**Активные и интерактивные формы организации деятельности на уроках истории**

**Учитель истории КГУ ОШ №117-Хайрова Айнур Ескалиевна**

 Новые времена поставили новые вопросы. Меняется общество, меняется отношение к изучаемым предметам. История в этом плане наиболее подвержена изменениям. Неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Содержание учебников выходит за рамки учебных пособий: телевидение, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток и разнообразие информации. Однако все эти источники предоставляют материал для восприятия пассивно. В обществе, в прессе, на телевидении, в учебниках появились разные точки зрения на одни и те же события. В связи с этим возникает вопрос: способен ли ребенок запомнить и усвоить этот объем информации? Сегодня многие ищут пути, которые способствовали бы повышению эффективности обучения.

 Компьютерная культура – это вид культуры, гармонично сочетающий культуру работы с дидактическими средствами, культуру работы со СМИ, культуру диалога. Источником информации является компьютер. Его преимущество здесь очевидно. Это и постоянное обновление информации, и возникновение новых возможностей: создание презентаций, сетевые информационные системы, Интернет, электронная почта, электронные учебники, журналы, игры.

 Место пассивных, активных и интерактивных методов также хорошо иллюстрирует так называемая “таксономия Блума” - таблица уровней и целей обучения и развития познавательных навыков, разработанная группой американских психологов и педагогов под руководством профессора Бенджамина Блума. Термин “таксономия” означает систематизацию объектов по определенным критериям с целью создания определенной последовательности (иерархии). Блум предложил иерархию учебных целей по их сложности. Таблица используется учителями практиками, и показывает, что уровень знаний (информации) является лишь начальным этапом в обучении (хотя и обязательным, базовым) Обучение должно продолжаться дальше, и педагог должен ставить перед собой и другие цели. На современном этапе стоит задача необходимости создания в процессе обучения истории условий формирования у учащихся собственного взгляда на события, явления и процессы, которые происходили на историческом пути развития человечества через изучение и самостоятельный анализ многих фактов и мнений. Эта задача может реализоваться в условиях систематического и последовательного усовершенствования творческих, критических, исследовательских навыков (умений, способностей). Для успешного достижения цели школьных курсов истории необходимо широкое использование в ходе урока интерактивных методов обучения.

Данная проблема находит свое отражение в трудах С.Б. Ступина, Ю.А. Семенчук, С.В. Мельников, И.А. Черных, А.Л. Козлина и другие. Исследователи подчеркивают эффективное влияние интерактивных методов и форм обучения на развитие активности и познавательного интереса обучающихся. Поскольку материал школьного курса истории является достаточно сложным педагогам необходимо внедрять интерактивные методы и формы обучения.

Однако несмотря на интерес педагогов и методистов к данным методам обучения, проблема реализации интерактивных форм и методов обучения истории раскрыта фрагментарно и требует дополнительного исследования.

**Объект исследования** – использование интерактивных технологий в школьном историческом образовании.

**Предмет исследования** является методика преподавания истории с использованием интерактивных методов и форм обучения.

**Цель исследования:** изучить особенности интерактивных форм и методов обучения и выявить наиболее оптимальные формы обучения, методы и приемы, используемые на уроках истории для расширения кругозора школьников и их общей культуры на основе индивидуального и дифференцированного подхода к учащимся.

Активная - предполагает стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности обучающихся, взаимодействие в системе студент-преподаватель, а также наличие творческих задач. К данному методу относят: беседы, открытый микрофон, поиск информации, выполнение индивидуальных творческих проектов, викторины, решение кроссвордов, защита творческой работы и тому подобное

Интерактивная – (интерактив - англ. взаимный акт. интерактивный – способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-то (как например, компьютер) или с кем-то - человеком

Предусматривает организацию комфортных условий обучения, при которой все студенты активно взаимодействуют между собой и преподавателем, используя моделирование жизненных и профессиональных ситуаций, ролевые игры и методы, позволяющие создать ситуации поиска, сопереживание, противоречий, риска, сомнения, убеждения, удовольствие, анализа и самооценки своих действий, совместное решение проблем.

Инновационное обучение – это новая ступень в процессе обучения, новый взгляд на учебный процесс, когда переосмысливаются отношения учителя и ученика, когда основной целью обучения становится личностно-деятельностный подход каждого ученика к процессу обучения, когда творчество и заинтересованность становятся потребностью урока.

Педагог в интерактивном обучении, не только является носителем информации и определенной суммы знаний, задача которого передать эти знания, а постоянно и активно стимулирует обучающихся к самостоятельной творческой работе, выполняя роль проектировщика и консультанта. Кроме того, интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие такого общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач.

Таким образом, интерактивный метод обучения – это метод, предполагающий взаимодействие между педагогом и учащимся в режиме диалога или беседы. Интерактивные методы обучения – это своего рода специальная форма организации познавательной деятельности, которая подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели обучения. Наиболее известные методы интерактивного обучения: кейс – метод, дискуссии, метод проектов, ОДИ (организационно-деятельная игра), ролевые и деловые игры, метаплан, тренинговые занятия, командные конкурсы и соревнование. А также широко используются элементы и формы интерактивного обучения -  работа в парах, в МГ (малые, рабочие или творческие группы), мозговой штурм и прочее.