**МЕТОДЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

В настоящее время происходят значительные изменения в сфере школьного образования. Многие школьники учатся далеко не в полную силу своих возможностей. Объясняется это тем, что не всегда применяются формы и методы обучения, повышающие мотивацию учащихся. Современный ребенок - это активный пользователь информационных технологий, поэтому для того, чтобы повысить его мотивацию к обучению, необходимо использовать интерактивные технологии, позволяющие учащимся быть максимально вовлеченными в процесс обучения.

Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы [1].

Интерактивное обучение включает в себя самые разнообразные техники и приемы, однако наиболее популярными являются следующие методы: мозговой штурм, кейсы, дебаты, деловые игры, ролевые и театрализованные игры, использование информационно-коммуникационных технологий.

«Мозговой штурм» представляет собой способ решения проблемы или задачи посредством стимулирования творческой активности. В ходе проведения мозгового штурма участники высказывают свои варианты решения проблемы, а затем из высказанных идей отбираются наиболее удачные и практичные. Учащиеся предлагают все идеи по теме, пришедшие им на ум. Главное правило - отсутствие оценки высказываний. Применение «мозгового штурма» способно значительно повысить активность всех школьников, так как в работу включаются все ребята. Еще одним преимуществом является повышение уверенности слабых детей, так как при такой работе снижается уровень стеснения, в активном потоке мыслей дети меньше боятся высказывать своё мнение.

Метод кейсов подразумевает под собой решение конкретных ситуаций, возможных в реальной жизни. Обучающимся необходимо объединиться в группы, изучить ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить возможные пути её решения. Главным преимуществом данного метода является то, что учащиеся решают проблемы, с которыми они рано или поздно могут столкнуться на практике.

Дебаты – особая форма дискуссии, проводимая по определенным правилам. Это целенаправленный и структурированный обмен идеями, суждениями, мнениями. Учитель знакомит детей с сутью и особенностями проведения дебатов, а также с определенными правилами, например соблюдение регламента и уважительное отношение ко всем участникам процесса. Использование данной технологии способствует развитию ораторских способностей, расширению культурного кругозора, формированию гражданской позиции и навыков жизнедеятельности в обществе.

Деловая игра - это условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. «В деловых играх решения вырабатываются коллективно, коллективное мнение формируется и при защите решений собственной группы, а также при критике решений других групп» [2]. При этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. К примеру, можно предложить учащимся стать на время историками или литературоведами и дать свою оценку определенным историческим событиям или художественным произведениям. Подобные игры не только вызывают активность и интерес у учеников, но и развивают навыки сотрудничества.

В ролевой игре участникам предлагается «сыграть» другого человека или «разыграть» определенную ситуацию с использованием известных, устоявшихся процедур, например судебный процесс или общественные слушания.

Театрализованные игры – это игры представления, в которых в лицах с помощью интонации, мимики, жеста разыгрывается литературный или исторический сюжет.

Различие между сюжетно-ролевой и театрализованной игрой в том, что в сюжетно-ролевой игре дети отражают жизненные явления, в театрализованной игре – берут сюжеты из литературных произведений или истории. В сюжетно-ролевой игре нет конечного продукта, а в театрализованной игре может быть конечный продукт – спектакль, инсценировка.

Перечисленные методы интерактивного обучения являются одними из самых популярных. Важно помнить, что «при использовании интерактивной стратегии роль преподавателя резко меняется - перестает быть центральной, он занимается общей организацией, определяет общее направление, контролирует время и порядок выполнения плана работы, помогает в случае серьезных затруднений. При этом учащимся необходимо совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения. Также для интерактивных методик важно, чтобы между заданиями групп существовала взаимозависимость, а результаты их работы дополняли друг друга»[3].

***Л.Г. Пелопидова***

***Список использованных источников и литературы:***

1. Сафонова Л.Ю. Методические указания для преподавателей по применению интерактивных форм обучения, Великие Луки, 2015.

2. Красовский Ю.Д. Мир деловой игры: Опыт обучения хоз. руководителей / Ю. Д. Красовский. - М. : Экономика, 1989.

3. Иоффе А. Основные стратегии преподавания. Активные методы обучения в гражданском образовании.// Гражданское образование: содержание и активные методы обучения. М.: Межрегиональная ассоциация «За гражданское образование», Фонд «Сивитас», 2006.