**Интерактивность на уроках истории по средствам работы программного обеспечения Promethean ActiveInspire.**

Современная концепция образования, также, как и современные общественные запросы требует от учителей выбора интерактивных форм и методов работы. В образовательной практике понятие интерактивности получило распространение при описании не только межсубъектного взаимодействия, но и различных способов и средств взаимодействия человека с информационной средой или ее отдельными элементами: интерактивное телевидение, интерактивная игра, интерактивная обучающая компьютерная программа, интерактивная доска.

На основании признака активности обучащихся часть исследователей включает интерактивные методы в группу активных методов обучения, иногда они используются как синонимы. Тем не менее в последнее время ряд авторов рассматривают интерактивные методы как самостоятельную группу. Среди интерактивных методов обучения наиболее часто называют различные виды игр, тренинги, учебные дискуссии, casestudy, метод проектов, программированное обучение, консультирование, наставничество [2].

Методы, построенные на интерактивном диалоге со средствами обучения, широко используются в дистанционном и компьютерном обучении, для обеспечения наглядности, для контроля и самоконтроля эффективности учебно-познавательной деятельности, например, через системы интерактивного тестирования или интерактивного представления информации [1].

Не отрицая, что интерактивностью в той или иной мере обладают все средства обучения, чаще всего обсуждают интерактивность электронно-коммуникационных средств обучения. Благодаря сформированному целостному взгляду на интерактивность обучения становится ясным, что при использовании электронных ресурсов процесс обучения не сводится только к информационному взаимодействию, а несет в себе вариант обмена деятельностью, навыками, ценностями, и смыслами. При этом происходит процесс формирования не только ключевых компетенций, но и всестороннее развитие личности

Таким образом можно говорить о том, что интерактивные методы и формы работы на уроках должны быть представлены не только взаимодействием обучающихся, но и качественными программными продуктами, которые будут способствовать поддержанию взаимодействия между обучающимися и учителем, а также представлять визуализацию информации, направленную на развитие познавательного интереса и активности обучающихся.

В связи с этим хотелось бы рассказать про один из таких инструментов, который используется на уроках истории и обществознания. А именно программное обеспечение Promethean ActiveInspire.

ActivInspire — это мощное программное обеспечение Promethean для интерактивного преподавания и обучения. Объединяя в себе системы ActivPrimary и ActivStudio, оно намного повышает гибкость работы преподавателей, а пользователи получают возможность работать с привычным интерфейсом.

ActivInspire может использоваться с любыми интерактивными досками, а благодаря тесной интеграции со всем оборудованием Promethean, включая систему тестирования и опроса, помогает готовить и проводить яркие и насыщенные занятия в любой учебной среде.

Приложение имеет понятный интерфейс, каждый пользователь может настроить его под свои индивидуальные потребности.

Рабочим листом программы является флипчарт. Флипчарт ActivInspire — это единый документ — мультимедийный блокнот, который хранит в себе текст, графику, таблицы и диаграммы, аудио и видео.

Благодаря тому, что программа содержит богатую структурированную коллекцию шаблонов, графических объектов, медиа-файлов по различным учебным дисциплинам, в том числе по истории, подготовка к уроку не занимает много времени.

Так на примере урока истории в 6 классе «Государства доколумбовой Америки и Африки» используется флипчарт с активностими. Активности выражены несколькими инструментами. В частности, на представляемом уроке истории используется «Передвижение объектов», «Привязка объекта к корзине», «Вставка медиафайлов», «Шторка», «Волшебные чернила».

При работе с данным приложением на уроке ребята соотносят географическое положение народов с исторической и современной картой, актуализируют знания по характеристики областей деятельности человека (система управления, занятия, культура), выступают с небольшими докладами после групповой работы и заполняют таблицу на доске с помощью «Чернил». Также усиливают познавательный интерес пробуя отвечать на поставленный проблемный вопрос в конце урока и находя ответ по подсказкам пользуясь «Волшебными чернилами».

Работа в приложении ActivInspire делает урок живым, а деятельность ребят целенаправленной и интересной. Благодаря системе флипчартов учитель избегает постоянного перелистывания слайдов презентации, а акцентирует внимание на визуальной информации, не отходя от основной темы. Таким образом, используя такой интерактивный инструмент как программное обеспечение Promethean ActiveInspire учитель организует взаимодействие между ребятами и с самим собой, развивает познавательный интерес и активность как на уроке, так и после него, при это обеспечив отсутствие для обучающихся «информационной нагроможденности» урока.

Учитель истории и обществознания МАОУ «СОШ №25»

Спасова Елена Андреевна, ВКК

**Список литературы**

1. Мультимедийное представление информации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://eurosibins.ru/multimedijnoe-predstavlenieinformacii/ (дата обращения: 12.03.2021).
2. Современные интерактивные технологии и методы обучения в образовании [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://ebeam-russia.ru

(дата обращения: 12.03.2021).

Ссылка на видеопрезентацию урока с приложением ActivInspire <https://drive.google.com/file/d/1jDdpNg_4Xq1LEUSrnkSPhUiOXHa1oikM/view?usp=sharing>

Также в работе ссылку на видеопрезентацию указала, но на всякий случай еще оставлю ее здесь <https://drive.google.com/file/d/1jDdpNg_4Xq1LEUSrnkSPhUiOXHa1oikM/view?usp=sharing>