



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МКОУ «СОШ №2 п. Теплое  
им. кавалера ордена Красной Звезды  
К.Н. Емельянова»

Л.В. Лобанова

Приказ от 31.03.2021 № 59-ОСН

## Методические рекомендации по перечню и использованию интерактивных технологий в рамках введения ФГОС СОО

Современные интерактивные методы обучения, которые разработаны современной школой для активизации познавательной деятельности, критического мышления, метапредметной деятельности и оперативности решений на старшей ступени обучения.

Прежде всего это методы и технологии:

1. *кооперативного обучения;*
2. *коллективно-группового обучения;*
3. *ситуативного моделирования;*
4. *проработка дискуссионных вопросов.*

### 1. Технологии кооперативного обучения

Парная и групповая работа реализуется как в системе аудиторных и классных занятий (лекции, практические и семинарские занятия), так и в условиях самостоятельной подготовки обучающихся. Это может происходить сразу же после изложения нового материала, в начале последующего, вместо опроса, на практическом занятии, или может быть частью обобщающего итогового занятия.

*Работа в малых группах* дает возможность учащимся приобрести навыки общения и сотрудничества.

После того как педагог распределил учащихся на малые группы, и они получили задание, группа за короткое время (6—5 мин) должна выполнить эти задания и подать результаты работы своей группы.

Предлагаем правила работы в малых группах, которые помогут организовать работу.

Быстро распределить роли в группе. Определить, кто будет председателем секретарем, посредником, докладчиком. Желательно, чтобы каждый ученик выполнял разные роли.

**Председатель (спикер):**

1. зачитывает задание группы;
2. организует порядок выполнения;
3. предлагает участникам группы высказаться в порядке очереди;
4. поощряет группу к работе;
5. подбивает итоги работы;

6. при согласии группы определяет секретаря и докладчика.

**Секретарь:**

1. ведет коротко и четко записи результатов работы своей группы;
2. как член группы должен быть готов выразить мнение группы во время подведения итогов или помочь докладчику.

**Посредник:**

1. следит по времени;
2. поощряет группу к работе.

**Докладчик:**

1. четко выражает мнение, к которому пришла группа;
2. докладывает о результатах работы группы.

### **1.2. Правила ведения кооперативного собеседования.**

Сначала выражаться по желанию, а затем в порядке очереди придерживаться правил активного слушания, не перебивать друг друга. Обсуждать идеи и отношение к ним собеседника. Воздерживаться от оценивания и обид участников группы. Пытаться прийти к общей мысли, хотя в некоторых случаях может быть и особое мнение, которое имеет право на существование.

### **1.3. Вариант «Аквариума»**

Такой вид деятельности на уроке, как «Аквариум», помогает совершенствовать навыки работы в малых группах.

После того как учитель распределил учеников на две — четыре группы и предложил задание для выполнения и необходимую информацию, дети одной из групп садятся в центре аудитории (или в начале среднего ряда) и образуют свой маленький круг — «аквариум». Они начинают обсуждать предложенную преподавателем проблему.

Группе, которая работает, для выполнения задания следует:

1. *ознакомиться с ситуацией;*
2. *обсудить ее в группе, используя метод дискуссии;*
3. *прийти к общей мысли за 3—5 мин.*

Все остальные должны только слушать, не вмешиваясь в ход обсуждения, наблюдая, происходит ли дискуссия по определенным правилам дискуссии. Через 3-5 мин. члены группы занимают свои места, а остальные ученики проводят обсуждение по плану:

1. *Соглашаетесь ли вы с мнением группы?*
2. *Была ли эта мысль достаточно аргументирована, доведенная?*
3. *Который из аргументов вы считаете более убедительным?*

После этого место в «аквариуме» занимает другая группа, которая обсуждает следующую ситуацию.

Все группы должны побывать в «аквариуме», а деятельность каждой из них должна быть обсуждена.

## **2. Технологии коллективно-группового обучения**

К этой группе принадлежат технологии, которые предусматривают одновременную совместную (фронтальную) работу всех учащихся.

### **2.1. Коллективно-групповое обучение – «Мозговой штурм»**

Это — эффективный метод коллективного обсуждения, который дает возможность свободно выражать мнения всем участникам и помогает найти несколько решений по ситуации в конкретной теме.

Преподаватель называет проблему и приглашает учеников обсудить ее путем коллективного рассуждения — «мозгового штурма», которое проводится поэтапно:

1. избранная проблема записывается на доске или бумаге, чтоб во время работы эта запись была перед глазами;
2. ученики выдвигают идеи относительно ее решения. Идеи могут быть любыми, даже фантастическими;
3. ученик записывает на доске все идеи, которые предлагаются;
4. когда все присутствующие будут считать количество поданных идей достаточной, их выдвижение прекращается;
5. после того как почти все идеи собраны, группа их обобщает анализирует и развивает;
6. избираются те идеи, которые, по мнению группы, помогут решению поставленной проблемы.

#### ***2.1. Во время «мозгового штурма» наиболее эффективными правилами поведения являются такие как:***

1. следует пытаться собрать как можно больше идей относительно решения задания;
2. не нужно отбрасывать идею только тому, что она не соответствует общепринятой мысли;
3. можно подавать сколько угодно идей или продолжить идеи других участников;
4. не следует обсуждать или критиковать точку зрения других, не нужно давать оценку предложенным идеям.

### **2.2. «Дерево решений»**

Как вариант технологии решения проблем можно использовать «дерево решений», которое помогает обучающимся проанализировать и лучше понять механизмы принятия сложных решений. Как организовать работу?

1. Выбрать проблему, которая не имеет однозначного решения Она может быть выложена в форме истории судебного дела, ситуации из жизни, эпизода литературного произведения и т д.
2. Предложить необходимую для решения проблемы информацию для самостоятельной проработки.
3. Подготовить на доске или раздать каждому образец «дерева решений».
4. Сформулировать проблему для решения, определить суть проблемы и записать ее на доске, заполняя схему.
5. Дать необходимую дополнительную информацию относительно проблемы (или время для ее поиска, пересмотра, если это было домашним заданием).
6. Выяснить у обучающихся, действительно ли они хотят развязать проблему людей, которых она касается? Если проблема важная и актуальная, процесс может продолжаться. Предложить объяснить почему стороны стремятся к решению проблемы?

***Пути и варианты решения проблемы можно  
определить проведением «мозгового штурма».***

1. На этом этапе ни один из вариантов не может быть неправильным. Необходимо набрать как можно больше идей.
2. Обсудить каждый вариант решения проблемы, независимо от позитивного или негативного предложения. Таким образом, можно отклонить частично идеи и оставить из них 3—4.
3. Разделить обучающихся на малые группы и предложить каждой заполнить схему. Группа в результате обсуждения должна прийти к одному варианту решения проблемы. Если единства нет, можно применить голосование.
4. Каждая группа предлагает свое решение проблемы, которое необходимо обсудить. Можно провести голосование для выбора одного из вариантов.

### **3. Технологии ситуативного моделирования**

Модель обучения в игре — это построение учебного процесса посредством привлечения обучающихся к игровой ситуации (прежде всего игровое моделирование явлений, которые изучаются).

Использование игры в учебном процессе всегда сталкивается с противоречием: *обучение является процессом целеустремленным, а игра по своей природе неопределенный результат (интрига)*. Поэтому игры в обучении заключают в себе *дидактические цели*.

В последнее время в организации самой игры наблюдается смещение акцентов с внешней формы игры на ее внутреннюю сущность (моделирование события, выполнения определенных ролей). В западной дидактике отходят от термина «игра», используют понятие «**стимуляция, имитация**».

Разыгрывание ситуации в ролях (ролевая игра, имитация).

**Цель разыгрывания ситуации в ролях** — определить собственное отношение к конкретной жизненной ситуации, приобрести опыт поведения в подобной ситуации посредством игры, выполнение «роли», которая является близкой к реальной жизненной ситуации. Она помогает научиться через опыт и эмоциональное отношение.

Ролевая игра имитирует реальность через «проживание ситуации в роли» и предоставляет возможность действовать «как в действительности». Можно вести себя и разыгрывать свою роль, моделируя реальное поведение, если это ситуации, в которых вы уже побывали.

Тот, кто принимает участие в инсценировании ситуации должен:

- четко придерживаться своей роли;
- пытаться слушать партнеров и учителя;
- не комментировать деятельность других, находясь в роли;
- пытаться отнестись к своей роли, как к реально жизненной ситуации, в которую попали;
- выйти из роли по завершении сценария;
- принимать участие в ее анализе.

Игровая модель обучения призвана реализовать кроме основной *дидактической цели*, еще и комплекс обеспечения контроля проявления эмоций; *предоставление возможности самоопределения; развития творческого воображения, приобретение навыков сотрудничества в социальной сфере, высказывание своей мысли.*

Участники учебного процесса в игровой ситуации находятся в других условиях, чем при традиционном обучении. Обучающимся предоставляется *максимальная свобода интеллекта деятельности, которая ограничивается лишь определенными параметрами игры*. Они сами избирают собственную роль в игре, формулируют предположение о вероятном развитии событий, формулируют проблемную ситуацию, ищут пути ее решения, беря на себя ответственность за избранное решение.

**Педагог в игровой модели выступает как:**

1. инструктор (знакомит с правилами игры, консультирует во время ее проведения)
2. референт (корректировка и советы из распределения ролей, подсказки для ускорения проведения игры),
3. ведущий (организатор обсуждения).

**Как правило, игровая модель обучения проходит четыре этапа:**

1. ориентация (введение в тему, ознакомление с правилами игры, общий обзор ее хода);
2. подготовка к проведению игры (изложение ситуации игры, определение игровых заданий, ролей, ориентиры путей решения проблемы);
3. основная часть — проведение игры;
4. обсуждение результатов.

Арсенал интерактивных игр достаточно большой. Наиболее распространенными из них есть *моделирующие*. Каждая игра происходит по схеме.

**Вводная часть.** Учащиеся «вводятся» в ситуацию; на основе которой они получают игровое задание. Для выполнения ученики разделяются на группы и избирают роли.

1. (1-й шаг) Выражая свои предположения относительно решения проблемы, обучающиеся сталкиваются с недостаточной информированностью Педагог дополняет или сам корректирует деятельность в условиях получения новой информации. В играх, построенных на использование уже известного материала, источником информации является суждение предыдущих участников игры.
2. (2-й шаг). Полученная информация, ее анализ дает возможность построить несколько моделей – вариантов развития событий.
3. Далее игра развивается по свободному сценарию, который также имеет несколько этапов взаимоотношения между учениками, которые «играют роли» (3-й шаг).
4. После завершения сценария нужно обговорить, то, что произошло, осознание полученного опыта на теоретическом уровне (4-й шаг).

#### **4. Проработка дискуссионных вопросов.**

Целью технологии является привлечение всех к обсуждению проблемы.

##### **4.1. «Круг идей»**

###### **Порядок проведения:**

1. Педагог ставит дискуссионный вопрос и предлагает обсудить его в малых группах;
2. после того как исчерпалось время на обсуждение, каждая группа представляет лишь один аспект проблемы, которую обсуждали;
3. группы выражаются в порядке очереди, пока не будет исчерпаны все ответы;
4. во время обсуждения темы на доске складывается список поданных идей;
5. когда все идеи из решения проблемы выражены, можно обратиться к рассмотрению проблемы в целом и подбить итоги работы.

##### **4.2. Анализ ситуации, случая, дилеммы**

Одной из форм работы на занятиях (чаще всего практических) является анализ ситуации, реального случая, жизненного конфликта. Для анализа определенной ситуаций необходимо обратить внимание на такие основные моменты.

###### **1. Наличие фактов:**

Что произошло? Где и когда? Кто участники ситуации? Что мы о них знаем? Какие факты относятся к основным, а какие к вспомогательным? Что в описание является фактами, а что вымыслами, оценками и тому подобное?

###### **2. Наличие ситуации:**

В чем заключается конфликт? Какой вопрос нам необходимо разрешить, рассматривая ситуацию? В чем интересы каждой из сторон? Почему они противоречивые?

### **3. Наличие аргументов:**

Какие аргументы могут быть приведены в защиту позиции каждой из сторон? На какие документы, информацию мы можем опираться, защищая ту или другую позицию?

### **4. В чем заключается решение:**

Каким будет решение ситуации? Почему именно таким? На что мы опираемся, выбирая такое решение? Какие могут быть последствия такого решения? Существуют ли другие пути решения?

#### **4.3. Технологии проработки дискуссионных вопросов**

*Дискуссии* являются важным средством познавательной деятельности в процессе обучения. По определению научных работников, дискуссия — это широкое публичное обсуждение какого-то спорного вопроса, который дает возможность определить собственную позицию, формирует навыки отстаивать свою мысль, углубляет знание из обсуждаемой проблемы и полностью отвечает задачам современной школы.

*В дидактике кое-кто из специалистов относит дискуссию как к методам обучения (способ работы с содержанием учебного материала), так и к формам организации обучения.* Определенное количество научных работников считает *дискуссию разновидностью игровых форм занятий, сотрудничества*, когда из обсуждаемой проблемы инициативно выражаются все участники совместной деятельности.

В литературе существуют также разные взгляды относительно *функций дискуссии в обучении*. Она может выступать как

1. метод усвоения знаний,
2. закрепление их и выработка умений и навыков,
3. метод развития психических функций, творческих способностей и личностных качеств учеников,
4. метод стимулирования и мотивации обучения.

Современная дидактика определяет большую образовательную и воспитательную ценность дискуссий. Они учат глубокому пониманию проблемы, самостоятельной позиции, оперированию аргументами, развитию критического мышления, побуждают учитывать мнения других, признавать удачные аргументы, лучше понимать другого, содействуют уточнению собственных убеждений и формируют собственный взгляд на мир.

Опыт использования дискуссии в обучении дает возможность сформулировать некоторые основные организационно-педагогические принципы, которые являются общими для любых разновидностей дискуссии:

1. проведение дискуссии необходимо начинать с постановки конкретного дискуссионного вопроса (то есть такого, который не имеет однозначного ответа и допускает разные варианты решения, в частности противоположные);
2. не следует ставить вопроса наподобие: кто прав, а кто — нет?

3. в центре внимания должен быть вероятный ход (Что было бы возможным за тем или другим стечением обстоятельств? Что могло бы происходить, если бы? Были ли альтернативные возможности, действия?);

4. все высказывания должны быть в русле обсуждаемой темы;

5. педагог должен исправлять ошибки и неточности, которые допускаются учениками, и побудить их делать то же;

6. все утверждения обучающихся должны сопровождаться аргументацией, обоснованием, для чего преподаватель ставит вопрос наподобие: Какие факты свидетельствуют в интересах твоей мысли? Как ты мыслил, когда пришел к такому выводу?;

7. дискуссия может заканчиваться как консенсусом (принятием согласованного решения), так и сохранением существующих разногласий между участниками дискуссии.

В мировой практике использования дискуссии в обучение получили распространение разные варианты организации обмена мыслей между участниками, разные технологии проведения дискуссии, проработки дискуссионных вопросов.

Хотя внешне некоторые технологии проработки дискуссионных вопросов могут производить впечатление экспромтов, которые не нуждаются в групповой подготовке ни со стороны преподавателей, ни со стороны учащихся, такое восприятие порочно: за внешней легкостью скрывается – подготовительная работа педагога.

Во время планирования дискуссии педагог обязан учитывать несколько важных моментов:

1. время, необходимое для проведения дискуссии,

2. его согласованность с другими видами работы во время учебного занятия;

3. место, которое должно давать возможность осуществлять все необходимые передвижения участников УВП и создавать оптимальные условия для обсуждения ими проблемы, внимание за его ходом,

4. материалы, необходимые для работы обучающихся и наглядного представления ее результатов;

5. письменные инструкции относительно способа выполнения задания; умение учеников работать в группе.

На протяжении всей работы групп учитель держит в поле зрения три основных момента:

1. цель, от которой во время дискуссии не следует отклоняться;

2. время, которого следует придерживаться, чтобы успеть достичь определенной цели;

3. итоги, которые необходимо подвести, чтобы не потерять смысл самой дискуссии.

Существенным элементом любой технологии обучения в дискуссии является **вступительная часть**, поскольку именно в ней создается эмоциональное и интеллектуальное настроение следующей дискуссии. Это образное приглашение к

оживленному обсуждению определенной проблемы, которое может быть осуществлено в виде изложения проблемы, описания конкретного случая, небольшой ролевой игры, демонстрация фильма или иллюстративного материала, приглашение экспертов, использование последних новостей, инсценировка любого эпизода, стимулирование серией вопросов наподобие: Почему? Что бы произошло, если...?

Залогом успешности дискуссии является ее четкая организация, которая достигается благодаря нескольким факторам:

1. тщательное планирование дискуссии. Составление плана дает возможность организовать как сбор учениками необходимой информации, так и проведение самой дискуссии.
2. четкое соблюдение правил ведения дискуссии всеми ее участниками.
3. соблюдение определенного регламента. Лучше, когда время останется (его можно равномерно распределить в конце дискуссии между участниками), чем, когда его не хватит на коллективное обсуждение и подведение итогов.
4. хорошо продуманное и эффективно осуществленное руководство ходом дискуссии со стороны учителя: предоставление ученикам времени на обдумывание вопросов; содержание от неопределенных вопросов и вопросов двойного содержания; изменение направления мнений учеников в случае отклонения их от основной темы и цели дискуссии; объяснение высказываний детей системой уточняющих вопросов; предупреждение избыточных обобщений; побуждение учеников к углублению мыслей и др.

Согласно с логикой применения дискуссии как метода закрепления учебного материала и стимулирования познавательной деятельности учащихся, можно определить несколько вариантов *моделирования учебных тем на основе дискуссии*:

1. построение изучения темы как подготовки к дискуссии по всему материалу, которая изучается на последнем (или последних) уроке;
2. введение дискуссионного компонента в отдельные занятия на этапах проверки домашнего задания и закрепления только что выученного материала;
3. построение обучения как самостоятельной или групповой работы учеников с обсуждением ее результатов.

Наиболее распространенным в отечественной методике обучения является первый вариант.

#### **4.5. Метод «Пресс»**

Метод «Пресс» используется в случае, когда возникают противоречивые вопросы и нужно занять и четко аргументировать определенную позицию из проблемы, что обсуждается, убедить других в вашей правоте. Метод дает возможность научиться формулировать и выражать свое мнение по дискуссионному вопросу аргументированно, в четкой и сжатой форме, влиять, по мнению собеседников.

Чтобы быть четким и убедительным, высказывание должно учитывать определенную структуру и этапы.

1. **Позиция:** следует начинать со слов «Я считаю, что...», но выразить свое мнение, объяснить, в чем заключается ваша точка зрения.
2. **Обоснование:** начиная словами «И так...», пояснить причину появления своей мысли, то есть пояснить на чем основываются доказательства на поддержку вашей мысли.
3. **Пример:** привести факты, данные, которые подтверждают вашу позицию.
4. **Выводы:** закончить высказывание (поэтому), я считаю...» и обобщить свою мысль, вывод о том, как необходимо действовать (это «своеобразное лицо» вашей позиции).

В выступлениях, если это возможно, следует приводить мнение экспертов; статистические и научные данные, другие вспомогательные материалы (вещ. доки; газетные статьи, мнения рядовых граждан и тому подобное).

Для обеспечения быстрого и эффективного вовлечения школьников в интерактивную деятельность желательно давать им задания, которые содержат **алгоритм деятельности** (последовательность действий, которые они должны осуществлять в той или другой учебной ситуации). Такие примеры можно предложить в раздаточном материале, плакатах или в форме ИКТ. Они должны предоставляться постоянно, до тех пор, пока это не станет для них обычным явлением.

#### **4.6. Метод «Займи позицию»**

Этот метод полезен в начале работы с дискуссионными вопросами и проблемами. Его можно использовать в начале занятий в виде демонстрации ряда взглядов на проблему, которая будет изучаться. Следует использовать различные взгляды, которые не имеют общего ответа.

Рассматривая противоположные позиции дискуссионной проблемы обучающиеся:

1. знакомятся с альтернативными мнениями;
2. прогнозируют, какие последствия будут иметь данные позиции и решения для общества, для людей;
3. на практике используют умение защищать свою позицию;
4. учатся выслушивать других;
5. получают дополнительные знания по теме.

#### **Как организовать работу**

Предложить ученикам дискуссионный вопрос, просить их определить позицию относительно возможностей его решения.

Разместить плакаты в противоположных углах класса. На одном из них написано «согласен» на другом — «не согласен». На плакатах могут быть изложены полярные позиции относительно проблемы

1. Вывесить правила выполнения упражнения и обговорить их.
2. Попросить участников стать возле соответствующего плаката, в зависимости от их мысли относительно обсуждаемой проблемы.

3. Выбрать нескольких участников и попросить их обосновать свою позицию или предложить всем, кто согласен с данной точкой зрения, обсудить ее и произвести общие аргументы в ее защите.

4. После изложения разных точек зрения спросить, не изменил ли кто-нибудь из участников своей мысли и не хочет ли он перейти к другому плакату. Предложить ученикам обосновать причины своего перехода.

5. Попросить участников назвать более самые убедительные аргументы своей и противоположной стороны.

#### ***4.7. Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу***

Это технология структурированной дискуссии, в которой принимают участие все обучающиеся. Она дает возможность контролировать ход дискуссии, оценивать участие каждого. Ее целью является получение навыков публичного выступления и дискуссии, высказывания и защиты собственной позиции, формирования гражданской и личной активности.

Педагог на этом занятии является ведущим ток-шоу. Он объявляет тему дискуссии и предлагает сжатый рассказ или просмотр видеофрагмента исследуемой проблемы. Потом приглашает высказаться «приглашенных» и предложенную тему и предоставляет слово зрителям, которые могут выразить свое мнение или поставить вопрос «приглашенным». «Приглашенные» должны отвечать как можно короче и конкретнее. Ведущий также имеет право ставить вопрос или перерывать выступающего через недостаток времени.

#### ***Как организовать работу?***

1. ***Подготовительный этап.***
2. Сообщить тему дискуссии ее участникам желательно в форме дискуссионного вопроса.
3. Пригласить или избрать из числа учеников 2-3 экспертов.
4. Попросить участников придумать вопрос к экспертам и определиться со своей позицией относительно поставленного вопроса.
5. Попросить экспертов подготовить дополнительную информацию из темы дискуссии.
6. Придумать название ток-шоу и избрать ведущего.
7. Организовать площадку вроде студии.
2. ***Ход дискуссии.***
1. Назвать тему и представить участникам ведущего и экспертов.
2. Сообщить правила проведения ток-шоу:
3. все участники дискуссии говорят кратко и конкретно;
4. предоставлять слово для выступления может только ведущий;
5. ведущий может остановить выступающего, который превышает лимит времени;
6. выступления экспертов (по 1—2 минуты);

7. ученики ставят вопрос экспертам или делают сообщение (до 1 минуты);
8. эксперты ставят друг другу вопрос;
9. подвести итоги дискуссии по содержанию и по форме ее проведения.