

ՀՀ ԿԳՄՍ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
«ՍԻՍԻԱՆԻ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԵՐ ԻՐԱԿԱՆԱՑՆՈՂ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ
ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՈՒՄ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ՝ Ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառումը
ռուսաց լեզվի դասերին

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ՝

ՀՀ Արարատի մարզի Զանգակատան միջնակարգ դպրոց

ՀԵՂԻՆԱԿ՝ Մարինե Գրիգորյան

ՂԵԿԱՎԱՐ՝ Լիլիաննա Սահակյան

2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
1.Теоретические основы использования современных интерактивных технологий в школьном образовании русскому языку	4
1.1 Характеристика понятия «технология обучения».....	4
1.2 Интерактивные технологии в обучении русскому языку.....	13
1.3 Интерактивные технологии при изучении раздела «Морфологии»....	21
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	28

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в Армении действует государственный образовательный стандарт (ГОС) в котором сформулировано направление развития образования, его цели, содержание и результаты в целом.

Образование в современном мире основано на системно-деятельностном подходе, в ходе которого предполагается активная учебно-познавательная деятельность обучающихся.

Для достижения результатов обучения учителю требуется организовать процесс обучения таким образом, чтобы на уроке была совместная деятельность и сотрудничество обучающихся и учителя, а также созданы условия для формирования умения работать индивидуально и в группе. Кроме того, от учителя требуется формировать универсальные учебные действия и постоянно развивать, поддерживать мотивацию обучающихся к обучению.

Традиционные методы не всегда эффективны в организации процесса обучения русскому языку.

Современная методика доказала, что интерактивные технологии позволяют создавать условия для того, чтобы развивать личность обучающегося, его познавательные интересы и мотивы в области изучения русского языка.

В то же время, несмотря на интерес к интерактивным методам у учителей-практиков, исследования этого феномена в методической науке, существует проблема поиска оптимальных вариантов разработки и внедрения интерактивных технологий в преподавание русскому языку.

Но у интерактивных технологий есть своя специфика, и следует их в первую очередь тщательно изучать, а также постоянно искать варианты

применения, для повышения результативности процесса подготовки. В этом заключается актуальность нашего исследования.

Гипотеза: если во время обучения русскому языку использовать интерактивную игру, это повысит познавательный интерес у школьников с уроком русского языка.

Цель исследования: изучение интерактивных технологий обучения русскому языку как средства повышения качества школьного образования и апробирование их в опытно-экспериментальной работе.

Объект исследования: процесс обучения русскому языку в школе.

В соответствии с поставленной целью были сформулированы следующие задачи исследования:

- 1) охарактеризовать понятие «технология обучения»;
- 2) охарактеризовать значение интерактивной технологии в преподавании русского языка.

1. Теоретические основы использования современных интерактивных технологий в школьном образовании русскому языку

1.1 Характеристика понятия «технология обучения»

В настоящий момент понятие «технология обучения» синонимично понятиям «педагогическая технология» и «образовательная технология», так как четких разграничений между ними еще не установлено .

Это понятие появилось в промышленном секторе, связанном с развитием технологий. В 50-х годах XX века в учебном процессе возникает новый подход. Одним из нововведений стало использование понятий «технология образования» и «педагогическая технология».

Г.К. Селевко] считает, что технология – «совокупность приемов, применяемых в любой деятельности, творческой деятельности, искусстве». Этот термин относится ко многим сферам. В педагогической науке понятие «технология» прижилось быстро и прочно. Рассмотрим более подробно некоторые аспекты этого понятия. Педагогическая технология обучения, по словам А.Ж. Анесовой «...технология обучения (педагогическая технология) – это направление дидактики, выявляющее принципы и разработки оптимальных систем, по созданию процессов дидактически с заранее определёнными характеристиками».

Педагогическая технология, есть часть педагогической системы, которая понимается им как «...определённая совокупность взаимосвязанных средств, методов и процессов, необходимых для создания организационного, целенаправленного и преднамеренного педагогического влияния на формирование личности с заданными качествами».

Приведенные толкования понятия «технология обучения» содержат совокупность приемов и методов.

Из вышеперечисленных трактовок можно заключить, что образовательная технология является направлением дидактики, объединяющим совокупность методов, методик и средств, которые используются в процессе подготовки, с целью повышения качества образования.

Технология образования включает в себя комплекс дидактических и методологических подходов. Мы согласны с мнением: «Если метод отвечает на вопросы: чему научиться, как научиться, то технология обучения, прежде всего, отвечает на вопрос: Как научиться, с одной важной добавкой: Как научиться эффективно»

Сущность технологии обучения можно также раскрыть через следующие характеристики: «диагностическое целеобразование, результативность, экономичность, алгоритмируемость, проектируемость, целостность, управляемость, корректируемость, визуализация».

Рассмотрим функции образовательной технологии. К ним относятся:

1. «Функция описание образовательной технологии – раскрывает важнейшие аспекты практического процесса обучения и делает это достаточно четко.

2. Функция обсуждения позволяет определять эффективность таких компонентов образовательного процесса, как эффективность различных методов и определить оптимальное их сочетание.

3. Проектировочная функция осуществляется при описании процесса обучения на всех уровнях, включая уровень педагогической реализации» .В 8

педагогической и методической науке существует множество образовательных технологий, которые описаны в справочных пособиях для учителей и преподавателей.

Перейдем к рассмотрению современных технологий обучения, в том числе самым «молодым» – интерактивным технологиям. Есть несколько подходов к становлению интерактивной техники.

Согласно одной из них, основа интерактивного обучения исходит из теории символического интеракционизма, которая была сформирована в 30-х годах XX века. Основатель символического интеракционизма – Дж. Г. Мид. Четкое изложение этой теории было представлено Г. Блумером. Характерной чертой этого интеракционизма является то, что люди определяют действия друг друга. В ходе их интеракции формируется личность человека [5].

Согласно другому мнению, «интерактивное обучение появилась в пределах термина «активное обучение», предложенного в 1930 году английским исследователем Р. Ревансом. Доказательством этому является то, что термины «интерактивная технология обучения» до 60 годов XX века, «интерактивная методика обучения» и «интерактивная методика обучения» до 90 годов XX века не применялись, а использовались вместо этого термины «технология активного обучения», «активные методы обучения», «активное обучение»». В 80-х годах XX в. педагоги начали осваивать и применять активные методы обучения. Появилось разделение методов: традиционные методы обучения и активные методы обучения. Интерактивное обучение является одной из современных линий развития активного обучения. В педагогическом лексиконе, понятие «интерактивное обучение» закрепилось в 90-х годах XX в.

Для достижения учебных целей на гуманитарных и естественных дисциплинах учителя советского периода использовали игровые методы: игры-упражнения, ролевые игры, сюжетные игры. Ученые и педагоги видели большой потенциал в использовании интерактивных технологий на уроках, потому что на таких уроках ученики становятся более активными, 9

заинтересованными в обучении, способны обсуждать с учителем то или иное задание, учатся самостоятельно

Д.С. Фомичев: понятие «интерактивных технологий» – современное понятие, что «Интерактивные технологии обучения являются специальной формой организации образовательной деятельности на основе живого взаимодействия преподавателя с обучающимся, постоянном обмене информацией между ними».

В ходе интерактивного обучения происходит переход с монологической системы образования на диалогическую, когда ученики не только свободно могут обмениваться своими мнениями и оценками факта, но также имеют право с преподавателем спорить, отстаивая свое мнение, позицию].

Можно отметить, что интерактивность осуществляется, когда учитель не излагает готовые знания, а организует процесс обучения таким образом, чтобы обучающиеся достигли этого знания в ходе поиска и обсуждения. Кроме того, основной функцией учителя на интерактивных занятиях является направление деятельности учащихся на достижение целей урока .

В связи с тем, что взаимодействие является ведущей концептуальной категорией понятия «интерактивные технологии», противопоставляющей репродуктивные технологии, интерактивные технологии являются основой активных технологий. Это можно четко увидеть при рассмотрении видов взаимодействия с использованием репродуктивных, активных и интерактивных технологий, что отражено на рисунке 1.

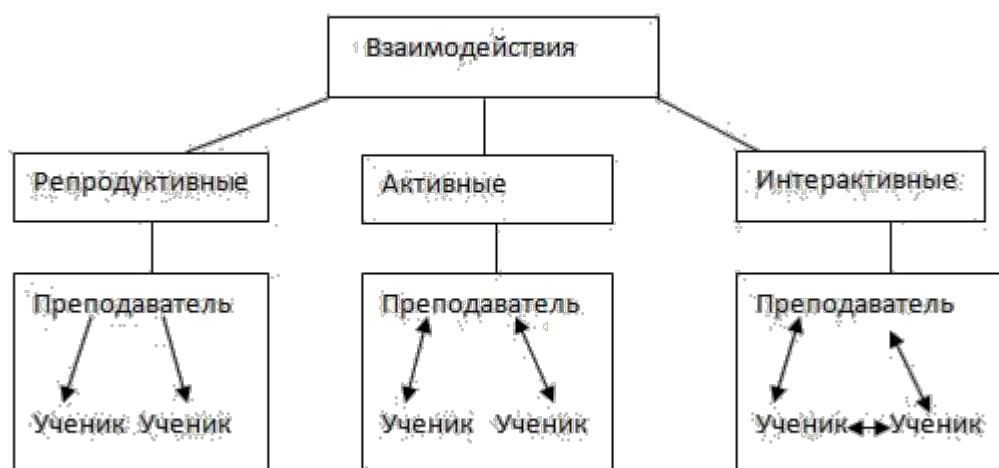


Рисунок 1. Виды взаимодействия

Благодаря взаимодействиям всех учащихся и учителя происходит прочное усвоение информации. При правильной организации процесса обучения, учитель сможет вовлечь всех детей, тогда как доказано, что при построении традиционных уроков усваивается всего лишь 30 % информации.

Несомненно, у интерактивных технологий множество преимуществ, а это проявилось с тех пор, когда эти технологии начали применяться в процессе обучения. При использовании интерактивных технологий школьники вдохновляются, углубляются в знание, обретают в себе уверенность. Было выявлено, что чем больше учитель задает вопросов, тем меньше обучающиеся говорят и продуктивность обучения становится ниже. Поэтому, интерактивное обучение достигается через баланс руководства и объяснения, демонстрации, объяснения и иллюстрирования, вопросов и обсуждения, изучения и исследования, объединения и внедрения, оценки и поведения итогов .

Следует рассмотреть виды технологий обучения, которые предполагают интерактивное обучение:

- 1) творческое обучение;
- 2) проблемное обучение;
- 3) информационно-коммуникационное обучение;
- 4) эвристическое обучение;
- 5) проектное обучение;
- 6) игровое обучение

М. П. Тулохонова выделяет 2 группы интерактивных технологий: исследовательские и креативные. К исследовательским технологиям относятся: метод проектов, технологии развития критического мышления, метод изучения конкретной ситуации, кейс-стади, метод инцидента и др. К креативным технологиям относятся: метод мозгового штурма, метод синектики, учебные дискуссии и др.

Педагогика отличается несколькими моделями образования:

1) Пассивная – ученик выступает как «объект» обучения, слышит, смотрит. По представлениям современной педагогической технологии эффективность ознакомления с учебным материалом с использованием пассивной методики считается самой неэффективной, но имеет и положительную сторону. Подготовка к уроку относительно проста со стороны учителя, но вероятность выдавать относительно много учебных материалов в узкие временные рамки урока достаточно большая .

Таким образом, многие учителя предпочитают использовать пассивные методы. Отметим, что в некоторых случаях этот подход работает благополучно, когда его использует опытный учитель, особенно когда перед учениками поставлены четкие задачи, направленные на основное изучение предмета.

2) Активная – ученик выступает «субъектом» обучения, самостоятельно выполняя работы, творческие задачи. При активной методике взаимодействие педагога и ученика заключается в этом, что школьники не бездейственные

слушатели, а активно участвуют в работе на уроках. Если при проведении урока на основе пассивного метода главенствует учитель, то при активной методике учитель и учащийся равноправны. В пассивных методах предполагается директивный стиль взаимодействия, в активных методах – демократический стиль управления. Некоторые исследователи считают, что активные методы интерактивности идентичны, но различия между ними существуют.

3) Интерактивная модель – inter (взаимный), act (действовать).

Интерактивные методики могут быть отнесены к категории активных, однако имеют свои особенности. Интерактивные методики являются самым современным видом активных методик.

В процессе обучения необходимо постоянно и активно организовывать взаимодействие всех учащихся. Ученики и учителя – равноправные субъекты обучения, а также равноправные субъекты образования. Интерактивная образовательная деятельность проявляет хорошую организацию, обратная связь между субъектами и объектами обучения с двусторонним обменом информацией. Интерактивная форма организации является специальной формой организации знания, где практически каждый обучающийся может и должен быть участником процесса знания, имеющим потенциал понять то, что он знает и думает.

Согласно классификации М. Г. Савельевой, Т. А. Новиковой, Н. М. Костиной образовательные технологии, исходя из степени активности учеников делятся на традиционные (классические) и современные. Рассмотрим классификацию, предложенную авторами. Она отражена в рисунке 2.



Рисунок 2. Классификация образовательных технологий

По данным рисунка можно утверждать, что интерактивная технология относится не только к игре, дискуссии, тренингу, рейтингу, рефлексии, а также к проблемному поиску. Рассмотрим подробнее интерактивные технологии.

Игровые технологии.

Эти технологии включают в себя игры, в ходе которых решаются какие-либо проблемы. У каждого ученика имеется своя роль, которой ему необходимо придерживаться. К играм относятся деловые игры, блиц-игры, организационно-деятельностные игры. Об игровых интерактивных технологиях пойдет речь ниже в 1.3.

Дискуссионные технологии.

С помощью этих технологий учителя организуют различные дискурсы по спорным вопросам или проблемам. Ученики используют свои доводы, умозаключения для отстаивания своей позиции и мнения. Сюда можно отнести: круглые столы, диспуты, форумы, симпозиумы, дебаты, пленарные дискуссии, дебаты, мозговой штурм, идейная карусель, квадро-, приоритеты, кейс-технологии.

Трениговые технологии.

«Это технологии, организующие деятельность по отработке определенных алгоритмов учебно-познавательных действий и способов решения типовых задач практики, а также социальных установок». К ним относятся: партнерская беседа, социально-психологический тренинг.

Рейтинговые технологии.

Основа этих технологий находится в структуре деления учебных дисциплин на дисциплинарные модули и наблюдение знаний и умений учеников на протяжении семестра или четверти. В ходе наблюдения выставляются оценки с учетом заработанных баллов по изученному материалу дисциплин.

Рефлексивные технологии.

«Это технологии осознания субъектом образования своей деятельности, ее продуктов» К этим технологиям относят рефлексивное

портфолио.

Таким образом, мы рассмотрели понятия «технология обучения» и «интерактивные технологии». Существует две теории возникновения интерактивных технологий. Согласно первой, основой интерактивной технологии послужил символический интеракционизм. Согласно второй, основа интерактивной технологии – это активное обучение. Из оснований этих двух теорий, а также по исследованиям ученых, мы можем констатировать, что особенностью интерактивных технологий является именно взаимодействие между обучающимися и учителем и между самими обучающимися. В параграфе приведена классификация интерактивных технологий, таких как: игровые, дискуссионные, тренинговые, рефлексивные, рейтинговые.

1.2 Интерактивные технологии в обучении русскому языку

В настоящее время интерактивные технологии стали очень популярны в обучении русскому языку. Этому способствует множество причин. Прежде всего, следует говорить о деятельностном подходе в обучении, который предполагает использование технологий, в которых происходит взаимодействие всех участников образовательного процесса и активизация их деятельности. Именно эти технологии помогают разнообразить рутинную деятельность, ученики становятся более сосредоточенными и углубленными в работу.

Исходя из предмета «Русский язык», коммуникативно-деятельностная направленность предполагает введение и использование интерактивных технологий. «Коммуникативная направленность процесса обучения подразумевает формирование и дальнейшее развитие навыков и умений использования русского языка для речевого общения, а позднее – способности к общению с учетом ситуативных и личностных факторов, определяющих речевого поведения. «Деятельностное обучение предусматривает

«обучение через действие», т.е. обучение, построенное на интенсивных 16

игровых технологиях, позволяющее обучаемым перейти от пассивного потребления информации к активному участию и применению полученных знаний на практике»

Психологическая атмосфера меняется. Даже «отставшие» ученики в группе не комплексуют и начинают активно принимать участие в дискуссиях и решениях поставленных вопросов. В коллективных дискуссиях ребята учатся культуре дискуссий, культуре общения и творчества, обучаются общению с другими людьми. С каждым новым учебным заданием они совершенствуют тактику поиска познавательных знаний. Они сами создают формулу успешности. Иногда надо умышленно формировать перед группой «тупиковые» ситуации, порой требующие помощи учителя. Интерактивные методы работы позволяют школьникам увидеть со стороны своих соперников, т.е. видеть: как общаются, как отвечают на чужие мысли, как устраняют назревший конфликт, как аргументируют свои мысли и т.д. Интерактивные занятия предполагают приобретение знания и умений учащихся путем активной коммуникации с другими учащимися в поиске ответов на важные для него вопросы и поиске способов решения возможной проблемы.

Правило первое. В работу должны быть включены все участники класса. Правила второе. Нужно следить за психологической подготовкой участников. Это значит, что не все, кто пришел на занятие, готовы к прямому вступлению в любую деятельность. Часто на уроках используют работу в парах, когда учащиеся учатся задавать вопросы друг другу и ответить. Взаимодействие, правил уже стали традиционными. Ученик объясняет правило соседу по парте, приводит примеры и объясняет. После этого учащиеся меняются ролями, оценивая друг друга.

Учебное действие, основанное на использовании интерактивного метода обучения, осуществляется с учетом того, что все участники группы включены в

процесс обучения. Совместные действия означают, что в процессе работы каждый вкладывает свой личный вклад, обменивается знаниями, идеями, способами деятельности. Организовать индивидуальное, групповое и индивидуальное творчество, используя проекты, игры в ролевых играх, работать с документами, различными ресурсами.

Методы интерактивного взаимодействия основаны на принципах коммуникации, активности, взаимодействия учащихся, на основе группового опыта. Ведущий учитель и тренер вместе со своими новыми знаниями ведет учащихся обучения на самостоятельный поиск. Активность учителя превращается в активность школьников, задачей его становится создать условия для их инициативы.

Методы традиционного обучения позволяют достичь первого уровня в процессе обучения. В качестве примера рассмотрим задачи, которые расположены в конце каждого параграфа книги. Во многих случаях для выполнения их достаточно просто воспроизвести его содержание. Задания, требующие у учащегося понимания и применения знаний второго и третьего уровня целей, обычно отмечены какими-либо знаниями и их не всегда применяют педагоги. Интерактивные методы также позволяют достичь целей первого трех уровня, более эффективными, чем методы обычной системы обучения, используемые в традиционной системе обучения. Интерактивные методы также помогают достичь целей первого трех уровня, более эффективными, чем педагоги, работающие по традиционным парадигмам, нередко используют интерактивные методы обучения, чтобы лучше усваивать

информацию у учащихся. В данном случае это будет только оптимизация традиционных учебных процессов.

При использовании интерактивных форм и методов обучения учебный процесс протекает таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет учащимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные навыки : умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, выработать совместное решение.

Когда необходимо решать сложные задачи в коллективе, учителя используют работу в группах, малых группах. Существует ряд условий, которые позволяют эффективно организовать такую работу. В отличие от традиционной образовательной практики интерактивная меняет отношение учителя к ученику: деятельность учителя превращается в активность ученика, а задача учителя – создание условий для инициативы. Чтобы развивать творческие способности учителя сегодня крайне важно перейти от репродуктивного метода обучения к продуктивному, когда ученику нужно не только показать понимание того или иного явления, а решить задачи, открывая между ними причинно – следственные связи, уметь вести связь изучаемого материала.

Интерактивные упражнения основаны на прямом взаимодействии учащихся с опытом общения, поскольку большинство упражнений на интерактивном уровне обращаются к опыту самого ученика. «Деятельность предусматривает «обучение по действию», то есть обучение на основе интенсивной игровой технологии, позволяющей обучающимся переходить от пассивного использования информации до активного участия и применения полученного знания на практике» .

Основная цель образования русского языка – формирование коммуникативной компетенции. Э.Г. Азимов считает: «Коммуникативная компетенция является способностью реализовать лингвистическую компетенцию в различных условиях речевой деятельности с учетом социальных норм поведения и коммуникативной целесообразности высказываний». Важнейшая и основная задача обучения родным языкам – формирование коммуникативных компетенций.

Рассмотрим компоненты коммуникативной компетентности.

1. «Речь идет о развитии коммуникативной компетенции в четырех главных видах речевой деятельности – речи, аудии, чтения, письма. Таким образом, предполагается, что у вас есть определенный круг выбранных тем, сфер и ситуаций взаимодействия.

2. Языковая компетентность предполагает освоение языковых средств фонетики, орфографии, лексических и грамматических средств, которые отвечают за обеспечение связи в соответствии с выбранными темами и ситуациями общения; овладение знаниями языковых явлений русского языка

3. Социокультурные компетенции предусматривают общение с культурой, традициями и реалиями страны, изучаемой языковой культуры в рамках темы, сферы и ситуации общения, которые соответствуют опытам, интересам и психологическим характеристикам учащихся на различных стадиях обучения;

4. Компенсаторная компетенция предусматривает развитие умения выходить из ситуации в условиях недостатка языковых средств для передачи и получения информации.

5. Учебно–познавательная компетенция включает в себя развитие общей, мета–, универсальной и специальной образовательной компетенции; знакомство с доступными методами и методами самостоятельной подготовки языка и культуры, включая использование информационных технологий.

Коммуникационный подход может быть реализован при использовании технологий интерактивности. Чтобы внедрить интерактивную технологию, необходимо изучить ее этапы внедрения.

1. Ориентационный этап – формирование целей занятия, формулировка проблемы.
2. Подготовительный этап – изучение инструкций, установок, ситуаций. Информирование о сценарии, сюжете, правилах, ролях, процедуре выставления очков, баллов. Здесь же происходит обсуждение процесса или сюжета действия с учениками или учителем для выявления дополнительной информации.
3. Основной этап – процесс действия технологии. Учитель выступает сопровождающим, ведущим, направляющим, который может корректировать, следить, подсчитывать, объяснять и оказывать помощь, где обучающиеся испытывают затруднения или возникают сомнения.
4. Рефлексивный этап – анализ действий, в ходе которого осуществляется обсуждение, обмен мнениями и впечатлениями, самооценка.

Изучив опыт учителей, изложенный в различных методических журналах, сборниках, а также на личных страницах учителей, мы выделили наиболее используемые интерактивные технологии по следующим категориям.

1. Технология интерактивного исследования новых материалов и их первоначального закрепления, не предусматривающая использования интернет-ресурсов:

1) Интерактивная тетрадь. В них представлены интерактивные шаблоны и элементы в виде рисунков, схем, картинок, конвертов, грамматических книг и настольных игр, которые можно разложить и заново складывать.

Процесс ввода, повторения и закрепления материала происходит в форме работы индивидуальная, парная.

2 Игры в программе PowerPoint. Использование этой программы может осуществляться по разным форматам. Эта программа может использоваться в качестве интерактивной и мультимедийной доски для передачи фотографий, аудио и видеoinформации, интерактивных упражнений .Благодаря многообразию данной программы преподаватель может создать для того, чтобы решать коммуникативные вопросы. 3) Приёмы игры. Это «Крестики-нолики», «Настольные игры», «Пантомима».

Преимущества интерактивной формы обучения: 1. нарушают обычные и несколько надоевшие правила работы на занятиях; 2 позволяет всёму не быть пассивным слушателем, а активным участником, организатором процесса подготовки; 3. В традиционная система предполагает, что учитель основывается на сильном ученике, слабый «отсидживает» на уроках. Эта форма дает возможность каждому ученику активно участвовать в решении задач, поэтому слабые приобретают какую-то уверенность своих сил, слабые чувствуют пользу и помогают друг другу понимать материал; 4 Основная роль в традиционной системе обучения учителям и учебникам играла традиционная система обучения учителям и учебника и наилучшими источниками знаний, а в новом подходе учитель является организатором самостоятельной образовательной деятельности учащихся и компетентным помощником, а учитель является организатором самостоятельной образовательной деятельности учащихся и учитель является компетентным помощником, а учитель является организатором самостоятельной образовательной деятельности учащихся и учитель является организатором самостоятельной образовательной. 5 Учащиеся развивают коммуникативные навыки, умение общаться и взаимодействия, развивают критическое мышление; 6 Если пассивные методики предполагают стиль автократического взаимодействия, активные - стиль демократического взаимодействия;

Мы привели самые используемые игры на уроках русского языка. Педагоги считают, что игры помогают взаимодействовать с учениками. Все навыки развиваются. 2. Технология интерактивного общения и в сборе изучаемой информации не предусмотрено использование ресурсов интернета:

1) Mind map. Здесь будут созданы ментальные карты. Учитель задает определенный вопрос и ученики должны придумывать или найти информацию из учебника для создания различных противоречивых связей слов. Тип работ: индивидуальная, парная, групповая. Ментальные карты позволяют собирать, строить и объединять материал.

2) Интерактивная технология «Карусель». Ученикам нужно создать круг внешнего и внутреннего характера. Внешние круги задают вопросы, а внешние круги отвечают, а потом их местами меняют. Использование данной технологии способствует развитию диалогической речи и умения говорить.

3) Метод проектирования. Этот метод позволяет создавать брошюры, буклеты, постеры, лексические плакаты, книги и так далее. Работа может быть индивидуальной, парной, групповой

4 Информационная технология «Дебаты». Учитель задает тему. Ученики разделяются на группы «за» и «против». Потом готовятся к речи, представляют на занятиях ее. Учителя обратите внимание на это, что перед проведением этой технологии ученики должны изучить грамматику и лексику, связанные с этой тематикой.

Таким образом, использование интерактивных технологий на уроке русского языка позволяет учащимся: развитию ментальной рефлексии, осознанию включения в общую деятельность; формированию активных субъективных позиций в учебном процессе; Разработка коммуникативных навыков, принимая нормы морали и правила совместной работы; повышая познавательную активность; ощущая успешность каждого студента; класс: формирование класса как коллектива.

1.3 Интерактивные технологии при изучении раздела «Морфологии»

Морфология русского языка сохраняет в целом основные черты в течение всей истории существования. На уроках необходимо применять интерактивные технологии, и это мотивировано тем, что это они

Позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу на уроке

- Способствуют совершенствованию практических умений и навыков учащихся

Позволяют индивидуализировать процесс обучения

- Повышают интерес к урокам русского языка

Развивают творческий потенциал учащихся

Активизируют познавательную деятельность учащихся

Тренинг, проверка навыков, навыки учащихся, проверка тестов и формирование навыков ПК позволяют быстрее и объективнее, чем традиционный метод выявления знания и недочетов учащихся и формирования навыков через компьютер. Это удобное и простое управление учебным процессом в современных системах обработки информации.

Для этого помогают образовательные программы по русскому языку, созданные достаточно давно. Для подготовки к уроку «Морфология» используются самые разные учебные программы, начиная с продукции

известной фирмы, заканчивая самостоятельно изготовленными материалами, применение универсального инструментального комплекса для подготовки и редактирования различных программ подготовки PowerPoint - создать презентации и текстовые редакторы Word и Excel - тесты.

На этапе закрепления раздела «Морфология» возможно провести дидактическую игру.

А.И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр: игра - путешествие; Игры и путешествия - это похожие на сказки. Игра - путешествие отражает реальное событие и факт, однако обычное открывается необычным образом, просто – загадочно, сложно – преодолевать, нужно – интересно. Все происходит во время игры, во время действий игры, ребенок становится близким к ребенку, радуется.

Целью игры путешествий является повышение впечатления, дать поучительную тему сказочной неповторимости, привлечь детское внимание к темам далеко не заметным. Игры в путешествии расширяют ваше внимание, наблюдение, осознание игрового предназначения, помогают справиться с трудностями и достичь успеха в играх. Название игры, цели игры должны содержать слова, которые вызывают интерес к ребенку и мотивируют активную игру. Игра-Путешествие использует разные способы раскрыть познавательное содержание вместе с игрой: задачи, пояснение методов их решения, порой разработка маршрута путешествия, пошаговое решение задач. Иногда игра-путешествие включает в себя песни, тайны, подарки, а также множество других вещей.

Игры по путешествию иногда неправильно относятся к экскурсиям или прогулкам. Впрочем, экскурсия является формой прямой подготовки и видом занятия. Цель экскурсии в основном заключается в том, чтобы ознакомиться с тем, что требует прямого наблюдения и сравнения с известными. В ходе прогулок обычно имеются лечебные цели. Познавательные сведения могут быть на прогулках, но они не основные, а дополнительные.

В виде игры можно пройти и целый урок, такой как урок конференции. Для такой формы работы необходим большой предварительный тренинг, но изменение внешнего положения приводят к изменению позиции студента в отношении происходящего. Участники внимательно подготавливаются к конференции и активно используют новые материалы и осваивают жанр докладов, внимательно слушаются друг друга, задают вопросы, стараются аргументированно отвечать, записывают докладные тезисы в тетради.

Деловая игра: Учебные деловые игры отличаются от других видов игровой деятельности рядом особенностей:

- моделирование приближенных ситуаций в реальной жизни;
- Постепенное развитие игр приводит к тому, что выполнение предыдущего этапа чаще влияет на исход следующего этапа;
- Возникающие конфликтные ситуации;
- обязательное участие в игре, выполняющей роль, установленную в сценарии и роль, установленную в сценарии и роль, установленную в сценарии и роль, функции, установленные в сценарии, и роли, установленные в сценарии;
- описание объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- основы состязательного характера;
- правила, система оценки хода и результатов игры.

Технология игры включает в себя следующие этапы, входящие в эту технологию:

1. «Этап подготовки.
2. Разработка игры (разработка сценария, план деловой игры, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения).
3. Ввод в игру (постановка проблемы, целей, условия, инструктаж, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации).
4. Этап проведения.

5. Групповая работа над заданием (работа с источниками, тренинг, "мозговой штурм").

6. Межгрупповая дискуссия (выступление групп, защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов).

7. Этап анализа и обобщения (вывод из игры, анализ, рефлексия, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения, рекомендации)». В качестве того, что я имею в элементов урока вы можете использовать формы игры, их можно легко подобрать в соответствии с тематическими принципами для каждого изучаемого русского языка. Игры могут использоваться в качестве удобной формы для того, чтобы актуализировать знания в начале и до начала изучения новой темы; «разминка», необходимая в процессе занятия, самостоятельно контролируется в конце занятия. Игра может быть проходить в игровом виде, и для каждого урока можно называть свой урок разными способами: конференции, выставки, диспут, поездки, тесты и так далее.

На этапе контроля воспользуемся следующими заданиями:

1) «Поиск соответствий»

Задание: Работая в парах, соотнесите, части речи с её признаками.

Часть речи	Признаки частей речи
1. Существительное	А) Род
2. Прилагательное	Б) Число
3. Местоимение	В) Падеж
4. Глагол	Г) Время
	Д) Лицо
	Е) Одушевленное/ неодушевленное
	Ж) Склонение
	З) Собственное/ нарицательное

2) «Найди слова»

Найдите в каждой строке лишнее слово и обоснуйте свой выбор (разносклоняемые существительные).

1.	<i>ветер, пыль, луноход, племя;</i>
2.	<i>знамя, метеорит, звезда, песок;</i>
3.	<i>кратер, стремя, солнце, буря;</i>
4.	<i>путь, космодром, гора, темнота.</i>

3) Разбить слова на группы

Разбейте много слов в группах. Подчеркните цветной карандаш:



Свет у лисица бежать за учить рыжий На медведь жарит вкусные синее пишет От нежный красивый до домик огород смотрит

Проверьте работу у своего соседа по парте. Оцените работу по пятибалльной шкале

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения выпускной квалификационной работы мы рассмотрели важную проблему поиска методов интерактивного образования, которые могут обеспечить эффективность процесса подготовки и обеспечивать высокий уровень качества обучения. Мы рассмотрели понятия «технология образования» и «интерактивная технология». Технология обучения является направлением дидактики, объединяющим совокупность методов, методик и средств, которые используются в процессе обучения, чтобы повысить качество подготовки.

Интерактивные технологии являются приемами и методами, применение которых способствует обеспечению взаимодействия между обучающимся и учителем, а также между самими обучающимися, чтобы достичь образовательной цели. После ознакомления с историей развития интерактивных технологий мы обнаружили, что существуют две теории. Во-первых, интерактивная технология стала основой символического интеракционирования. Во-вторых, основой интерактивной технологии является активное обучение. На основе анализа работ в области этой проблематики можно утверждать, что технология интерактивности – это особенность взаимодействия обучающего и учителя, а также между обучающимися. Анализируя опыт исследователей в этой области, мы сделали вывод о том, что интерактивные технологии могут включать в себя не только компьютерные программы, а также интернет-ресурсы, а также различные приемы, методы, обеспечивающие эффективное взаимодействие не только ученик–учитель, но и ученик–ученик.

Одна из технологий интерактивности — это игра. Мы описали игру и выяснили, что интерактивная игра является эффективным средством повышения познавательного интереса у обучающихся.

В рамках исследования была выдвинута гипотеза, что использование игровых интерактивных технологий повысит познавательный интерес у

школьников на уроках русского языка. Для подтверждения истинности этой гипотезы мы организовали опытно–экспериментальную работу.

На первом этапе выявили уровень познавательной заинтересованности как основы качественного обучения у школьников экспериментальной и контрольной групп. В результате проведенного анализа мы выяснили, что обучающиеся двух классов имеют разный уровень познавательного интереса. Данные исследования обусловили необходимость поиска приемов и методов, благодаря которым мы сможем улучшить мотивацию учащихся к занятиям по русскому языку.

Второй этап экспериментальной работы был посвящен разработке и использованию игровых интерактивных методов на уроках русского языка. Приемы, игровые технологии при изучении морфологии были использованы для организации взаимодействия ученик–ученик.

На этапе контроля мы установили: обучающиеся стали больше и с интересом взаимодействовать в команде. Многие школьники перестали ждать окончания уроков, что положительно влияло на качество работы.

Таким образом, выдвинутая нами гипотеза подтверждена.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Азимов, Э.Г. Словарь методических терминов / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – Санкт-Петербург : Златоуст, 2009. – 472 с. – ISBN 5-86547-138-4.
2. Анесова, А. Ж. Технология обучения / А.Ж. Анесова // Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум» 2017. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-obucheniya> (дата обращения 18.02.2022)
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва : Просвещение, 1987. – 120 с. – ISBN 978-5-4461-1403-0.
4. Байкова мастерство и педагогические технологии / –Москва : Педагогическое общество России, 2001.– 249 с. – ISBN 5-93134-097-1.
5. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии : учебное пособие / В.П. Беспалько. – Москва : Педагогика, 2009. – 130 с. – ISBN 5-7155-0099-0.
6. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь / ред. Б. М. Бим-Бад. – Москва : Большая Российская энциклопедия, 2002. – 528 с. –
7. Борисова, Л. В. Учение с увлечением. Чем можно удивить обучающихся 5–6 классов на уроках русского языка и литературы / Л. В. Борисова, С. Н. Дударева // Молодой ученый. – 2017. – №51. – С. 204-206. – URL: <https://moluch.ru/archive/185/47439/> (дата обращения: 20.04.2022).
8. Войнилов, Ю. Л. Джордж Герберт Мид как «Основатель» символического интеракционизма / Ю.Л. Войнилов // Общество: социология, психология, педагогика. 2016. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/dzhordzh-gerbert-mid-kak-osnovatel-simvolicheskogo-interaktsionizma> (дата обращения: 11.03.2022)

