

стимулировать применение полученных на уроке нового опыта и знаний. Учитель, формирующий критическое мышление при изучении права на уроках обществознания не выдает знания в готовом виде. Обучающиеся должны получить новую для них информацию из различных источников, на основе чего у них формируется своя собственная позиция по рассматриваемому вопросу.

Подводя итоги, необходимо подчеркнуть важность каждой составляющей процесса развития критического мышления для его формирования на уроках права. Среди принципов формирования критического мышления на уроках обществознания следует выделить развитие личности и дидактические условия. Основное правило формирования данного типа мышления – это обращать внимание на умение обучающихся планировать свою деятельность и достигать намеченных целей, на уровень сформированности рефлексии школьника.

Литература

1. Доманская, Л. Д. Технология формирования критического мышления учащихся на уроках истории и обществознания / Л. Д. Доманская // Педсовет – [URL:https://pedsov.ru/files/metodicheskaya-biblioteka/20/483.pdf](https://pedsov.ru/files/metodicheskaya-biblioteka/20/483.pdf) (дата обращения: 06.03.2022). – Текст : электронный.
2. Курбанова, Ф. А. Педагогические условия развития критического мышления школьников / Ф. А. Курбанова // Наука. Образование. Личность. – 2013. – №1. – С.83.
3. Шарапова, Е. П. Критическое мышление – умение обосновывать свою позицию или вежливый скептицизм?! / Е. П. Шарапова // Методические ориентиры. – URL: <https://docviewer.yandex.ru/view/200833624/?> (дата обращения: 06.03.2022). – Текст: электронный.

Корначенко К.О.,

студентка института гуманитарного образования

АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

научный руководитель: кандидат исторических наук, доцент Е.В. Почеревин

АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск)

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ КАК ФОРМА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Аннотация. В статье рассматривается интерактивная модель обучения, ее сущность и режимы. В частности, исследуется роль учителя при использовании интерактивных технологий и методов обучения на уроках истории.

Ключевые слова: интерактивное обучение, интерактивная модель обучения, интерактивные технологии и методы, роль учителя, история.

Развитие современной жизни и всего общества показало необходимость воспитания людей, которые способны активно преобразовывать жизнь на основе моральных ценностей, которые могут участвовать в различных социальных процессах и отношениях, способных принимать самостоятельные решения.

Личностному развитию обучающихся, отвечающему требованиям современного общества, способствует формирование их методологической культуры.

Одним из важных условий формирования методологической культуры является внедрение современных педагогических технологий и методов обучения, включая интерактивные. Интерактивные технологии обладают рядом особенностей, которые позволяют использовать их с достаточной эффективностью в процессе обучения: регулируют процесс приобретения нового опыта, позволяют максимально использовать личный опыт, уважать мнение каждого. Они способствуют активизации учебно-

познавательной деятельности на уроках истории, что является залогом формирования методологической культуры обучающихся.

В педагогике существует несколько моделей обучения:

- 1) активная – обучающийся выступает в роли «субъекта» обучения (творческие задания, самостоятельная работа,);
- 2) пассивная – обучающийся выступает «объектом» обучения (слушает и смотрит);
- 3) интерактивная – *inter* (взаимный), *act* (действовать). Процесс обучения реализуется в условиях непрерывного и активного взаимодействия всех обучающихся. Учитель и ученик считаются равными субъектами обучения. Иными словами, интерактивное обучение – это обучение с организованной обратной связью субъектов и объектов обучения.

По В.В. Гузееву интерактивные технологии – это вид информационного обмена учащихся с окружающей информационной средой [2]. Можно обозначить три режима информационного обмена. Экстраактивный режим: информационные потоки направлены от субъекта к объекту обучения, но двигаются преимущественно вокруг него, не проникая внутрь объекта. Интраактивный режим: информационные потоки направлены на обучающегося или группу, вызывая их активную мыслительную деятельность, замкнутую внутри них. Обучающиеся выступают в качестве субъектов обучения для самих себя. Интерактивный режим: в этом случае информационные потоки проникают в сознание, вызывают его активную деятельность и пробуждают обратный информационный поток, от ученика к учителю. Этот режим и свойствен для интерактивных технологий. Стоит принять во внимание, что интерактивными технологиями являются те технологии, в которых ученик выступает в непрерывно меняющихся субъектно-объектных отношениях относительно обучающей системы, периодически становясь ее независимым активным элементом.

Учитель выступает в нескольких основных ролях при использовании интерактивных технологий и методов. В каждом из них он организует взаимодействие учащихся с конкретной областью информационной среды. В роли информатора-эксперта преподаватель освещает текстовый материал, представляет видеоряд, отвечает на вопросы обучающихся, следит за результатами процесса. В роли организатора-посредника он налаживает взаимодействие учащихся (разделяет на подгруппы, стимулирует их самостоятельно собирать данные, регулирует выполнение заданий, подготовку презентаций). В роли консультанта учитель обращается к опыту участников, помогает решить поставленные задачи, самостоятельно ставить новые.

Данная технология исключает доминирование одного выступающего либо одного мнения над другим. В ходе интерактивного обучения ученики учатся критически мыслить, решать сложные задачи на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, осознанно принимать решения, взвешивать альтернативные мнения, общаться с одноклассниками, участвовать в дискуссиях. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, производится работа с документами и различными историческими источниками, так же используются творческие работы.

Соответственно, интерактивное обучение как форма образовательного процесса действительно способно стать тем фактором, который оптимизирует сущность и структуру педагогических взаимодействий.

Литература

1. Авдеева, Т. И. Применение интерактивных методов в преподавании / Т. И. Авдеева, М. И. Высоκος, С. И. Зыкова // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2017. №1 (193). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-interaktivnyh-metodov-v-prepodavanii>. – Текст : электронный.

2. Гузеев, В. В. Интерактивные технологии в образовательном процессе / В. В. Гузеев // образовательный портал «Мой университет». — URL: [http://moi-amour.ru/publ/aktivnye metody](http://moi-amour.ru/publ/aktivnye_metody). - Текст: электронный.

Леонтьева Ю.О.,

студентка института гуманитарного образования
АГГПУ имени В. М. Шукшина (г. Бийск);
научный руководитель: доктор исторических наук, профессор Д.С. Орлов
АГГПУ имени В. М. Шукшина (г. Бийск)

ПОНЯТИЕ И СУЩНОСТЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

***Аннотация.** Данная работа посвящена исследованию понятий игра, игровая технологий, а также. виды технологий, их применение в образовательном процессе. Определено место игровой технологии в процессе развития педагогики - науки. Поставлена цель применения игровой технологии.*

***Ключевые слова:** игра, игровая технологи, деятельность.*

Чтобы определить понятие игровых технологий необходимо понимать, что такое игра. Во время своих исследований Д.Б. Эльконин [14], Л.С. Выготский [3, с.93] и Й. Хейзинга [12] пришли к широкому определению термина «игра». По мнению ученых игрой можно назвать занимательную для субъекта деятельность в условных ситуациях.

В настоящее время под игровым обучением понимают обучение, в ходе которого происходит развитие поведенческих навыков и умений, освоение способов деятельности и социализация личности [6].

Игра как способ взаимодействия между старшим и младшим поколением, в результате которого осуществляется передача знаний, использовалась человечеством с древнейших времен. Первое упоминание о таких технологиях можно найти уже в папирусах Древнего Египта.

Как самостоятельный вид учебной деятельности игра появляется в России в конце XVIII века, когда в 1793 г. издается игра А. Хамова, предполагавшая изучение учениками азбуки в процессе игровой деятельности [4]. Широкого и повсеместного внедрения подобная технология не получила. В советское же время игровые технологии носили преимущественно досуговый характер, в связи с чем, игра переносилась в сферу деятельности летних лагерей и практически ушла из сферы общего образования [9].

На сегодняшний день игровые технологии нашли применение на всех ступенях образовательного процесса: в дошкольных учреждениях, начальной и старшей школе, и даже на ступени средне специального и высшего образования.

Согласно Т. М. Михайленко, само понятие «игровые технологии» включает в себя разнообразную группу методов, приемов и способов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр [8, с. 145]. Традиционной формой игры в рамках образовательного процесса является дидактическая игра. Отличительной особенностью дидактической игры является наличие четко сформулированной цели обучения, а так же прогнозируемый результат. В отличие от традиционного урока, где так же учитель обозначает цели и результат, при реализации игровых технологий важен сам процесс, в ходе которого обучаемый может и неподозревать, что чему-то учится [2, с. 48].

Игровые технологии в свою очередь относятся к педагогическим технологиям, основанным на активизации и интенсификации деятельности учащихся. В педагогической литературе существует множество определений этого понятия. Приведем лишь некоторые из них. По мнению Беспалько В.П., педагогическая технология – это содержательная техника реализации учебного процесса. [1, с. 18] Кларин М.В. дает такое определение: