

## ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ (на материале гуманитарных дисциплин)

**ХОХЛОВ Павел Дмитриевич**

магистрант

Научный руководитель: **КОТЛЯРОВА Ольга Александровна**

кандидат исторических наук, доцент

Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина

г. Елец, Россия

*В статье рассматриваются интерактивные методы обучения (дискуссия, ролевая игра) как средство активизации познавательной деятельности студентов при изучении гуманитарных дисциплин. Анализируется их влияние на развитие критического мышления, мотивации и коммуникативных навыков. Делается вывод о необходимости системного применения данных методов для перехода от пассивного усвоения знаний к активной познавательной позиции обучающихся.*

**Ключевые слова:** интерактивные методы, познавательная деятельность, активизация обучения, гуманитарные дисциплины, дискуссия, мотивация.

Современная система высшего образования предъявляет новые требования к качеству подготовки специалистов-гуманитариев. Сегодня недостаточно просто владения знаний; востребованы специалисты, способные мыслить критически, анализировать социально-культурные процессы и воплощать новые идеи. В связи с этим особую актуальность приобретает поиск эффективных средств активизации познавательной деятельности студентов, ключевую роль среди которых играют интерактивные методы обучения.

Познавательная деятельность студентов представляет собой процесс, эффективность которого напрямую зависит от уровня внутренней мотивации и вовлеченности в учебный процесс. Традиционные лекционно-семинарские методы ориентированы на репродуктивное воспроизведение материала, тогда как гуманитарное знание требует диалогичности, интерпретации и личностного осмысления. Поэтому обращение к интерактивным технологиям является необходимым условием качественной подготовки.

Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» – это «взаимный», «act» – действовать. Интерактивность – означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером), то есть интерактивные методы обучения основаны на

принципе постоянного активного взаимодействия всех участников образовательного процесса [4, с. 8-9]. В отличие от пассивных моделей, где студент выступает в роли «объекта» обучения (слушателя), интерактив ставит его в позицию «субъекта», активно добывающего и применяющего знания. Это достигается через организацию парной и групповой работы, моделирование реальных ситуаций, совместное решение проблем.

На материале гуманитарных дисциплин (история, социология) наиболее продуктивными зарекомендовали себя следующие методы:

1. Учебная дискуссия – данный метод эффективен при рассмотрении спорных исторических событий или философских концепций. Дискуссия – это не самоцель, её предметом имеет смысл делать действительно спорные, неоднозначные темы [2, с. 140]. Например, при изучении темы «Реформы Петра I: цивилизационный рывок или утрата самобытности?» студенты не просто пересказывают учебник, а, разделившись на группы, аргументируют различные точки зрения. Это заставляет их искать дополнительную информацию, анализировать источники и формулировать собственную позицию.

2. Кейс-метод – это активный метод обучения на основе изучения и обсуждения конкретных проблемных социальных ситуаций – кейсов [3, с. 12]. В курсах социологии или культурологии кейсы позволяют приблизить

теорию к реальности. Разбор конкретной социальной проблемы (например, «Трансформация семейных ценностей в цифровую эпоху») требует от студентов применения теоретических знаний для поиска практических решений, что значительно повышает тонус познавательной деятельности. Данный метод способствует формированию навыков анализа и синтеза информации.

3. Ролевая игра – это комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для неё тему и при этом участники воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей [1, с. 121]. Распределение ролей создает условия для «проживания» учебного материала, что способствует непроизвольному запоминанию сложной информации и развитию эмпатии. Игровые технологии также помогают преодолеть коммуникативные барьеры и развивают навыки командной работы.

Активизация познавательной деятельности при использовании данных методов происходит за счет нескольких факторов. Во-первых, создается ситуация «успеха», когда каждый студент может внести свой вклад в общее

дело. Во-вторых, коллективная форма работы снижает страх перед ошибкой (ошибка в дискуссии – не провал, а повод для анализа). В-третьих, происходит так называемое «обучение через открытие», когда знание не дается в готовом виде, а добывается студентом самостоятельно, что делает его более осознанным. Важно отметить, что проведение дискуссии без предварительного изучения теоретического материала неэффективно, так как сводится к обмену непрофессиональными мнениями. Следует учитывать ограничения, связанные с временными ресурсами и наполняемостью учебных групп.

В заключение следует отметить, что системное и методически грамотное использование интерактивных методов обучения на занятиях по гуманитарным дисциплинам позволяет преодолеть отчуждение студента от учебного процесса. Погружаясь в атмосферу сотрудничества, студенты не просто запоминают факты и даты, а учатся мыслить, спорить и отстаивать свою точку зрения. Это превращает познавательную деятельность из рутинной обязанности в увлекательный процесс исследования мира и себя в нем, что является главной целью современного гуманитарного образования.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Адилова Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. – 2011. – № 12(35). – Т. 2. – С. 121-124. – URL:<https://moluch.ru/archive/35/3957>.
2. Кларин М.В. Технология дискуссии в образовательном процессе // Народное образование. – 2015. – № 5. – С. 140-151.
3. Плотников М.В., Чернявская О.С., Кузнецова Ю.В. Технология case-study: учебно-методическое пособие. – Нижний Новгород: ННГУ, 2014. – 208 с.
4. Сафонова Л.Ю. Методы интерактивного обучения: методические указания для преподавателей по применению интерактивных форм обучения. – Великие Луки: филиал ПсковГУ, 2015. – 48 с.

**INTERACTIVE TEACHING METHODS AS A MEANS  
OF ENHANCING STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY  
(based on the material of humanities)**

**KHOKHLOV Pavel Dmitrievich**

Graduate Student

*Scientific supervisor:* **KOTLYAROVA Olga Alexandrovna**

Candidate of Sciences in History, Associate Professor

Yelets Bunin State University

Yelets, Russia

*The article discusses interactive teaching methods (discussion, role-playing game) as a means of enhancing students' cognitive activity in the study of humanities. Their influence on the development of critical thinking, motivation and communication skills is analyzed. The conclusion is made about the need for systematic application of these methods for the transition from passive knowledge acquisition to an active cognitive position of students.*

**Keywords:** interactive methods, cognitive activity, activation of learning, humanities, discussion, motivation.