

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Мунарова Р.У.

старший преподаватель ДжГПИ,

Тугалов И.Х.

преподаватель ДжфнУУз имени М.Улугбека

Аннотация. В данной статье представлен обзор применения интерактивных методов обучения и образовательных технологий в высшей учебной заведении. Рассмотрены вопросы возможности и практическое значение использования данных методов в образовательном процессе системы высшего образования.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, метод, проблемная ситуация, игра, учебный процесс, умственное развитие, проблема.

Annotation. This article provides an overview of the application of interactive teaching methods and educational technologies in higher education. The issues of the possibility and practical importance of using these methods in the educational process of the higher education system are considered.

Keywords: interactive teaching methods, method, problem situation, game, educational process, mental development, problem.

Проблема интереса к изучению русского языка в ВУЗе связывается нами интерактивностью подхода к содержанию и организации изучения предмета, ведущей к активизации мыслительной деятельности студентов.

Интерактивный (“inter”- это взаимный “act” действовать)- означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом.(1)

При изучении русского языка значительна роль интерактивных методов.

Понятие «интерактивный метод» является широким, оно фактически в большей мере связано с деятельностью, которую в психологии называют «продуктивной».

Интерактивные задания представляют собой проблемные ситуации, вызывающие у студентов затруднение, путь преодоления которого следует творчески искать.

Все интерактивные задания могут быть разделены на два типа: учебно-поисковые и исследовательские задания.

Учебно-поисковые задания рассчитаны на открытие студентами уже познанного, открытого в науке;

Исследовательские предполагают отдельные новые наблюдения, иногда некоторые новые идеи.

Учебно-поисковые задания разграничиваются по источникам возникновения интереса в первую очередь на два ряда: задания, возникновение интереса к которым создаётся за счёт специфических языковых, лингвистических факторов - проблемные задания с компонентами занимательности.

Занимательные задания включают игры, такие как «Спрятанные слова», «Лишнее слово», «Лингвистические загадки», «Кроссворд». «Чайнворд» и другие, которые являются разновидностью метода «Мозговой штурм», поскольку от учащихся требуется большая концентрация памяти и мышления.

Исследовательские задания могут быть различными; интерес к ним рождается под влиянием предлагаемой деятельности, удивляющей своей необычностью: студенту (а не учёному) предлагается вести исследование.

Использование многообразия интерактивных методов обучения в учебном процессе требует от преподавателя постоянного совершенствования собственных знаний, творческого подхода к предмету, умение органически включать соответствующие материалы в занятия по русскому языку.

Преподавателю в работе со студентами всегда необходимо представлять себе педагогическую ценность задания:

В качестве примера использования интерактивного метода приведем занятие с использованием задания с элементами занимательности игры, а именно «Лингвистический кроссворд». Выбор этого метода, обусловленной самой занимательной сутью задания, выбран нами при изучении грамматической темы «Антонимы». В виду компактности и небольшого по объёму задания (примерно на 20-25 минут работы) применяется при закреплении пройденной темы «Антонимы». Преподаватель вывешивает на доске плакат «Лингвистический кроссворд» и объявляет цель задания: «Выявление уровня усвоения знания студентов по пройденной теме» и ставит конкретную задачу: вписать в пустые клетки кроссворда антонимы, состоящие из того же количества букв, что и соответствующие слова.

Преподаватель зачитывает вопрос, студенты находят правильный ответ. Студент нашедший правильный ответ, выходит к доске, маркером вписывает в кроссворд ответ и получает I балл. После решения кроссворда, преподаватель подсчитывает количества баллов, набранные студентами. Побеждает тот, кто набрал наивысшее количество баллов. Возможна интерпретация задания. С целью внесения духа коллективизма в решении задания преподаватель делит группу на две команды. При решении задания члены каждой команды совещаются между собой в поисках правильного ответа. Если командой не найден правильный ответ, то этот же вопрос переходит к другой команде. Побеждает та, команда, которая наберёт большее количество баллов.

На основании вышеизложенного мы можем утверждать, что интерактивные методы вызывают у студентов огромный интерес к изучаемому предмету, оптимизируют и интенсифицируют учебный процесс и направлены на умственное развитие студентов.

Список литературы:

1. Воронкова. О.Б. Информационные технологии в образовании. М.: Феникс, 2018 -598с.
2. Генике. Е.А. Активные методы обучения. Новый подход.. М.:2015