**Интерактивные методы обучения в условиях реализации ФГОС**

В условиях реализации ФГОС, наибольшую актуальность, по моему мнению, приобретают интерактивные методы обучения. Необходимость их использования в повседневной практике преподавания обусловлена двумя основными тенденциями. Первая вытекает из общей направленности развития образования, его ориентации не столько на получение конкретных знаний, сколько на формирование умений и навыков мыслительной деятельности, способности к обучению, умению перерабатывать огромные массивы информации. Вторая вытекает из развития требований к качествам личности самого выпускника, который должен обладать также способностью оптимального поведения в различных ситуациях в профессиональной сфере.

Интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии студентов со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого обучающегося, причем не только учебному, студенческому. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта.

Кроме того интерактивное обучение – обучение построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностоориентированному подходу, так как они предполагают сообучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы учащихся. Преследуемая мной цель – найти место на уроке для каждого, повысить эффективность процесса обучения за счет индивидуальных возможностей учащихся.

Для достижения данной цели я использую следующие педагогические технологии.

По моему мнению, модульное обучение как нельзя лучше позволяет реализоваться личности обучаемого на разном уровне познавательной деятельности так как: 1. (МО) базируется на деятельном подходе к учению, которое рассматривается как целенаправленная, мотивированная, самоуправляемая опережающая, преобразующая деятельность.2. МО опирается на теорию развивающего обучения.3. Из программированного обучения МО использует чёткие действия учеников по определённой логике, его активность, индивидуальный темп. 4. Из проблемного обучения берётся идея развития ученика через поиск, постановку и решение учебных проблем.5. Из кибернетики – идею гибкого управления, переходящую в самоуправление.6.Высокая интенсивность опирается на теорию оптимизации, которая требует организовывать учение при наименьшей затрате сил, времени, средств. Принципиальное отличие модульного обучения от других педагогических технологий заключается в том, что учащиеся на уроке работают самостоятельно и в паре, руководствуясь технологической картой, состоящей из учебных элементов (УЭ). Творческие задания и задачи учебных элементов модуля направлены на активное чтение изучаемого текста учебника, дополнительной литературы. Учащиеся из пассивных исполнителей и наблюдателей превращаются в активных участников творческого процесса самообразования. Студенты чувствуют себя успешными в обучении, стремятся помочь другим понять и узнать, то что знают сами.

Начала использовать данную методику в 2009 году с создания модулей по отдельным темам. На данный момент в моем педагогическом арсенале имеются модульные блоки, охватывающие материал разделов «Социальные отношения», «Политика», «Право». Также, разработаны модульные технологические карты по отдельным темам из других разделов, которые я использую при проведении уроков по технологии критического мышления.

Учебные элементы модулей отличаются сложностью заданий. Одни направлены на репродукцию знаний, другие – на их применение в новых условиях, третьи – на формирование учебных вопросов, составление планов, тестов и т.д. Самые сложные задания связаны с обобщением информации и формулированием выводов по изучаемой теме.

При составлении модуля я учитываю уровень подготовки студентов к восприятию материала, готовность работать в паре или в группе, помогать друг другу, адекватно оценивать себя и товарища. В результате каждый студент способен выполнить задание, что создает ситуацию успеха, а как следствие побуждает к дальнейшей познавательной активности.

**Информационные технологии.**

Развитие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) дает преподавателю много новых средств и форм работы. Использование на занятиях персонального компьютера, мультимедиапроектора, мультимедийных презентаций уже стало традиционным.

Применение компьютерных технологий в преподавании обществознания и основ философии позволяет организовать индивидуальную работу, используя дифференцированный подход в обучении, работу в группах, самостоятельную работу обучающихся, активизировать познавательную деятельность, повысить объем выполняемой работы на уроке.
Доступ к различным справочным системам, электронным библиотекам, другим информационным ресурсам позволяет преподавателю ставить перед студентами задачи направленные на формирования навыков подлинно исследовательской деятельности.
Современные студенты – это искушенные пользователи всевозможных гаджетов, активные участники социальных сетей и т.д., для них привычнее и проще воспринимать информацию визуализированную при помощи различных информационных технологий. Наряду с уже привычными слайдовыми презентациями  Power Point, на помощь преподавателю приходят ресурсы по созданию ментальных карт, инфографики , лент времени, историй.

**Ментальная карта** **(англ. *mind map* карта ума, карта разума, интеллектуальная карта) –** способ представления информации в виде схемы, в наглядном виде представляющий различные идеи, задачи, тезисы, связанные друг с другом и объединённые какой-то общей идеей. Карта позволяет охватить всю ситуацию в целом, а также удерживать одновременно в сознании большое количество информации, чтобы находить связи между отдельными участками, недостающие элементы, запоминать информацию и быть способным воспроизвести ее даже спустя длительный срок.

 Инфографика – графический способ представления. информации с помощью рисунков, графиков, диаграмм, блок-схем, таблиц, карт, списков и т.п., целью которого является быстро и чётко преподносить сложную информацию. **Лента времени (ось времени, англ. *timeline*)** – способ представления информации на хронологической линии. **История (сторителлинг < англ. *storytelling*)** – метод донесения информации до целевой аудитории посредством рассказывания увлекательных историй. Рассказ, как правило, строится на жизненном опыте, на реальной истории. Студентам интереснее слушать о жизненном опыте, чем информацию, перегруженную фактами и терминами.

Вовлечение, в работу над созданием собственных проектов, направленную на визуализацию учебного материала позволяет заинтересовать часть студентов далеких от общественных наук, погруженных в информационный мир.