

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК ОСНОВА РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Татьяна Ивановна Киселёва

директор, Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 70» города Саратова
e-mail: *t.kiselyova2014@yandex.ru*

В статье раскрываются возможности использования интерактивных методов обучения для развития познавательного интереса младших школьников во внеурочной деятельности. Проведён сравнительный анализ понятий «активные методы», «интерактивные методы», рассмотрены технологии интерактивного обучения. Изучено отношение и степень использования в образовательной деятельности интерактивных методов молодыми педагогами.

Ключевые слова: познавательный интерес, активные методы, интерактивные методы, интерактивные технологии, младшие школьники, внеурочная деятельность.

INTERACTIVE LEARNING METHODS AS A BASIS FOR THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE INTERESTS OF YOUNGER STUDENTS IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES

T.I. Kiseleva

School principal, Municipal educational institution "Secondary school № 70", Saratov
e-mail: *t.kiselyova2014@yandex.ru*

Abstract. The article reveals the possibilities of using interactive teaching methods to develop the cognitive interest of younger students in extracurricular activities. A comparative analysis of the concepts of "active methods", "interactive methods" is carried out, technologies of interactive learning are considered. The attitude and degree of use of interactive methods in educational activities by young teachers was studied.

Key words: Cognitive interest, active methods, interactive methods, interactive technologies, junior schoolchildren, extracurricular activities.

Поиск методов развития познавательных интересов младших школьников в эпоху глобальной цифровизации общества является актуальной задачей системы образования. Современные младшие школьники поглощают огромный объём информации, в десятки раз увеличившийся за последние годы [Волкова 2021]. Большая часть сведений получается с помощью Интернета, что ставит под сомнение её достоверность, объективность, полноту. Длительное время, проведённое в Интернете, снижает возможности межличностного общения школьников друг с другом. Большинство учеников младших классов проявляют низкие показатели культуры чтения и, следовательно, функциональной грамотности. Важной особенностью современных младших школьников является поляризация по уровню развития: вместе с увеличением количества одарённых, развитых, способных детей прослеживается увеличение детей с трудностями в обучении и отклонениями в развитии. Особой отличительной чертой учеников начальной школы сегодня является наличие высокого уровня тревожности. Доля таких обучающихся по данным психологических исследований составляет более 60%, что проявляется в ухудшении

соматического здоровья, разных страхах, рассеянности или излишней старательности, нежелании ходить в школу и т.д.

Таким образом, для развития познавательных интересов представителей поколения Альфа или «скринейджеров» (Н. Хоув, У. Штраус, Е. Шамис, А. Антипов, М. Маккриндл) необходимы новые методы, позволяющие учитывать потребности и интересы обучающихся и их родителей (законных представителей), преимущественными возможностями для применения которых, в силу особенностей организации, обладает внеурочная деятельность. Она не имеет бального оценивания, не зажата в строгие временные рамки, не ограничивается темой урока, а предоставляет все необходимые условия для развития индивидуальности каждого школьника.

В научной литературе описано большое количество методов, способствующих развитию познавательных интересов младших школьников, важными из которых, на наш взгляд, являются интерактивные методы. Постараемся разобраться в их особенностях и отличиях от активных методов, определить возможности применения во внеурочной деятельности младших школьников для развития познавательных интересов, а также установить отношение и степень использования педагогами.

Активные методы обучения рассматриваются в работах многих учёных-исследователей [Бороненко 2017], [Гребенникова 2019],[Корнеева 2019], [Лапыгин 2017], [Страхова 2017], [Хлобыстина 2019] и др.. Отличительной особенностью активных методов является игровой и творческий характер деятельности, организация групповой работы, практическая направленность, деятельностный подход к обучению, исследовательская деятельность, интерактивность, задействованность всех органов чувств и проведение рефлексии по итогам выполнения работы. При этом ученики получают возможность в игровой форме применять знания, полученные на уроках, двигаться и разговаривать во время занятий, соревноваться, проявлять самостоятельность, творчество и испытывать азарт. Это повышает мотивированность школьников к обучению, способствует развитию познавательных интересов и созданию благоприятного климата в коллективе. Для педагога активные методы являются возможностью по реализации творчества, внедрения авторских игровых методик и развития профессионального потенциала.

Игнатьева С.Г. выделяет главные особенности активных методов обучения [Игнатьева 2018]: Организация работы в группах; деятельностный подход в обучении; деятельность носит практический, игровой, творческий, интерактивный характер (эвристическая беседа, игровые методы, метод проблемных ситуаций, мозговой штурм, метод проектов, кресты, квизы, геймификация); использование разнообразных коммуникаций; применение опыта и знаний учащихся; включение в процесс обучения всех органов чувств ребёнка; исследовательская, проектная деятельность; рефлексия.

Н.Л. Гребенникова, С.Е. Малкина, Ю.А. Счастливецва утверждают, что «методы активного обучения предполагают собой совокупность всех способов

организации и управления учебно-познавательной деятельностью всех обучающихся без исключения» [Гребенникова 2019: 169]. Они рекомендуют использовать дидактические игры (математическое домино, игра «Да» - «Нет» карточки обратной связи, кроссворды, сканворды), «пресс-конференции», БИТ-уроки (Б - беседа, И – игра, Т – творческая деятельность), викторины, «аукционы идей», КВНы, «мозговые атаки».

На внеурочных занятиях Н.В. Живаева предлагает использовать такие приёмы и технологии активных методов, как «Галерея портретов», «Улыбнёмся друг другу», «Подарок соседу», «Самолётик», «Дерево ожиданий», «Фруктовый сад», «Поляна снежинок», «Разноцветные листья», «Кластер», «Мозговой штурм», «Деловая игра» и др. По мнению Н.В. Живаевой при системном использовании активных методов обучения ученики становятся смелыми, самостоятельными, активными участниками образовательного процесса. При этом учитель принимает роль консультанта, наставника, старшего партнёра. Вместе с тем, Н.В. Живаева отмечает, что активные методы имеют и определённые недостатки, а именно:

- эмоциональность, с которой дети участвуют в различных играх, может вносить определённый шум, который, по нашему мнению, вполне допустим на внеурочных занятиях.

- младшим школьникам бывает трудно прийти к единому мнению; многие не умеют ещё в силу возраста отстаивать свою точку зрения с помощью аргументов, поэтому доминирует обычно мнение лидера группы (команды);

- находятся дети, которые занимают пассивную позицию в групповой работе;

- отсутствие у педагога компетенций владения определёнными методиками организации, может превратить в хаос такие занятия.

Интерактивные методы обучения выделяются учёными-исследователями (Г.М. Андреева, Н.И. Асташина, Л.В. Волкова, Л.К. Гейхман, Н.Н. Двуречанская, Ю.С. Ларина, С.С. Кашлев, Н.В. Симусёва, М.В. Траскевич, С.П. Шевцова и др.) в особое направление развития активных методов обучения, в котором организация самостоятельной учебно-познавательной деятельности под руководством учителя основывается на взаимодействии школьников друг с другом.

«Интерактивный» от англ. *interactive* – взаимодействующий. В словарях представлены два трактования понятия «интерактивный»:

- 1) диалоговый, основанный на взаимосвязи с участниками коммуникации (обучающимися, зрителями, слушателями) в режиме реального времени и учитывающий их реакцию;

- 2) использующий средства компьютерной связи (интерактивные ссылки, интерактивный доступ к информации). Современный принцип интерактивности рассматривается как способ взаимодействия участников коммуникации с помощью информационного обмена.

С точки зрения психологии интеракция представляется как способ взаимодействия с компьютером или с человеком. Г.М. Андреева выделяет

наряду с коммуникативной, перцептивной и интерактивную сторону общения как явления, рассматривая её с точки зрения непосредственной организации взаимодействия людей [Андреева 2000]. При этом интерактивный характер взаимодействия проявляется при объединении усилий субъектов для решения определённой задачи [Панфилова 2013]. Особо важным при этом становится диалогичность коммуникации.

Автором интерактивного подхода к обучению считают Л.К. Гейхмана, который предложил модель интерактивного обучения общению.

Интерактивные методы, по словам Н.Н. Двудличанской, носят двойственный характер: основываются на умении согласовывать свои действия с партнёром, принимать самостоятельные решения и развиваться [Двудличанская 2011].

В современной педагогике можно выделить богатый арсенал интерактивных методов: деловые и ролевые игры, творческие задания в группах, кейс – метод, социальные проекты (газеты, выставки, соревнования, представления), интерактивные лекции с использованием аудио и видео материалов, обсуждение сложных и дискуссионных вопросов (дебаты, круглый стол), презентации, разрешение проблем («Мозговой штурм», «Дерево решений», «Лестницы и змейки», «Переговоры и медиация») и др.

Л.В. Волкова отмечает, что интерактивным можно считать любой метод, основанный на интерактивном задании. Под интерактивным заданием понимаем задания, предполагающие взаимодействие ребёнка со сверстниками, взрослыми или компьютером для решения образовательных задач.

Остановимся подробно на интерактивных технологиях, способствующих, с нашей точки зрения, развитию познавательных интересов младших школьников во внеурочной деятельности.

Под интерактивными технологиями Е.А. Страхова предлагает понимать «организацию процесса обучения, построенную на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога» [Страхова 2019: 427]. При таком обучении все учащиеся будут максимально вовлечены в обсуждение темы, будут стремиться выполнить задания и представить результат своей работы.

Для достижения эффективности применения интерактивных технологий важно соблюдать определённые условия и правила [Панфилова 2013]:

- оптимальная организация «игрового поля», пространственной среды;
- применение участниками различных ролей: «партнёры», «судьи», «ораторы», «критики» и т.п.;
- чёткое соблюдение правил и порядка всеми участниками;
- применение учителем новых интересных фактов и приёмов.

Интерактивные технологии можно разделить на четыре группы [Зарукина 2010: 15]:

- кооперативного обучения (в парах, тройках сменного и постоянного состава, «Карусель», два-четыре- вся группа);
- кооперативно- группового обучения (мозговой штурм, «обучая-учусь», «микрофон», обсуждение и решение проблемы в общей группе, «незаконченное

предложение»);

- ситуативного моделирования (разыгрывание различных ситуаций, симуляции);

- обработки дискуссионных вопросов (дискуссия, «метод пресс» дебаты, «Займи позицию»).

Рассмотрим подробнее некоторые из интерактивных технологий и упражнений.

«Интервью». Ученик, выполняя роль корреспондента, берёт интервью у других участников на определённую тему. Помогают при этом ему карточки-подсказки, содержащие необходимые вопросы и их последовательность; Такая технология способствует развитию диалогической речи и налаживанию взаимодействий «ученик-взрослый», «ученик-ученик»;

«Обучая-учусь». Новая информация делится учителем на несколько частей в соответствии с числом участников. Каждый школьник получает фрагмент информации, изучает его, а затем, объединяясь в сменные пары, обменивается информацией с другими участниками. По окончании парного обсуждения, следует коллективное обсуждение в группе.

«Реклама». Участники делятся на группы по 3-4 человека. Каждой группе выдаётся задание придумать рекламу определённого предмета. После непродолжительного обсуждения и подготовки участники представляют свою рекламу.

«Мозговой штурм» позволяет быстро собрать идеи для дальнейшей проработки и реализации. При этом осуществляется совместная расстановка приоритетов, обсуждаются и генерируются идеи и мнения всех участников группы.

Цель «Мозгового штурма»: побудить участников к активному обсуждению и формированию банка идей.

План реализации «Мозгового штурма»:

- подбор участников;

- знакомство с правилами «Мозгового штурма»;

- проведение обсуждения проблемы (мозговая атака) с фиксацией всей выдвинутых идей;

- экспертная оценка предложенных решений проблемы.

Во время проведения «Мозгового штурма» важно не критиковать идеи, а фиксировать все предложения участников. Особенность этого метода заключается в том, что он может использоваться с любыми группами, для обсуждения различных проблем; для его проведения не требуется специальной подготовки.

«Групповая цепочка». Технология заключается в последовательном выполнении участниками группы упражнений или дидактических игр, в процессе которых участники активно взаимодействуют, помогают друг другу и соперничают, например, «5 книг из домашней библиотеки». «Расшифруй слово», «Я начну, а ты продолжи», «Географический турнир» (Каждой группе предлагается лист для записи ответов, представленный в виде таблицы

(Таблица 1). За 3 минуты участники должны записать в таблицу слова на определённую в ходе жеребьёвки букву, действуя по цепочке).

Таблица 1.

Лист для записи ответов в игре «Географический турнир»

| Буква | Страна | Город | Река | Гора |
|-------|--------|-------|------|------|
| | | | | |

«Один, два, четыре, вместе». Сначала дети самостоятельно изучают поставленную учителем проблему, например, «Профессии будущего». Затем объединяются в пары, а после этого в четвёрки для обсуждения и принятия решения. После этого участники объединяются и обсуждают принятые решения коллективно.

«Бананы». Упражнение, в котором среди набора букв, необходимо найти спрятанное слово или текст, например: Екенгуруажабарсуканлесоменаклитундрослонушиикмомедведьяним. (Ответ: кенгуру, жаба, барсук, сом, слон, медведь)

«Метод ПРЕСС». Упражнение состоит из четырёх этапов:

1 этап – участник высказывает своё мнение по определённой теме, например: *Интернет – друг или враг*, начиная, со слов «Я считаю, что...»;

2 этап – необходимо обосновать своё мнение «...Так как...»

3 этап – приводятся доказательства;

4 этап – делается вывод («Итак...»).

Технология «Мировое кафе». Педагог делит участников на группы, которые располагаются на разных «станциях» и сообщает им определённую проблему или вопрос. Обсудив проблему в группе, обучающиеся должны прийти к общему решению и выбрать своего представителя, который остаётся на месте, в то время как остальные участники направляются в «гости» на другие станции, где выслушивают мнение представителей команд и высказывают свои предложения. После этого все участники возвращаются на свои станции, обмениваются впечатлениями и на доске устраивается галерея плакатов, представляющих решение поставленной проблемы.

«Карусель». Участники встают лицом друг к другу в два круга. Каждая пара задаёт друг другу вопросы по определённой теме или учебному предмету, например, задания по математике на устное вычисление, или правило по русскому языку и т.д. По сигналу учителя, ученики внешнего круга переходят к другим партнёрам, и игра продолжается.

Технология эдьютеймента. В зарубежной и отечественной педагогике (Я. Ванг, Р. Донован, О.Л. Гнатюк, О.О. Дьяконова, С.В. Кувшинов, О.А. Сташкова, И.Ф. Феклистов и др.) нет единых взглядов на определение данного понятия. В переводе с английского термин «эдьютеймент» означает «обучение через развлечение» [Дьяконова 2012: 182]. Учёные рассматривают его как

место, где дети наслаждаются обучением с применением видео, музыки и изображений [Ванг 2007]; специальное объединение социального заказа с развлекательными механизмами [Донован 2010], которое позволяет школьникам получить большой объём информации в короткий срок при помощи игровых приёмов; как технологию обучения, основанную на обучении через развлечение, представленную совокупностью современных цифровых и дидактических средств [Кобзева 2012]; как цифровую информацию, соединяющую с помощью различных мультимедийных средств образовательные и развлекательные компоненты, которые значительно облегчают усвоение информации [Гнатюк 2010]; как активное действие, театрализацию, в которой задействованы все ученики [Кувшинов 2019], как неформальное образование [Феклистов 2002], как «привлечение, обучение, развлечение и увлечение при помощи разнообразных средств обучения и с учётом определённых психологических потребностей учащихся» [Дьяконова 2012: 185].

Как видим, «эдьютеймент» необходимо рассматривать как особый тип учения [Сташкова 2021], соединяющий развлекательные инструменты с социальным заказом, основанный на игровом формате, в том числе с использованием цифровых образовательных ресурсов, делающий акцент на увлечение, учитывающий интересы обучающихся, способствующий при правильной организации обучения накоплению знаний, раскрепощению обучающихся, развитию стойких интересов к учению.

Квиз-технология. Слово «квиз» (в переводе с англ. quiz) – обозначает соревнование, конкурс, в котором участники отвечают на поставленные вопросы. Это понятие синонимично с термином – «викторина». Но в последнее время всё чаще употребляется именно в форме Квиз. В нашем исследовании под понятием «Квиз» будем понимать специально организованный интеллектуальный конкурс, викторина, основанная на вопросах на логику, сообразительность и эрудицию, в котором соревнуются несколько команд по 4-8 человек. Участники отвечают на вопросы, выполняют задания и зарабатывают баллы. Квиз состоит из нескольких раундов, по итогам каждого из которых объявляется результат и называются правильные ответы на вопросы. Квиз (викторина), также, как и игра позволяет поддерживать высокий эмоциональный подъём, позволяя реализовать имманентную потребность детей в игре. Группа (команда) при этом имеет общую цель, стремится к победе.

Для активизации участников и повышения динамичности конкурса возможно использование электронных сервисов Kahoot! и Quizizz. Данные сервисы предоставляют возможность визуального знакомства с вопросом и выбора правильного ответа из предлагаемых вариантов. Для использования этих программ необходимо наличие для каждой группы компьютера с выходом в интернет. При такой организации интеллектуального квиза, побеждает та команда, которая быстрее будет отвечать на заданные вопросы. Сервисы позволяют на экране (мониторе) учителю в интерактивном режиме наблюдать какие ответы выбирают команды.

Геймификация – это важный элемент современного образовательного пространства, усиливающий мотивацию субъекта, повышающий устойчивость внимания к процессу деятельности, стремление на достижение цели, выполнение задачи, повышение вероятности решения поставленной задачи.

По мнению О.В. Орловой, геймификация не отменяет ощущение реальности, «не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему операций субъекта с этой реальностью [Орлова 2015]. Так, геймифицированный обучающий курс не является компьютерной игрой.

Использование геймификации предполагает выполнение образовательных и игровых задач, похожих по форме на ход движения в компьютерной игре. К примеру, образовательная задача - усвоить таблицу умножения; игровая задача – набрать 40 очков за определённое время для перехода на следующий уровень. Следует отметить, главными остаются образовательные задачи, а игровые способствуют усилению мотивации на выполнение образовательных задач. Соревнование позволяет использовать во внеурочной деятельности естественную потребность школьников к соперничеству.

В обучении разделяют два вида геймификации: глубокая и лёгкая. Глубокий вид предусматривает полное погружение участников в игру. В лёгком виде используются лишь элементы игры.

Проведённый анализ позволил сделать следующие выводы.

С целью развития познавательных интересов младших школьников во внеурочной деятельности возможно использовать следующие активные и интерактивные методы организации образовательной деятельности: дидактические, интеллектуальные, ролевые игры, исследовательскую, проектную деятельность, проблемные ситуации, решение проектных задач, а также технологии: эдьютеймент, мозговой штурм, модерация, геймификация, квест, квиз, элементы сингапурской технологии, «Обучая-учусь», «Незаконченное предложение», «Интервью», «Метод ПРЕСС», «Карусель», «Групповая цепочка», «Мировое кафе», «Реклама», «Групповая цепочка» и др.

Большое количество описанных технологий интерактивного обучения представляет педагогам простор для выбора и позволяет на их основе составлять новые, в соответствии с темами и задачами внеурочной деятельности.

Определение отношения педагогов к использованию интерактивных методов в обучении младших школьников показало, что все респонденты используют на уроках и во внеурочной деятельности интерактивные презентации; практикуют работу в парах и группах 58% учителей. Однако, владеют методикой проведения интерактивных технологий и применяют в своей работе только 24% опрошенных. Решение данного вопроса мы видим в расширении методической работы с педагогами по применению интерактивных методов обучения.

Таким образом, исходя из сказанного, следует констатировать, что интерактивные методы позволяют обеспечить динамичность и разнообразие практической и мыслительной деятельности обучающихся, способствуют

развитию умений работать в команде, сотрудничать. договариваться, отстаивать свою точку зрения, брать ответственность за себя и свою команду, повышают успешность в обучении младших школьников и требуют продолжения и более глубокого изучения педагогами.

Библиографический список

1. Donovan R. Henley N. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective / R. Donovan – Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. – 504с.
2. Wang Ya. Edutainment technology – a new starting point for education development of Chine / Ya. Wang – Wl.: Milwaukee, 2007. – С. 10–13.
3. Андреева Г.М. Психология социального познания. 2000. – 288 с.
4. Бороненко Т.А., Кайсина А.В., Федотова В.С. Активные и интерактивные методы педагогического взаимодействия в системе дистанционного обучения //Научный диалог. – 2017. – №. 1. С. 227 – 241.
5. Гнатюк О.Л. Основы теории коммуникации /– М.: Кнорус, 2010. – 256 с.
6. Гребенникова Н. Л., Малкина С. Е., Счастливцева Ю. А. Использование активных методов обучения младших школьников математике //Colloquium – journal. –2019. – №. 14 – 4. – С. 168 – 169.
7. Двудичанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций //Машиностроение и компьютерные технологии. – 2011. – №. 4. – С. 13.
8. Дьяконова О.О. Понятие «Эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. №6. С. 182-185
9. Живаева Н.В. Активные и интерактивные формы и методы обучения в начальной школе // Преемственность в образовании. – 2019. – № 23(10). – С. 217 – 224.
10. Игнатьева С.Г. Активные и интерактивные формы и методы организации образовательной деятельности младших школьников //Национальные языки и литературы в поликультурных условиях. – 2018. – С. 173 – 176.
11. Кобзева Н.А. Edutainment как современная технология обучения // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – №4 – Том 2 – 195 с.
12. Корнеева Е.И. Активные и интерактивные формы, методы и приемы работы на уроках русского языка // Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, 2019. – С. 77 – 81.
13. Лапыгин Ю.Н. Методы активного обучения. – Москва, 2017. – 248 с.
14. Орлова, О.В. Геймификация как способ организации обучения // Вестн. Том. гос. пед. ун-та. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–64.
15. Панфилова, А.П. Психология общения. – Москва, 2013. – 368 с.
16. Сташкова О. А. Теоретический аспект технологии «эдьютейнмент» //Новые подходы в научных исследованиях. – 2021. – С. 100-102.
17. Страхова Г.А., Страхов А.А. Активные и интерактивные формы и методы преподавания в современном образовании //Проблемы педагогики. – 2017. – №. 9 (32) С. 39 – 42.
18. Страхова, Е. А. Использование интерактивных технологий в начальной школе // Учитель создает нацию (А-Х.А. Кадыров). – 2019. – С. 427-430.
19. Феклистов И. Пособие по образованию вобласти прав человека с участием молодежи. – London: Council of Europe, 2002. – 478 с.
20. Хлобыстина Д.В., Мамедова Л. В. Активные и интерактивные методы обучения младших школьников на уроках окружающего мира //Диалог культур в педагогическом и психологическом континууме. – 2019. – С. 102-104.