**Что такое интерактивное обучение?**

Методики образования в дошкольных учреждениях, школах, вузах делятся на две большие группы – пассивные и активные. Пассивная модель предусматривает передачу знаний от преподавателя ученику посредством лекции и изучения материала в учебнике. Проверка знаний осуществляется с помощью опроса, тестирования, контрольных и других проверочных работ. Главные недостатки пассивного метода:

* слабая обратная связь от учеников;
* низкая степень персонализации – ученики воспринимаются не отдельными личностями, а группой;
* отсутствие творческих заданий, требующих более сложной оценки.

Активные методы обучения стимулируют познавательную деятельность и творческие способности учащихся. Ученик в таком случае является активным участником процесса обучения, однако взаимодействует он в основном только с учителем. Актуальны активные методы для развития самостоятельности, самовоспитания, но они практически не учат работать в группе.

Интерактивное обучение – это одна из разновидностей активного метода обучения. Взаимодействие при интерактивном обучении осуществляется не только между педагогом и учеником, в данном случае все обучаемые контактируют и работают сообща (или в группах). Интерактивные методы обучения – это всегда взаимодействие, сотрудничество, поиск, диалог, игра между людьми или человеком и информационной средой. Используя активные и интерактивные методы обучения на уроках, педагог повышает объем усвоенного учениками материала до 90 процентов.

**Интерактивные средства обучения**

Использование интерактивных методов обучения начиналось с обычных наглядных пособий, плакатов, карт, моделей и т.д. Сегодня современные технологии интерактивного обучения включают новейшее оборудование:

* [интерактивные доски](https://womanadvice.ru/interaktivnaya-doska-s-proektorom);
* планшеты;
* компьютерные тренажеры;
* виртуальные модели;
* плазменные панели;
* [проекторы](https://womanadvice.ru/proektor-dlya-doma);
* ноутбуки и т.д.

Интерактивность в обучении помогает решить следующие задачи:

* уход от презентационной подачи материала к интерактивному взаимодействию с включением моторики;
* экономия времени за счет отсутствия необходимости рисовать на доске схемы, формулы и диаграммы;
* повышение эффективности подачи изучаемого материала, т.к. интерактивные средства обучения задействуют различные сенсорные системы учащегося;
* легкость организации групповой работы или игр, полное вовлечение аудитории;
* установление более глубокого контакта между учениками и преподавателем, улучшение климата внутри коллектива.

**Интерактивные приемы обучения**

Интерактивные методы обучения – игры, дискуссии, инсценировки, тренинги, тренировки и т.д. – требуют от педагога применения особых приемов. Этих приемов существует множество, и на различных стадиях занятия зачастую используются разные методики:

* для включения в процесс используют «мозговой штурм», обсуждения, обыгрывания ситуации;
* во время основной части занятия используют кластеры, метод активного чтения, дискуссии, продвинутые лекции, деловые игры;
* для получения обратной связи необходимы такие приемы как «незаконченное предложение», эссе, сказка, мини-сочинение.

**Психолого-педагогические условия интерактивного обучения**

Задача образовательного учреждения для успешного обучения – предоставить условия для достижения индивидом максимального успеха. Психолого-педагогические условия для реализации интерактивного обучения включают:

* готовность обучаемых к данному виду обучения, наличие у них необходимых знаний и навыков;
* благоприятный психологический климат на занятиях, стремление помогать друг другу;
* поощрение инициативы;
* индивидуальный подход к каждому ученику;
* наличие всех необходимых средств обучения.

**Классификация интерактивных методов обучения**

Интерактивные технологии обучения делятся на индивидуальные и групповые. К индивидуальным относят тренировки и выполнения практических заданий. Групповые интерактивные методы делятся на 3 подгруппы:

* дискуссионные – обсуждения, дебаты, «мозговой штурм», «кейсы», анализ ситуаций, разработка проекта;
* игровые – деловые, сюжетно-ролевые, дидактические и другие игры, интервью, проигрывания ситуаций, инсценировка;
* тренинг-методы – психотехнические игры, все виды тренингов.

**Интерактивные формы и методы обучения**

Подбирая интерактивные формы обучения для проведения занятий, педагогу необходимо учесть соответствие метода:

* теме, целям и задачам обучения;
* особенностям группы, возрастным и интеллектуальным возможностям слушателей;
* временным рамкам занятия;
* опыту преподавателя;
* логике учебного процесса.

**Интерактивное обучение в детском саду**

Интерактивные технологии и методы обучения в дошкольном учреждении используются в основном игровые. Игра для дошкольника – основной вид деятельности и через нее ребенка можно научить всему, что необходимо в его возрасте. Лучше всего для детского сада подходят сюжетно-ролевые игры, во время которых дети активно взаимодействуют и эффективно учатся, т.к. пережитые впечатления запоминаются более ярко.

**Интерактивные методы обучения в школе**

В школе интерактивное обучение позволяет использовать практически весь спектр методик. Интерактивные методы обучения в начальной школе – это:

* сюжетно-ролевые и имитационные игры;
* инсценировки;
* игра в ассоциации и т.д.

Например, для учеников начальных классов хорошо подходит игра, смысл которой в том, чтобы научить чему-либо соседа по парте. Обучая одноклассника, ребенок учится использовать наглядные пособия и объяснять, а также сам гораздо глубже усваивает материал.

В средней и старшей школе к интерактивным методам обучения относятся технологии, направленные на развитие мышления и интеллекта (проектная деятельность, [«мозговой штурм»](https://womanadvice.ru/igra-mozgovoy-shturm), дебаты), взаимодействие с социумом (инсценировки, проигрывания ситуаций). К примеру, со старшеклассниками уже вполне можно сыграть в ролевую игру «Аквариум», суть которой в том, что часть группы разыгрывает сложную ситуацию, а остальные – анализируют ее со стороны. Цель игры – совместно рассмотреть ситуацию со всех точек зрения, разработать алгоритмы ее решения и выбрать лучший.