, надписи) на изображение при помощи ссылок.

Использование интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках направлено на формирование взаимодействия между учащимися, на необходимость прорабатывать свою совместную деятельность, отрабатывать навыки межличностного общения, уметь четко выполнять задания и формулировать мысли, грамотно строить речь, а следовательно, на формирование организационных (совокупность знаний, умений, навыков, которые позволяют определять цель совместной работы, обмениваться информацией, уметь планировать и координировать работу, согласовывать обязанности, анализировать деятельность группы и себя) и коммуникативных (знание языков, способов взаимодействия с окружающими и удаленными событиями и людьми; навыки работы в группе, коллективе, владение различными социальными ролями) компетенций.

Таким образом, интерактивные методы обучения — это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика, каждого ученика с любым другим учеником. Существует три группы интерактивных методов обучения: дискуссионные, игровые и тренинговые. Одним из перспективных интерактивных методов является «сингапурский» метод обучения. Интерактивные методы обучения комплексно реализуют обучающие, воспитательные, развивающие и релаксационные функции.

К различным средствам интерактивного обучения относятся интерактивные доски, мобильные устройства, программные средства, образовательные и сетевые ресурсы.

Интерактивные методы, формы и средства обучения прежде всего направлены на формирование организационных и коммуникативных компетенций, мониторинг формирования которых будет приведен во второй главе.

Выводы к первой главе

Анализ педагогической литературы позволил нам сделать вывод о том, что термин «интерактивное обучение» имеет двойственное толкование: с одной стороны, интерактивное обучение представляет собой способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся, при которых все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают работу, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по решению проблем; а с другой стороны – интерактивное обучение – это обучение с помощью информационных технологий, с использованием ресурсов Интернета, применением электронных учебников, интерактивных досок и т.д. Двойственность определения термина связана с историей возникновения и развития интерактивного обучения.

Интерактивные методы обучения — это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика, каждого ученика с любым другим учеником.

Существует три группы интерактивных форм обучения: дискуссионные, игровые, тренинговые. Одним из перспективных интерактивных методов является «сингапурский» метод обучения.

Интерактивные методы обучения комплексно реализуют обучающие, воспитательные, развивающие и релаксационные функции. Они способствуют высокой степени мотивации, максимальной индивидуальности преподавания, предполагают широкие возможности для творчества, самореализации учащихся. Учащиеся научатся уважать мнение других людей, договариваться и находить компромиссы, работая в группе или команде. Кроме того, интерактивные методы обучения отчасти решают еще одну существенную задачу - снятие нервной нагрузки, переключение внимания, смена форм деятельности и т. д.

Интерактивные методы обучения можно использовать на различных этапах урока: актуализации знаний, формировании мотивации, изложении нового материала, закреплении полученных знаний, рефлексии и так далее.

К различным средствам интерактивного обучения относятся интерактивные доски, мобильные устройства, программные средства, образовательные и сетевые ресурсы. Они обладают большой информативностью, достоверностью, позволяют проникнуть в глубину изучаемых явлений и процессов, повышают наглядность обучения, способствуют интенсификации учебно-воспитательного процесса, усиливают эмоциональность восприятия учебного материала.

Использование интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках направлено на формирование взаимодействия между учащимися, на необходимость прорабатывать свою совместную деятельность, отрабатывать навыки межличностного общения, уметь четко выполнять задания и формулировать мысли, грамотно строить речь, а следовательно, на формирование организационных и коммуникативных компетенций.

Глава 2. Экспериментальное исследование педагогических условий реализации интерактивных методов и форм обучения на уроках истории и обществознания

2.1. Возможности применения интерактивных методов и форм обучения на уроках истории и обществознания

Современные уроки истории и обществознания позволяют развить творческие способности, творческое мышление, умение поиска и переработки информации в творческой форме.

Использование различных средств реализации интерактивного обучения на уроках истории и обществознания позволяют активизировать внимание учащихся, заинтересовать их в познании предмета и формировать умение саморазвиваться и самообучаться. При регулярном использовании интерактивных методов у учащихся формируется интерес к преподаваемому предмету через средства, используемые в повседневной жизни.

Например, на уроках истории по теме «Преобразования в области культуры при Петре I» в 7 классе, мы можем предложить учащимся разобраться в вопросе с помощью дебатов, предложив домашнее задание по группам снять видеоролик. Первая команда – «Просвещение и наука», вторая команда – «Искусство», третья команда – «изменения в быту». Снятые видеоролики представляются на уроке или выкладываются на специально созданном сайте. После просмотра каждого видеофрагмента команда оппонентов задает вопросы, а отвечающая команда старается ответить на вопросы и предложить свои аргументы.

В конце дебатов педагог обобщает приведенные аргументы, и каждая команда сообщает свои выводы. Положительным результатом будет считаться, если каждая команда придет к единому выводу – что преобразования при Петре первом коснулись всех сфер жизни общества: науки, искусства и быта.

Используя данную форму интерактивного обучения, мы получаем формирование следующих ключевых компетенций:

- организационная - организация совместной деятельности, партнерских отношений, умение обсуждать с группой итоги работы;
- коммуникативная – диалог не только между учителем и учениками, но и между обучающимися в процессе добывания новых знаний.

Также интерактивное обучение на уроках истории и обществознания можно осуществить с помощью проектной деятельности, если проекты будут разрабатываться и осуществляться в парах, микрогруппах или всем классом. В этом случае неотъемлемой частью данной работы будет являться использования сети Интернет, что позволит общаться и решать поставленные задачи на расстоянии.

Возьмем урок обществознания в 9 классе на тему «Права человека». Учащиеся заранее (примерно за месяц) получили задание разработать проект по теме «Твои права». На уроке учащиеся поставили проблемный вопрос: «Свободен ли свободный мир?», обозначили актуальность, цель, задачи, распределились на 2 группы, в каждой группе была подтема исследования – «Зачем человеку права?» и «Что делать, если твои права нарушены?», выбрали лидеров и создали 2 группы по разработке проекта в социальной сети «ВКонтакте». Добавив в эти группы педагога, они обращались к нему за консультацией. При этом учитель может следить за ходом разработки проекта и за активностью каждого учащегося.

В течение месяца ребята активно разбирали свои темы и готовили презентации исследования, фиксируя каждый аргумент на фотографиях или видеофайле. Итогом реализации этого проекта стал урок, на котором первая группа представила свои результаты исследования: сообщение и презентацию о конституции и кроссворд на тему «Мои права - моё богатство», а вторая группа презентовала буклет «Меня обидели» и тест на тему «Я - гражданин».

Таким образом, проектная деятельность была направлена на конкретный практический результат и связана с социальными ценностями учащихся. С точки зрения интерактивности, проектная деятельность способствует развитию критического мышления, формированию коммуникативной компетенций. Данный опыт социальной практической деятельности передается ученикам, формируя у них ответственное отношение к себе и своим поступкам, умение приобретать и осмысливать личный опыт толерантности и взаимодействия с другими людьми.

Не менее важно использовать на уроках ролевые игры. Особенно эффективно их применение в 5-7 классах, так как данная форма обучения соответствует психологическим особенностям школьников этого возраста, отвечает их познавательным потребностям. Ролевая игра – одно из важнейших средств социализации ребенка, позволяющих отработать навыки поведения, овладеть этикетом и осознать его условность. Пример – урок по истории в 5 классе на тему «Древняя Спарта». На этапе актуализации опорных знаний учитель задает ряд вопросов:

- Как называли в Греции простой народ? (*Демос.*)
- Кому принадлежала власть в Афинах? (*Знати.*)
- Как назывался совет знати в Афинах? (*Ареопаг.*)
- Кого выбирал ареопаг? (*Архонтов.*)

Далее выбираем 5 учащихся, которые будут играть роль архонтов. Все остальные учащиеся должны их выслушать и исправить ошибки, которые будут допущены или согласиться с утверждениями.

Разыгрывается ролевая игра. 5 участников рассказывают о себе.

1-й участник. Я - бедный ремесленник. Никак мне не удастся выбраться из нужды. Я ткач, своим трудом зарабатываю себе на жизнь жалкие гроши.

2-й участник. Я – знатный богатый афинянин. Я происхожу из древнего рода. У меня большой дом в центре города, полный драгоценной посуды и красивой мебели. Я имею также и плодородный участок в долине.

3-й участник. Я тоже знатен и богат. В долине рядом с Афинами я владею огромной оливковой рощей и виноградниками. Я имею также в своем богатом доме огромное количество слуг – рабов.

4-й участник. А я – бедный крестьянин. В нашей долине никто лучше меня не умеет пахать землю. Да что толку! Участок мой высоко в горах, земли в долине захватила власть. Сколько ни работай, а из нужды не выберешься.

5-й участник. Я – богатый купец. Когда-то я был беден, но потом разбогател на удачной торговой сделке. У меня тоже есть богатый дом, полный дорогих вещей и рабов.

После выступления учащихся, учитель задает вопросы:

- Что в этой сцене показалось вам неверным?
- Почему?
- Участвовал ли простой народ в управлении?
- Кого мы должны исключить из этого состава архонтов?

Посоветовавшись, учащиеся делают выводы о том, что из состава архонтов следует исключить купца, ремесленника и крестьянина.

Такая небольшая ролевая игра помогла нам избежать монотонности и пассивности при проверке домашнего задания, а также стимулировала мыслительную деятельность учащихся, их способность делать выводы и доказывать свою точку зрения; творческую активность, умение поставить себя на место другого; осознать несправедливость неравенства и формировать гражданскую позицию учеников.

Используя различные интерактивные средства обучения, мы можем привлечь внимание учащихся и позволить им четко представить то, о чем говорится в данный момент времени на уроке. В частности, мы создали интер-

активный плакат «Сословный строй XVI в.» для урока истории в 7 классе. Интерактивный плакат – электронное образовательное средство нового типа, имеющее интерактивную навигацию, которая позволяет отобразить необходимую информацию: графику, текст, звук. С помощью различных программ разрабатываются изображения, на которых при выделении одной части появляется его краткая характеристика.



Рис.1. Интерактивный плакат для урока истории

Таким образом, обеспечивается высокий уровень задействования информационных каналов восприятия, наглядности учебного процесса, варьирование уровня погружения в тему.

Контроль за усвоением программного материала учащимися и проверка знаний, умений, навыков — обязательное условие результативного учебного процесса. Для этого использую тестирование. Тесты проводятся и в режиме онлайн, что дает сразу же получить результат и оценку знаний учащихся. Существуют уже разработанные программы или же их можно создать самим по определенным темам.

Для примера мы создали online–тест по истории для 8 класса.

Тест Отмена крепостного права (8 класс)

Тест «Отмена крепостного права» (8 класс) по истории объективно оценит уровень знаний, закрепит материал. Задания помогут выявить причины отмены крепостного права, условия выкупа земельного надела, обозначить последствия проведенных изменений.

Вопрос 1 из 10

1. Кому принадлежат слова: «Лучше освободить крестьян «сверху», нежели ждать, когда они освободятся «снизу»?»

- А.И. Герцену
- Александру II
- К.П.Победоносцеву

✓ Ответить

Рис.2. Скриншот экрана ПК при открытии теста сервиса OnlineTestPad.com

Учащиеся вводят Фамилию и Имя (причем можно ввести несколько фамилий учащихся, если работа идет совместно), после чего отвечают на вопросы в течении 6:00 минут. В конце сервис сам подсчитывает правильные ответы, выводит оценку, а также пишет, сколько времени потрачено на выполнение теста. Минус сервиса в том, что нет возможности разбора ошибок.

Активизация познавательной деятельности учащихся на уроке – одно из наиболее существенных требований, обеспечивающих качество обучения. С этой целью на уроках истории можно использовать интерактивные кроссворды. Мы создали интерактивный кроссворд «Фараоны» по теме урока «Великие походы фараонов» история 5 класс.

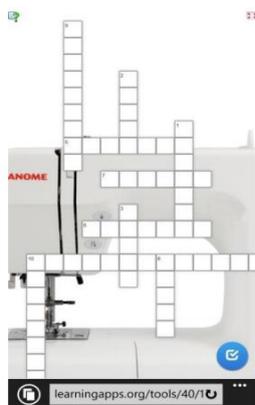


Рис.3. Скриншот экрана смартфона при открытии интерактивного кроссворда

Созданные приложения в данном on-line-сервисе хорошо дополняют урок. Их можно применять на различных этапах урока: проверка домашнего задания, актуализации знаний, формирование мотивации, закрепление нового материала. А так же LearningApps.org можно применять для контрольной проверки знаний. Работая с кроссвордами на уроках истории, дети:

- лучше усваивают учебный материал;
- учатся выделять главное;
- учатся делать логические выводы, используя опорные слова;
- облегчают себе изложение нового материала;
- проявляют больший интерес к предмету.

Форма интерактивного обучения «Круглый стол» служит закреплению знаний с восполнением недостающей или забытой информации. С помощью словесных методов и групповой формы работы у учащихся формируется умение излагать свои мысли, подбирать к ним аргументы и отстаивать свое мнение. В ходе дискуссии идет обсуждение спорного вопроса в ходе сопоставления информации, мнений и предложений учащихся и педагога.

Для примера мы взяли урок обществознания в 9 классе на тему «Коррупция. Борьба с коррупцией в России». Форма урока – «Круглый стол». Первая часть урока – это «мозговой штурм». Ключевое слово – «коррупция». В течение пяти минут учащиеся должны вспомнить и зафиксировать на доске все свои ассоциации с этим словом. С помощью «мозгового штурма» у учащихся развивается мышление, сознание, умение общаться в команде, у учащихся исчезает боязнь высказывания своих идей.

Вторая часть урока – это экспресс-дебаты. Класс предварительно делится на следующие группы:

- 1 группа - «группа экспертов» - 5 учеников, они выполняют судейские функции и подводят итог игры, анализируя аргументацию команд и демонстрируя столкновение позиций, т.е. фактически осуществляют функции 3 спикера, сравнивая позиции команд.

- 2 группа - это группа поддержки из трех человек, к помощи которых могут обращаться команды во время таймаутов;
- две команды по 3 человека - это спикеры;
- остальные учащиеся являются слушателями. Их цель: внимательно слушать, делать письменные критические записи и в конечном результате представить письменную рецензию на выступления обеих команд. Задание следующее: найти и сформулировать аргументы «за» и «против» следующего тезиса «Можно ли победить коррупцию?»

Задание не было дано заранее, поэтому спикеры составляют речь, весь класс изучает ст. 290 и ст. 291 УК РФ, дополнительную литературу, а также формулирует аргументы и мнения в свою поддержку («за» или «против») именно на уроке, используя персональные смартфоны или планшетные компьютеры с выходом в сеть Интернет.

При использовании экспресс-дебатов активизируется мыслительная деятельность учащихся и происходит закрепление изученного материала.

Если применять интерактивные методы с использованием мобильных устройств, то появляется и возможность использования различных игр. Например, игра «Обществовед», которая проводится в 5 классе по пройденному материалу первой главы «Человек». К практикуму составляется красочная презентация, которая содержит вопросы и для подтверждения - краткие правильные ответы. Учащиеся сами выбирают номер вопроса и отвечают на него. За правильный ответ ученик получает жетон. В конце урока подводится итог. Участники игры, набравшие большее количество жетонов, получают поощрительный приз и отличную отметку за урок.



Рис. 4 Скриншот экрана при открытии игры «Обществовед»

Применение данного интерактивного метода позволило более успешно решить следующие задачи: образовательные: - способствовать более прочному усвоению учащимися пройденного учебного материала; развивающие: - развивать у учащихся творческое мышление; - способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроках; воспитательные: - вырабатывать самосознание - способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

Каждый педагог старается найти наиболее эффективные методы и приемы для повышения качества знаний и развития творческих и интеллектуальных способностей учащихся, развития интереса у детей к предмету через использование новых интерактивных педагогических методов и форм обучения. В настоящее время одним из наиболее эффективных методов, повышающих интерес у учащихся к предмету является «сингапурский» метод обучения. В своей практической деятельности применяю различные приемы из арсенала «сингапурской» методики. Например, на уроке истории в 5 классе при изучении темы «Искусство Древнего Египта» использую приемы ЭЙ АР

ГАЙД (Anticipation-Reaction Guide «Руководство предположения/реакции») – это обучающая структура, в которой сравниваются знания и точки зрения учеников по теме до и после выполнения «упражнения-раздражителя» для активизации мышления (видео, картинка, рассказ и т.д.) и ТАЙМД РАУНД РОБИН (Timed Round Robin) - «раунд робин в течение определенного времени» - обучающая структура, в которой каждый ученик проговаривает ответ в команде по кругу в течение определенного количества времени.

Пример: перед обучающимися, на столах, находятся листочки, на которых составлены 4 утверждения: «Я достаточно много знаю о пирамидах», «Я думаю, что строить пирамиды легко», «Я полностью уверен, что мумия-это тело человека, которого высушивали и обматывали тонкими бинтами», «На стенах гробницы обычно рисовали рисунки». Задание:

«Если вы согласны с утверждением, пожалуйста, поставьте «+» в колонке ДО. Если вы не согласны с утверждением, то поставьте «-». У вас есть минута, чтобы ответить на все 4 утверждения. Вам хватило времени, если нет, то у вас еще есть дополнительная минута».

Далее следует просмотр видеофрагмента о пирамидах. По завершению просмотра видео, ребятам предлагается еще раз прочитать все утверждения.

Задание: «В столбике «ПОСЛЕ» поставьте «+», если вы согласны с утверждением, или «-», если вы не согласны с утверждением. Сравните столбики «ДО» и «ПОСЛЕ». Если ваши ответы не изменились, то вы отвечаете на вопрос «Какие из этих утверждений являются самыми важными для вас? Почему?» Если ваши ответы изменились, то вы отвечаете на вопрос «Изменились ли ваши убеждения? Почему?», у вас есть 1 минута, чтобы ответить на эти вопросы. У вас была возможность подумать и записать ваши ответы. Вам хватило времени, если нет, то у вас еще есть дополнительная минута».

Следующее задание также из ряда «сингапурских» приемов - «ТАЙМ РАУНД РОБИН». Задание: «Поделись своими мыслями». Начинаем наш РАУНД РОБИН с участника №1, а затем по часовой стороне, каждый участ-

ник команды в течение 30 секунд должен поделиться ответами на один из вопросов.

Использование данных приемов помогает развивать:

- общеучебные навыки: поиск и выделение необходимой информации, умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;
- логические навыки: построение логической цепи рассуждений, выбор оснований для сравнения, анализ, синтез, выдвижение гипотез.

Применение в практике преподавания истории и обществознания интерактивных методов обучения способствуют повышению интеллектуальной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока. Даже самые пассивные учащиеся включаются в активную деятельность с огромным желанием, у них наблюдается развитие навыков оригинального мышления, творческого подхода к решаемым проблемам. Кроме того, формируется все ключевые компетенции:

- умение брать на себя ответственность при принятии решений,
- толерантность, уважение людей других национальностей, умение жить с людьми других культур, религий, языков,
- умение работать с различными видами информации,
- способность постоянно повышать свое образование и т.д.

Таким образом, возможности применения интерактивных методов, форм и средств (компьютерные технологии, мобильные средства, интерактивная доска и др.) обучения позволяют учащимся решать образовательные задачи и формируют их ключевые компетенции.

2.2. Техника разработки уроков по истории с использованием интерактивных методов и форм обучения.

Использование интерактивных методов обучения на уроках позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Данное обучение помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей, обеспечивает высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

Для того, чтобы урок получился эффективным и поставленные задачи были выполнены, необходимо работать по определенным принципам и четкому алгоритму.

Принципы работы на интерактивном занятии:

- занятие – не лекция, а общая работа.
- все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы.
- каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу.
- нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея).

Алгоритм проведения интерактивного занятия:

1. Подготовка занятия

Педагог производит подбор темы, ситуации, определение дефиниций (все термины, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всем обучаю-

щимся), подбор конкретной формы интерактивного занятия, которая может быть эффективной для работы с данной темой в данном классе.

При разработке интерактивного занятия рекомендуется обратить особое внимание на следующие моменты:

- временные рамки проведения занятия.
- должна быть четко определена цель урока.
- подготовлены раздаточные материалы.
- обеспечено техническое оборудование.
- определены основные вопросы, их последовательность.
- определение практического блока (чем класс будет заниматься на занятии).
- раздаточные материалы должны быть адаптированы к классу.
- материал должен быть структурирован.
- использование графиков, иллюстраций, схем, символов.

2. Вступление:

Сообщение темы и цели занятия.

- учащиеся знакомятся с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им нужно достичь;
- педагог информирует учащихся о рамочных условиях, правилах работы в группе, дает четкие инструкции о том, в каких пределах ученики могут действовать на занятии;

Примерные правила работы в группе:

- быть активным.
- уважать мнение участников.
- быть доброжелательным.
- быть пунктуальным, ответственным.
- не перебивать.

- быть открытым для взаимодействия.
- быть заинтересованным.
- стремиться найти истину.
- придерживаться регламента.
- креативность.
- уважать правила работы в группе.

3. Основная часть:

Особенности основной части определяются выбранной формой интерактивного занятия, и включает в себя:

- формирование целевых групп и организация коммуникации между ними;
- презентация готовых результатов работы.

4. Выводы (рефлексия)

Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Второй этап рефлексивного анализа занятия – оценочный (отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др.). Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает педагог.

Пользуясь вышеприведенными теоретическими и практическими знаниями, был разработан и проведен урок по истории в 10 классе на тему «Великая российская революция: февраль 1917 г.» (Приложение 1). Урок был проведен в МКОУ Шелаевской СОШ, Иркутской области, Тайшетского района, именно с этого урока и была начата опытно-экспериментальная работа. По результатам работы был сделан самоанализ.

Тема урока: «Великая российская революция: февраль 1917 г.»

Цель урока: Сформировать представление о Февральской революции 1917 г.

Задачи урока:

Образовательные:

- Подвести учащихся к пониманию, осознанию исторической закономерности Февральской революции, ее объективных и субъективных предпосылок.
- Учащиеся должны: уяснить причины, движущие силы, характер, итоги, значение Февральской революции в России;
- Давать аргументированную оценку двоевластию, сложившемуся после Февральской революции

Воспитательные:

- Способствовать верному нравственному и этическому осмыслению событий Февраля 1917 года.

Развивающие:

- Уметь применять логические операции: систематизации, обобщения, сравнения

В процессе обучения формирую следующие блоки УУД.

Познавательные: общеучебные – выделение существенных признаков в хроникальных событиях Февральской революции и их анализ; размышление над ответами на вопросы; выделение, фиксация и построение связного, завершенного высказывания с существенной для решения промежуточных и основных задач информацией; логические – осуществление качественной характеристики объекта исследования (исторического текста); формулирование собственных выводов и обобщений по итогам обсуждения проблемы в творческом групповом общении.

Регулятивные: выполнение учебных действий в материализованной, громкоречевой и умственной форме; внесение необходимых корректив в действие после его завершения на основе учета и оценки характера сделанных ошибок; планирование своих действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; выполнение инструкций и выделенных

учителем ориентиров действия; оценивание правильности выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям поставленной учебной задачи.

Коммуникативные: осознанное построение речевого высказывания; составление (постановка) таких вопросов и выстраивание их логической цепи, которые помогут решить поставленную задачу конструктивно; адекватное использование речевых средств для регуляции своих действий и решения коммуникативных задач; осуществление совместной деятельности в творческой групповой работе – конструктивное общение, взаимопонимание, убеждение, планирование общих способов работы (кооперация); осознанная передача информации другим, отображающая существо содержания исследуемой проблемы.

Личностные: самоопределение – осознают необходимость самосовершенствования; способны адекватно судить о причинах своего успеха/неуспеха в учении, связывая успехи с усилиями, трудолюбием, с наличием интереса к новому, к способу решения учебной задачи; самообразование – следуют ценностным ориентирам и смыслам учебной деятельности на основе сформированности познавательных и социальных мотивов; нравственно-этическая оценка – способны принимать решение на основе соотношения нескольких моральных норм, адекватно рассуждать о моральных качествах, поступках на основе предложенных примеров из исторических источников.

Ресурсы: компьютер, интерактивная доска, презентация к уроку, видеоролик.

Тип урока: комбинированный

Урок построен в соответствии с ФГОС, использованы информационно-коммуникативные технологии и кейс-технология.

В содержание урока включены элементы обучения школьников универсальным учебным действиям: цель и задачи урока определяли сами ученики, исходя из соответствующей проблемной ситуации.

На данном уроке применялся интерактивный метод обучения, который был реализован в следующих видах деятельности: групповой и учебно-исследовательской.

Основные этапы урока:

- I. Организационный момент
- II. Актуализация опорных знаний. На данном этапе учащиеся отвечали на вопросы теста, составленного с помощью сервиса «OnlineTestPad.com»
- III. Определение темы и постановка учебных целей и задач. Любой процесс познания начинается с импульса, побуждающего к действию. Необходима мотивация, побуждающая ученика к вступлению к деятельности. На данном этапе это было зачитано стихотворение М. Ю. Лермонтова «Настанет год, России черный год...», а также показан видеоролик «Февральская революция за 2,5 минуты» Были заданы вопросы и определена тема.
- IV. Усвоение новых знаний и способов действий. Изучение нового материала проходило поэтапно.
 - 1) Работа с ассоциациями. Было дано слово «революция» и учащиеся называли (а учитель фиксировал) все ассоциации с этим понятием, после чего было дано определение революции.
 - 2) Работа в группах. Класс разделился на пять групп, все группы получили задания (кейсы) и приступили к их выполнению. Помимо учебника и раздаточного материала, учащиеся применяли смартфоны и планшеты для поиска дополнительной информации в сети Интернет. Результатами их работы были схемы, таблицы и ответы на вопросы. На данном этапе развиваются такие навыки как конструктивное общение, взаимопонимание.

На каждом этапе учащиеся делали необходимые записи в рабочие листы.

V. Обобщение знаний. На этом этапе учащиеся представили готовые результаты (презентации) работы с кейсами и провели мини-дискуссию по вопросу «Каковы же итоги Февральской революции?». На данном этапе развивается личностная составляющая - способность к определению своей позиции.

VI. Подведение итогов. Рефлексия

На этом этапе конкретизируется изучение нового материала. Ребята вспоминают и озвучивают тему урока, называют цель, которая была поставлена в начале урока и отвечают на вопрос: добились ли они ее? Для того, чтобы узнать насколько хорошо ребята усвоили новую тему, были даны вопросы-клише (сегодня на уроке я ... самым полезным и интересным для меня было... и пр.), позволяющее оценить свою работу на уроке и спрогнозировать ее результат.

VII. Информация о домашнем задании и выставление оценок

Учебник, § 3, рабочие листы, составить интерактивный кроссворд «Февральская революция 1917 г.»

Этапы урока были тесно взаимосвязаны между собой, чередовались различные виды деятельности. Умственные действия опирались и подкреплялись практическими.

Учебная информация была привлекательна для детей. За счёт интерактивности содержания заданий и подачи учебного материала, повысились возможности учеников в достижении поставленных целей на уроке.

Учебное время на уроке использовалось эффективно, запланированный объём урока выполнен. Интенсивность урока была оптимальной с учётом физических и психологических особенностей детей.

Таким образом, применение интерактивных методов обучения на конкретном уроке показало, что учащиеся быстрее вовлекаются в учебный процесс, повышается их мотивация и вовлеченность в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой актив-

ности участников, побуждает их к конкретным действиям. В процессе интерактивной деятельности ребята учатся конструктивно взаимодействовать друг с другом, высказывать и отстаивать свою точку зрения, планировать свою деятельность и организовывать работу в группе, а следовательно, у учащихся формируются ключевые компетенции и происходит более быстрое и легкое усвоение учебного материала.

2.3. Проведение мониторинга применения интерактивных методов и форм обучения на уроках истории

Опытно-экспериментальная работа проводилась в МКОУ Шелаевской СОШ Иркутской области, Тайшетского района в течение полугода – с начала сентября до конца декабря 2017 г. Была выбрана экспериментальная группа – 10 класс. Первый урок с использованием интерактивных методов обучения был проведен на тему «Великая российская революция: февраль 1917 г.». В течение II четвертей проводимые уроки были разработаны с использованием различных методов, форм и средств интерактивного обучения. В частности, это были как полностью разработанные уроки с использованием интерактивных методов, форм и средств, так и частичное включение интерактивных методов по этапам урока: актуализация знаний, постановка цели, изложение нового материала, закрепление, рефлексия. Далее была проанализирована результативность использования интерактивных методов на уроках истории.

Для решения задач исследования был подобран диагностический инструментарий мониторинга результативности применения методов, форм и средств интерактивного обучения: методика «Незаконченное предложение» и методика П. И. Третьякова «Мониторинг определения у ученика качества и уровня сформированности ключевых компетенций» [21]. Данные методики были проведены в начале эксперимента и по его окончании.

Наша опытно-экспериментальная работа началась с проведения методики «Незаконченное предложение». В конце урока ученикам предлагалось закончить предложения:

1. Самый главный для меня вопрос, который был поставлен сегодня – это ...
2. Самым трудным для меня на сегодняшнем занятии было ...
3. Сегодня я понял(а), что ...
4. Сегодня я научился ...

Приведем некоторые законченные ответы обучающихся:

«Самый главный для меня вопрос, который был поставлен сегодня – это...»

- Как будет оцениваться групповая работа?
- Как найти общий язык с этими людьми?

«Сегодня я понял, что ...

- договориться с одноклассниками – это трудно.

«Самым трудным для меня на сегодняшнем занятии было...»

- высказать свое предположение и сформулировать свой собственный вывод;
- дождаться своей очереди отвечать, не перебивать других, дать им высказаться;
- принять точку зрения, иную от моей.

Проанализировав данные, мы выявляли внешние и внутренние личные проблемы в деятельности учащихся, такие как: низкая мотивационная готовность учащихся к межличностному взаимодействию; трудность простраивания совместной деятельности в группе; нежелание участвовать в рефлексии; слабая личностная готовность к работе в группе; непонимание учащимися прав и обязанностей члена группы и другие. Эти данные обозначили необходимость в создании педагогических условий использования интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках истории.

В конце опытно-экспериментальной работы, после проведения серии уроков с применением интерактивных методов, форм и средств обучения, учащимся вновь предложили диагностику по методике «Незаконченное предложение». Ответы обучающихся были такие:

«Сегодня я понял, что ...

- история – интересная наука;
- получаю удовольствие, работая на уроке;
- люблю ходить на уроки истории, мне нравится профессия «учитель».

«Сегодня я научился...»

- отвечать без страха;
- находить истину и высказывать свои доводы;
- не ждать звонка с урока, потому что время пролетело незаметно.

Полученные ответы и их анализ представлены в таблице 1, 2

Таблица 1.

Сравнительная таблица «Психологические (внешние) затруднения обучающихся»

Затруднение	Начало эксперимента	Окончание эксперимента
1. Низкая мотивационная готовность учащихся к межличностному взаимодействию	67%	42%
2. Трудность проработки совместной деятельности в группе.	75%	33%
3. Формирование группового единства.	83%	33%
4. Нежелание участвовать в рефлексии.	83%	33%

Таблица 2.

Сравнительная таблица «Психологические (внутренние) затруднения обучающихся»

Затруднение	Начало эксперимента	Окончание эксперимента
1. Личностная готовность к работе в группе.	67%	42%
2. Осознание учащимся прав и обязанностей члена группы, полученной роли.	83%	42%
3. Отработка навыков межличностного взаимодействия.	67%	25%
4. Развитие личностной рефлексии.	83%	42%

Таким образом, данные сравнительных таблиц характеризуют снижение уровня затруднений обучающихся, формирование умений и желания работать в группе, развитие навыков взаимодействия в учебно-воспитательных ситуациях и как следствие, формирование организационных и коммуникативных компетенций.

Кроме того, с помощью методики П. И. Третьякова «Мониторинг определения у ученика качества и уровня сформированности ключевых компетенций», мы определили результаты сформированности основных ключевых компетенций обучающихся: организационных и коммуникативных. Диагностика состоит из ряда критериев, с помощью которых определяются уровни сформированности организационных и коммуникативных умений и навыков. Критерии расположены в таблице «Критерии оценивания уровня сформированности ключевых компетенций» (Приложение 2). Соответствие тому или иному критерию оценивается в один балл. И. П. Третьяков выделяет 4 уровня оценивания:

- критический уровень – 0 баллов;
- низкий уровень – 1 балл;
- допустимый уровень – 2 балла;
- оптимальный уровень – 3 балла.

Данная таблица заполняется по каждому учащемуся и на ее основе делаются выводы. Описание по каждому уровню дано в Приложении 3.

Данные по диагностической методике И. П. Третьякова, полученные в начале и конце опытно-экспериментальной работы по применению интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках истории, позволили проанализировать уровни сформированности организационных компетенций учащихся 10 класса. Эти данные наглядно представлены на рисунке 5 (начало опытно-экспериментальной работы):

Уровень сформированности организационных компетенций. Начало эксперимента

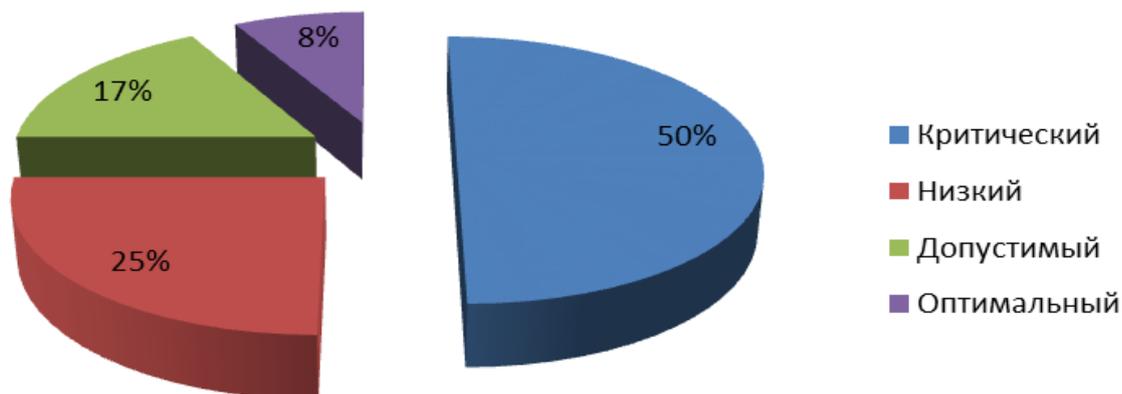


Рис. 5 Уровень сформированности организационных компетенций.

Начало опытно-экспериментальной работы

Как видно из диаграммы, в начале эксперимента 6 человек (50%) имели критический уровень сформированности организационных компетенций, еще три учащихся (25%) – низкий уровень; и только двое ребят (17%) были на допустимом уровне и одна ученица могла самостоятельно работать в группе по четко сформированному плану и выполнять все задания.

По окончании эксперимента была проведена повторная диагностика, результаты которой представлены на рисунке 6:

Уровень сформированности организационных компетенций. Окончание эксперимента

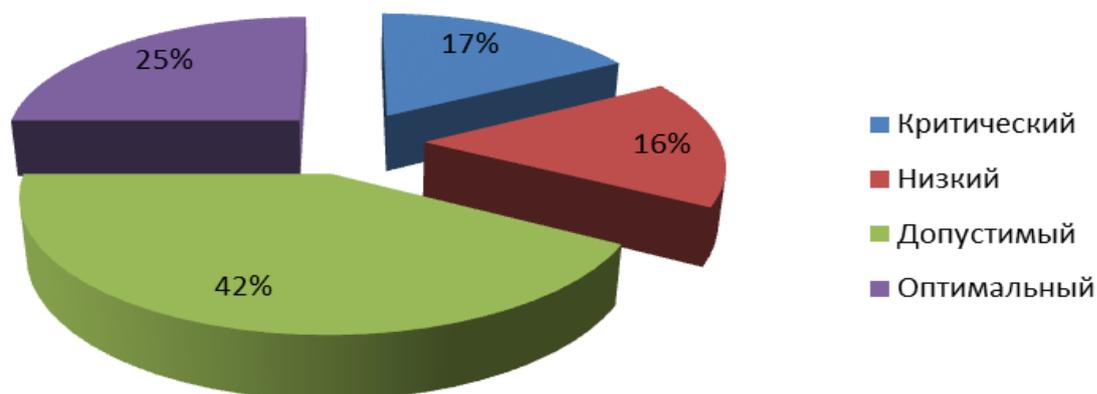


Рис. 6 Уровень сформированности организационных компетенций.

Окончание опытно-экспериментальной работы

В классе по-прежнему остались учащиеся с критическим уровнем сформированности организационных компетенций, но их число уменьшилось до двух человек (с 50% до 17%); число учащихся с низким уровнем также сократилось до двух человек; более всего стало ребят с допустимым уровнем сформированности компетенций (42%) и двое ребят теперь обладают оптимальным уровнем организационных знаний и умений, т.е. делая вывод, можно говорить о том, что при использовании интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках истории в возрос уровень активности классе, у ребят выработались навыки самостоятельности в планировании своей деятельности, в принятии решений и постановке целей, они ориентируются на сотрудничество и успешность.

При определении уровня сформированности коммуникативных компетенций, мы получили следующие результаты (в сравнении – на начало и конец опытно-экспериментальной работы):



Рис. 7. Уровень сформированности коммуникативных компетенций

При анализе результатов сформированности коммуникативных компетенций, мы видим схожие картины с организационными компетенциями: после окончания эксперимента критический уровень сформированности коммуникативной компетенции в классе уменьшился с 42% до 25%, тоже самое произошло с низким уровнем (снижение с 33% до 17%); увеличилось число учащихся с допустимым уровнем общительности и взаимодействия – с двух до пяти, что повлияло на успеваемость; на оптимальном уровне работают два человека (в начале была одна ученица).

Следовательно, при использовании интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках истории, была создана атмосфера, при которой учащиеся смелее отстаивают свою точку зрения, стремятся к полноценному диалогу и сотрудничеству, активнее обмениваются мнениями, принимают позиции другого в качестве особой ценности; в классе снизился общий уро-

вень агрессивности и конфликтности учащихся, что привело к формированию благоприятного психологического климата.

Таким образом, в результате исследования нам удалось экспериментальным путем доказать результативность применения методов, форм и средств интерактивного обучения на уроках истории. Следует отметить, что лишь наметилась тенденция к росту уровня организационных и коммуникативных компетенций в классе, так как изменения были незначительные, ввиду краткосрочности проведения экспериментальной работы с начала сентября до конца декабря 2017 г. Для улучшения показателей взаимодействия, общительности, активизации мыслительной деятельности, для воспитания свободной и творческой личности в учебной деятельности желательно каждый урок разрабатывать и проводить с использованием интерактивных методов, форм и средств обучения.

Выводы по второй главе

В ходе работы учителем истории и обществознания нами были испробованы многие методы и формы интерактивного обучения: «дебаты», проектная деятельность, «мозговой штурм», ролевые игры, «сингапурская методика» и другие. Также активно применялись интерактивные средства обучения: интерактивные плакаты, онлайн-тесты, мобильные приложения, интерактивная доска. Это позволило выбрать наиболее эффективные методы, формы, средства обучения и на их основе разработать алгоритм урока с использованием интерактивных методов обучения и сам урок по истории для 10 класса на тему «Великая российская революция: февраль 1917 г.».

Результаты проведенного исследования показали, что применение интерактивных методов, форм и средств обучения способствует снижению уровня затруднений обучающихся, формированию умений и желания работать в группе, развитию навыков взаимодействия в учебно-воспитательных ситуациях.

В целом анализ полученных данных позволяет наблюдать положительную тенденцию повышения сформированности организационных и коммуникативных компетенций в учебной деятельности экспериментальной группы.

В результате исследования нам удалось экспериментальным путем показать результативность применения интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках истории и обществознания.

Заключение

Проведенное теоретическое и опытно-экспериментальное исследование по проблеме применения интерактивных методов, форм и средств обучения на уроках истории и обществознания позволяет сделать следующие выводы.

Интерактивность – это способность находиться в режиме диалога, где процесс обучения осуществляется в условиях постоянного взаимодействия всех участников. Интерактивное обучение – это диалоговое обучение, связанное с совместной деятельностью учащихся в процессе освоения учебного материала, где каждый из обучаемых вносит свой индивидуальный вклад в общий процесс обучения.

Интерактивные методы обеспечивают не только прирост знаний, умений и навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрывают новые возможности обучающихся, являются необходимым условием для включения участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей.

Существует три группы интерактивных форм обучения: дискуссионные, игровые, тренинговые. Одним из перспективных интерактивных методов является «сингапурский» метод обучения.

Применение интерактивных методов обучения проходит более эффективно при использовании различных средств обучения. К ним относятся: интерактивные доски, мобильные устройства, компьютерные программы и многое другое.

В данной работе были рассмотрены и описаны применяемые на уроках истории и обществознания различные методы, формы и средства интерактивного обучения, такие как: ролевая игра «Древняя Спарта», дебаты «Преобразования в области культуры при Петре I», проект «Твои права» (урок обществознания в 9 классе), «Круглый стол» на тему «Коррупция. Борьба с

коррупцией в России», интерактивные плакаты, online-тесты, интерактивные кроссворды на уроках истории, игра «Обществовед», «сингапурский метод» и многие другие. Они показали свою практическую значимость и эффективность в формировании организационных и коммуникативных компетенций учащихся, таких как формирование умения школьников взаимодействовать между собой, умения вести диалог, обмениваться мнениями, принимать позицию другого, умения планировать свою деятельность, брать на себя ответственность в принятии решений и постановке целей, уважительно относиться к людям, а самое главное, школьники учатся учиться, что служит стимулом их развития и совершенствования в течение всей жизни.

В ходе опытно-экспериментальной работы были выявлены и охарактеризованы педагогические условия реализации интерактивных методов, форм и средств обучения. К ним можно отнести: принципы доверия, доброжелательности, партнерства, взаимопонимания и поддержки между учителем и учащимися, соблюдение гуманной педагогической позиции, ценностного отношения к обучающемуся, его творчеству, создание культурно-информационной и предметно-развивающей среды, владение интерактивной методикой обучения. В процессе реализации интерактивного обучения учитель преимущественно использует косвенные приемы педагогической деятельности, предоставляя обучающимся самостоятельность в выборе средств достижения цели, адекватных учебных действий, партнеров. Он лишь организует учебную деятельность, управляет ею, корректирует по необходимости и оценивает (часто с помощью самих обучающихся).

Использование методов и форм интерактивного обучения в собственной педагогической практике и экспериментальное исследование показало, что при их систематическом использовании снижается уровень затруднений обучающихся, формируется умение и желание работать в группе, развиваются навыки взаимодействия в учебно-воспитательных ситуациях; а также повышается уровень сформированности организационных и коммуникативных

компетенций обучающихся. Следует отметить, что лишь наметилась тенденция к росту уровня организационных и коммуникативных компетентностей в классе, ввиду краткосрочности проведения экспериментальной работы с начала сентября до конца декабря 2017 г.

Таким образом, положительные результаты проведенной опытно-экспериментальной работы подтверждают правомерность выдвинутой гипотезы, о том что создание педагогических условий использования интерактивных методов и форм обучения на уроках истории обеспечивает формирование ключевых компетенций учащихся. Цель нашего исследования была достигнута, поставленные задачи решены.

Список использованной литературы

Книги на русском языке:

1. Федеральный государственный стандарт основного общего образования. - М.: Просвещение, 2014.
2. Андюсев Б. Е. Кейс-метод как инструмент формирования компетентностей // Директор школы. – 2010 - № 4 – с. 61-69
3. Борзова Л. П. Методика преподавания обществознания в начальной школе. История, краеведение, экономика, право, ОБЖ: учеб. пособие для студ. пед. училищ и колледжей/Л.П. Борзова. — М. : Изд-во ВЛАДОС ПРЕСС, 2004 — 222 с.
4. Григорьев, В.К. Технология электронного обучения одного класса пользователей программных продуктов / В.К. Григорьев // Дистанционное и Виртуальное обучение. – 2015. – №8. Август. – С. 12-27.
5. Дорожкина Н. И. Современный урок истории. 5-11 классы. – М.: ВАКО, 2017. – 288 с.
6. Жебровская, О. О. Игровой комплекс (начальный курс физической географии, VI класс) [Текст]// География в школе, - №6, - 1996.
7. История. 5-8 классы: интерактивные методы преподавания / авт.-сост. Н. Б. Суркова, О. А. Яровая. – Волгоград: Учитель, 2011. – 141 с.
8. Капранова, Е. А. Интерактивное обучение: концептуальные подходы/Е.А. Капранова// Вестник Полоцкого государственного университета. - 2012. - № 7.
9. Кинилев, В. Использование информационных и коммуникативных технологий в среднем образовании. Информационный меморандум / В. Кинилев, Пит Коммерс, Б. Коцик. - Москва.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2005. - 240 с.
10. Коротаева, Е. Типы учебной активности: педагогическая тактика и стратегия / Е. Коротаева // Директор школы. – 2014. – №9. – С. 45-48.

11. Кочергина, Н.В. Методология построения дистанционной образовательной среды / Н.В. Кочергина, А.А. Машиньян // Дистанционное и Виртуальное обучение. – 2016. – №1. – С. 33-37
12. Леушина, Е.А. Классификация методов обучения в педагогической деятельности / Е.А. Леушина, Н.А. Леушина // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. – 2015. – №3(22). – С. 119-122.
13. Литовченко О. А., Попова Н. Е. Технология «дебаты» как основа формирования учебных действий учащихся // Педагогическая практика, 2016
14. Майк Тируман. Преобразование обучения для XXI века. Совершенствование качества преподавания в республике Татарстан / Казань, 2013
15. Мерекс, А.А. Современная спецификация электронного обучения – Experience API / А.А. Мерекс // Дистанционное и Виртуальное обучение. – 2015. – №11. – С. 88-94.
16. Обвинцев, Г.Е. Дебаты как средство развития коммуникативной компетенции у школьников [Текст] / Г.Е. Обвинцев // Теория и практика образования в современном мире: материалы V международной научной конференции (г. Санкт-Петербург, июль 2014 г.). — СПб.: СатисЪ, 2014. — С. 170-172.
17. Подласый, И.П., Педагогика: учебник. – М.: Юрайт-Издат, 2009. – 540с. – (Основы наук).
18. Садыков Т. М. История развития интерактивных технологий // Проблемы современного образования. – 2016, № 4. – С. 158-161
19. Соловов, А.В. О некоторых направлениях развития электронного обучения / А.В. Соловов, А.А. Меньшикова // Дистанционное и Виртуальное обучение. – 2015. – №12. Декабрь. – С. 64-73.

20. Токтарова, В.И. Применение мобильных технологий в условиях контекстного обучения / В.И. Токтарова, А.Д. Благова // Дистанционное и Виртуальное обучение. – 2015. – №9. – С. 58-65.
21. Третьяков, П.И. Оперативное управление качеством образования в школе [Текст]/ П. И. Третьяков. – М., 2004.
22. Хуторской, А.В., Современная дидактика. Учеб. пособие. 2-е изд., перераб. / А.В. Хуторской. – М.: Высш.шк., 2007. – 639с.: ил.

Интернет-источники:

23. Алабина, Т.В. Мобильное обучения и мобильные приложения в образовании [Электронный ресурс]/ Т.В. Алабина. – Режим доступа: <http://infourok.ru/statya-na-temu-mobilnoe-obucheniya-i-mobilnie-prilozheniya-vobrazovanii-875559.html> (дата обращения: 06.10.2017).
24. Андропова, О.В. Формирование познавательной активности учащихся как условие развития личности, способной к самопознанию и самореализации [Электронный ресурс]/ О.В. Андропова. – Режим доступа: <http://www.anglyaz.ru/katalogstatey/98-obschayainfa/articles/299-roznact.html> (дата обращения: 05.10.2017).
25. Борлукова, М.Н. Деловая игра как один из видов игровой технологии [Электронный ресурс]/ М.Н. Борлукова, М.Н. Гроголь. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/510870/> (дата обращения: 06.10.2017).
26. Варфоломеева, Т.Н. Влияние использования информационных технологий на деятельность педагогических субъектов [Электронный ресурс]/ Т.Н. Варфоломеева, З.С. Хуббитдинов. – Режим доступа: <https://www.scienceforum.ru/2015/976/8481> (дата обращения: 16.10.2017).
27. Воронкова, И.А. Применение сетевых образовательных ресурсов и сервисов в образовательном процессе [Электронный ресурс]/ И.А. Ворон

- кова. – Режим доступа: <http://sanremo.ito.edu.ru/2014/section/229/92624/> (дата обращения: 08.11.2017).
28. Давиденко, А.Н. Технология «Мозгового штурма» на уроках истории и обществознания [Электронный ресурс]/ А.Н. Давиденко. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskietekhnologii/library/2014/04/14/statya-tekhnologiya-mozgovogo-shturma> (дата обращения: 16.10.2017).
29. Дистанционное обучение. Дистанционное образование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://moeobrazovanie.ru/distantsionnoe_obuchenie.html (дата обращения: 06.10.2017).
30. Емелина, М.В. Интерактивное обучение в системе методической работы школы [Электронный ресурс]/ М.В. Емелина. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/313034/> (дата обращения: 07.10.2017).
31. Пакало, А.И. Применение интерактивных методов обучения, как условие повышения мотивации школьников к изучению истории [Электронный ресурс]/ А.И. Пакало. – Режим доступа: <http://ai.pakalo.name/nauchno-metodicheskaja-dejatelnost/primenenieinteraktivnykh-metodov/> (дата обращения: 16.10.2017).
32. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Электронный ресурс]/ Г.К. Селевко. – Режим доступа: http://moirang.ru/publ/metodicheskie_materialy/pedagogicheskie_tekhnologii/problemnoe_obuchenie/12-1-0-49#.V_fVuuCLTIU (дата обращения: 06.10.2017).
33. Селякова, М.В. Интерактивные методы обучения на уроках истории и обществознания [Электронный ресурс]/ М.В. Селякова. – Режим до-

- ступа: <http://zheshool3.ru/index.php/uzitschool/selik/246-inter> (дата обращения: 07.10.2017).
34. Что такое интерактивные электронные доски [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.infologics.ru/present/catalogue.phtml?act=viewsubpart&subpart_id=75 &part_id=39 (дата обращения: 16.10.2017).
35. Шибанова, А.А. Работа в парах на уроке обществознания [Электронный ресурс]/ А.А. Шибанова. – Режим доступа: http://sisv.com/publ/1/rabota_v_parakh/14-1-0-560 (дата обращения: 08.11.2017).
36. Штанько, Е.С. Мозговой штурм как один из наиболее эффективных методов интерактивного обучения [Электронный ресурс]/ Е.С. Штанько. – Режим доступа: http://sociosphera.com/publication/conference/2013/185/mozgovojshturm_kak_odin_iz_naibolee_effektivnyh_metodov_interaktivnogo_obucheniya/ (дата обращения: 07.10.2017).
37. <http://www.educare.sg/> (дата обращения 13.04.2018)