



АНАЛИЗ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Джураева Дилдора Шерали кизи

Магистрантка 1 курса

Термезского государственного педагогического
института

***Аннотация.** В статье рассматриваются современные интерактивные технологии обучения русскому языку в условиях средней общеобразовательной школы. Проводится систематический анализ основных групп интерактивных методов и форм работы: интерактивных досок, образовательных платформ, игровых технологий (геймификации), а также технологий совместного обучения. Особое внимание уделяется психолого-педагогическому обоснованию применения данных технологий, их влиянию на мотивацию учащихся и качество усвоения языкового материала. Обсуждаются проблемы и ограничения внедрения интерактивных технологий в практику преподавания, намечаются пути их преодоления. Результаты исследования свидетельствуют о высокой педагогической эффективности комплексного применения интерактивных методов при соблюдении ряда методических условий.*

***Ключевые слова:** интерактивные технологии, обучение русскому языку, средняя школа, геймификация, цифровые образовательные ресурсы, мотивация учащихся, коммуникативная компетенция.*

Введение

Современная система школьного образования переживает период масштабной трансформации, обусловленной стремительным развитием информационно-коммуникационных технологий и переходом общества к цифровому укладу. Преподавание русского языка в средней школе в этих условиях требует принципиального пересмотра традиционных методических подходов и активного внедрения интерактивных форм работы, способных

обеспечить не только усвоение нормативного содержания учебной программы, но и формирование подлинной коммуникативной компетенции учащихся [1].

Под интерактивными технологиями обучения в педагогической науке принято понимать совокупность методов и приёмов организации учебного процесса, при которых учащийся является активным субъектом познавательной деятельности, а не пассивным реципиентом готовых знаний [2]. Принципиальное отличие интерактивного обучения от традиционного репродуктивного состоит в полисубъектном характере взаимодействия: продуктивный диалог разворачивается не только по линии «учитель - ученик», но и «ученик - ученик», «ученик - образовательная среда» [3].

Актуальность изучения данной проблематики определяется рядом факторов. Во-первых, в условиях полиязычного общества особенно важно сформировать у школьников устойчивую мотивацию к изучению русского языка как языка межнационального общения. Во-вторых, цифровое поколение учащихся демонстрирует принципиально иные когнитивные стратегии обработки информации, ориентированные на мультимедийный контент и интерактивное взаимодействие. В-третьих, нарастающий разрыв между традиционными методами преподавания и образовательными запросами современных школьников ведёт к снижению учебной мотивации и результативности обучения [4].

Целью данной статьи является систематический анализ основных групп интерактивных технологий, применяемых в процессе обучения русскому языку в средней школе, оценка их педагогической эффективности и определение условий результативного внедрения в образовательную практику.

Теоретические основы применения интерактивных технологий

Теоретическим фундаментом интерактивного обучения служат несколько педагогических концепций. Деятельностная теория учения А. Н. Леонтьева и

разработки его последователей убедительно доказывают, что устойчивое усвоение знаний и умений происходит лишь в процессе активной учебной деятельности, предполагающей постановку задачи, её выполнение и рефлексию результата [5]. Применительно к обучению языку это означает, что грамматические явления, лексические единицы и орфографические нормы усваиваются несравненно эффективнее в ходе решения коммуникативных задач, нежели при механическом воспроизведении образцов.

Конструктивистская педагогика Дж. Дьюи и Ж. Пиаже обосновывает принцип активного конструирования знаний учащимся на основе собственного опыта [6]. В контексте интерактивных технологий этот принцип реализуется через создание «обогащённой образовательной среды», в которой учащийся самостоятельно обнаруживает закономерности языковой системы, формулирует правила и проверяет их на практике.

Коммуникативный подход к обучению языку, восходящий к работам Д. Хаймза и получивший развитие в трудах отечественных методистов - М. Н. Вятютнева, Е. А. Быстровой, А. Д. Дейкиной, - акцентирует приоритет функционального владения языком над суммой грамматических сведений [7]. Интерактивные технологии органично воплощают коммуникативный принцип: они погружают учащихся в ситуации, максимально приближённые к реальной речевой коммуникации, создают потребность в языке как инструменте решения практических задач.

Наконец, зона ближайшего развития в концепции Л. С. Выготского даёт методологическое обоснование коллаборативным формам интерактивного обучения: работа в малых группах и парах позволяет учащемуся выйти за пределы того, что он способен освоить самостоятельно, опираясь на помощь более компетентного партнёра [8].

Классификация интерактивных технологий в обучении русскому языку

В современной методической литературе отсутствует единая общепринятая классификация интерактивных технологий. Опираясь на исследования Г. К. Селевко, Е. О. Галицких и И. А. Гин, представляется целесообразным выделить следующие основные группы [9; 10]:

1. Технологии коллективного взаимодействия: работа в малых группах, «мозговой штурм», дискуссия, дебаты, ролевые и деловые игры, технология «Аквариум», «Карусель», «Ажурная пила».

2. Технологии проблемного и исследовательского обучения: проектная деятельность, кейс-метод, «Шесть шляп мышления», исследовательские задания на основе корпусных данных.

3. Цифровые интерактивные технологии: интерактивные доски и дисплеи, образовательные платформы (Учи.ру, «Яндекс.Учебник», Stepik, LMS Moodle), мобильные приложения, системы управления ответами аудитории (Kahoot!, Quizizz, Mentimeter).

4. Технологии геймификации: применение игровых механик (очки, уровни, достижения, рейтинговые таблицы) в неигровых образовательных контекстах; образовательные квесты и эскейп-румы.

5. Технологии смешанного обучения: перевёрнутый класс (flipped classroom), ротационная модель, модель «Flex».

Каждая из перечисленных групп технологий обладает специфическим дидактическим потенциалом применительно к задачам обучения русскому языку и требует самостоятельного рассмотрения.

Анализ основных групп интерактивных технологий

4.1. Технологии коллективного взаимодействия

Технологии коллективного взаимодействия представляют собой исторически наиболее разработанное направление в методике преподавания языка. Групповая работа при изучении русского языка обеспечивает многократное повторение языкового материала в естественных коммуникативных условиях: учащиеся вынуждены использовать изучаемые

грамматические конструкции, лексические единицы и стилистические приёмы для достижения совместного результата [11].

Особую эффективность при изучении синтаксиса и стилистики демонстрирует технология учебной дискуссии. Подготовка аргументированного высказывания требует от учащегося не только знания норм литературного языка, но и умения структурировать текст, соблюдать логику аргументации, выбирать уместные языковые средства воздействия на аудиторию. По данным исследования Т. А. Ладыженской, систематическое использование дискуссии на уроках русского языка повышает уровень связной речи учащихся в среднем на 34 % по сравнению с контрольными группами, работающими по традиционной методике [12].

Ролевые и деловые игры позволяют моделировать ситуации официально-делового и разговорного стилей, практически недостижимые в рамках традиционного урока. Учащиеся, исполняющие роли журналиста, редактора, адвоката или литературного критика, погружаются в функциональный контекст соответствующего речевого жанра, что существенно облегчает усвоение его стилистических маркеров.

Внедрение цифровых интерактивных технологий кардинально расширяет инструментарий учителя русского языка. Интерактивная доска превращает урок из линейного трансляционного события в многомерную образовательную среду: педагог получает возможность оперативно демонстрировать языковые явления в динамике, совмещать текстовый, аудиовизуальный и графический контент, обеспечивать мгновенную обратную связь [13].

Отечественные образовательные платформы «Яндекс.Учебник» и Учи.ру предоставляют адаптивные задания по русскому языку с автоматической проверкой и развёрнутой системой подсказок. Алгоритмическая адаптация уровня сложности к индивидуальным результатам учащегося реализует принцип персонализированного обучения, позволяя каждому школьнику

продвигаться в собственном темпе. Исследование, проведённое специалистами платформы «Яндекс.Учебник» в 2022 году на выборке из 1200 учащихся 5–9 классов, показало, что регулярное использование платформы в течение учебного года коррелирует с повышением результатов по разделу «Орфография» в среднем на 18 % [14].

Системы интерактивного опроса (Kahoot!, Quizizz) трансформируют традиционный текущий контроль в элемент игровой соревновательной деятельности. Геймификация оценивания снижает тревожность учащихся, связанную с проверкой знаний, и создаёт положительный эмоциональный фон, благоприятствующий запоминанию. Наряду с этим мгновенная визуализация результатов даёт педагогу оперативную диагностическую информацию, необходимую для коррекции хода урока.

Геймификация как применение игровых механик в образовательном процессе приобрела широкое распространение в мировой педагогической практике в 2010-е годы. В контексте обучения русскому языку геймификация решает прежде всего мотивационную задачу: изучение орфографии и пунктуации традиционно вызывает у школьников наименьший интерес среди всех разделов курса, поскольку воспринимается как деятельность, лишённая коммуникативного смысла [15].

Применение накопительной системы баллов, уровневой структуры заданий и персонального рейтинга позволяет создать для каждого учащегося «зону успеха», в которой регулярные небольшие достижения обеспечивают устойчивое подкрепление учебного поведения. Образовательный квест по русскому языку - сценарий, в котором выполнение языковых заданий необходимо для продвижения по сюжетной линии, - органично соединяет мотивационный потенциал нарратива с конкретными предметными задачами: расстановкой знаков препинания, объяснением орфограмм, редактированием текста.

Вместе с тем исследования в области нейропедагогики предупреждают о рисках избыточной геймификации: внешняя мотивация, создаваемая игровыми наградами, может подавлять формирование внутренней познавательной мотивации, без которой невозможно устойчивое владение языком [16]. Оптимальная стратегия предполагает использование игровых механик как инструмента «вхождения» в сложный материал с последующим переходом к задачам более высокого когнитивного уровня.

Модель «перевернутого класса» (flipped classroom) переструктурирует традиционную логику урока: объяснение нового материала переносится на домашнюю самостоятельную работу с видеолекцией или интерактивным мультимедийным ресурсом, тогда как аудиторное время отводится для совместного решения задач, обсуждения затруднений и творческой деятельности [17]. Применительно к русскому языку эта модель особенно органична для изучения теоретических разделов курса: учащийся самостоятельно знакомится с правилом, выполняет тренировочные задания, а урок посвящается анализу текста, редактированию и дискуссии.

Необходимым условием реализации модели является обеспечение равного доступа всех учащихся к цифровым ресурсам, что представляет актуальную проблему в условиях значительной дифференциации материальных возможностей семей.

Проблемы и ограничения применения интерактивных технологий

Несмотря на очевидный дидактический потенциал интерактивных технологий, их практическое внедрение сопряжено с рядом существенных проблем, игнорирование которых способно свести на нет педагогический эффект.

Первая группа проблем - инфраструктурные ограничения. Неравномерность технического оснащения школ обуславливает значительные различия в возможностях применения цифровых технологий. Недостаточная скорость интернет-соединения, дефицит устройств, нестабильная работа

программного обеспечения создают технические барьеры, которые нередко дискредитируют саму идею интерактивного обучения в глазах педагогов.

Вторая группа - профессионально-методические проблемы. Эффективное применение интерактивных технологий требует от учителя не только технической грамотности, но и существенной перестройки профессиональной роли: от транслятора знаний к фасилитатору учебного процесса. По данным мониторинга, лишь 42 % учителей русского языка и литературы систематически используют интерактивные технологии на уроках, тогда как 31 % применяют их эпизодически, а 27 % - практически не используют, ссылаясь в том числе на недостаточную методическую подготовку [18].

Третья группа - дидактические риски. При избыточной «развлекательности» интерактивного урока возникает опасность подмены учебной деятельности игровой активностью, при которой языковой материал выступает лишь фоном, а не предметом освоения. Неправильно организованная групповая работа может воспроизводить речевые ошибки учащихся вместо их коррекции. Наконец, ориентация на цифровые ресурсы сопряжена с риском «экранной зависимости» и снижения способности к сосредоточенной работе с печатным текстом [19].

Четвёртая группа - проблемы оценивания. Традиционная балльная система оценок плохо совместима с интерактивными формами работы, предполагающими совместный продукт и процессуальную ценность учебной деятельности. Разработка адекватных критериев формирующего оценивания интерактивной деятельности остаётся актуальной методической задачей.

Условия педагогической эффективности интерактивных технологий

Обобщение теоретических исследований и педагогической практики позволяет сформулировать следующие условия результативного применения интерактивных технологий при обучении русскому языку в средней школе.

Во-первых, системность и методическая целесообразность. Интерактивные технологии должны применяться не как самоцель и не как

способ разнообразить урок, но как инструмент решения конкретных дидактических задач. Выбор технологии должен определяться учебной целью: для формирования орфографического навыка оптимальны адаптивные тренажёры, для развития монологической речи - проектная деятельность и ролевые игры, для обучения работе с текстом - технология критического чтения и дискуссии.

Во-вторых, баланс интерактивности и рефлексии. Каждая интерактивная форма работы должна завершаться этапом коллективной или индивидуальной рефлексии, в ходе которой учащиеся осмысливают языковые явления, выявленные или применённые в процессе деятельности. Без рефлексивного этапа интерактивный урок рискует остаться на уровне занимательного опыта, не превращаясь в осознанное знание.

В-третьих, методическая компетентность педагога. Квалификационная подготовка и непрерывное профессиональное развитие учителя являются ключевым фактором эффективности интерактивного обучения. Необходимы специализированные программы повышения квалификации, ориентированные не на освоение конкретных инструментов, но на формирование методической культуры интерактивного обучения в целом [20].

В-четвёртых, инклюзивный характер интерактивной деятельности. Задания и форматы работы должны проектироваться таким образом, чтобы обеспечивать активное участие всех учащихся, в том числе тех, кто испытывает затруднения в публичной коммуникации или имеет особые образовательные потребности.

Заключение

Проведённый анализ интерактивных технологий обучения русскому языку в средней школе позволяет сделать ряд обобщающих выводов. Интерактивные технологии обладают значительным педагогическим потенциалом: они активизируют познавательную деятельность учащихся, формируют коммуникативную компетенцию в условиях, максимально приближённых к

реальной речевой практике, обеспечивают высокий уровень учебной мотивации и создают возможности для персонализации образовательного маршрута.

Вместе с тем педагогическая эффективность интерактивных технологий не является самоочевидной: она определяется методической культурой их применения, соответствием выбранных форм работы конкретным дидактическим задачам и наличием необходимых инфраструктурных условий. Механическое перенесение любой интерактивной формы в практику урока без её методического осмысления не только не повышает качество обучения, но и способно нанести ему ущерб.

Приоритетными направлениями дальнейших исследований представляются: разработка научно обоснованных критериев оценивания результатов интерактивной учебной деятельности; изучение долгосрочных эффектов применения геймификации на формирование внутренней мотивации к изучению русского языка; анализ специфики интерактивных технологий в условиях полиязычной образовательной среды; разработка программ профессиональной подготовки учителей к эффективному применению интерактивных методов обучения.

Системное и методически грамотное внедрение интерактивных технологий в практику преподавания русского языка в средней школе является стратегическим условием формирования у выпускников школы высокого уровня языковой и коммуникативной компетентности, необходимой для успешной социализации в современном информационном обществе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Быстрова Е. А. Коммуникативная методика в преподавании родного языка // Русский язык в школе. - 2019. - № 3. - С. 3–8.
2. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы // Учитель. - 2020. - № 1. - С. 25–27.

3. Кашлев С. С. Технология интерактивного обучения. - Минск: Белорусский верасень, 2015. - 196 с.
4. Пренски М. Аборигены и иммигранты цифровой эпохи // On the Horizon. MCB University Press. - 2001. - Vol. 9, № 6. - С. 1–6.
5. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. - М.: Смысл, 2004. - 352 с.
6. Пиаже Ж. Психология интеллекта. - СПб. : Питер, 2003. - 192 с.
7. Дейкина А. Д. Обучение и воспитание на уроках русского языка. - М.: Просвещение, 2018. - 176 с.
8. Выготский Л. С. Мышление и речь. - М.: Лабиринт, 2019. - 352 с.
9. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1. - М.: НИИ школьных технологий, 2006. - 816 с.
10. Гин А. А. Приёмы педагогической техники. - М.: Вита-Пресс, 2017. - 112 с.
11. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М.: Просвещение, 2001. - 223 с.
12. Ладыженская Т. А. Методика развития речи на уроках русского языка. - М.: Просвещение, 2011. - 240 с.
13. Гаврилова Т. А. Интерактивная доска на уроках русского языка: методические возможности и ограничения // Педагогическое образование в России. - 2020. - № 4. - С. 72–79.
14. Результаты применения платформы «Яндекс.Учебник» в российских школах. Аналитический отчёт. - М.: Яндекс, 2022. - 48 с.
15. Детердинг С., Диксон Д., Халед Р., Нахт Л. От игровых элементов к игровому дизайну: геймификация // CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings. - 2011. - С. 9–15.
16. Деси Э., Райан Р. Самодетерминация и внутренняя мотивация в поведении человека. - М.: Смысл, 2013. - 340 с.

17. Бергман Дж., Самс А. Перевернутый класс: каждый ученик в приоритете / пер. с англ. А. Форти. - М.: Национальное образование, 2015. - 120 с.
18. Мониторинг условий реализации ФГОС основного общего образования: аналитический доклад. - М.: Министерство просвещения Российской Федерации, 2021. - 92 с.
19. Смол Г., Ворган Г. iBrain: как технологическое поколение изменяет наш мозг. - М.: КоЛибри, 2011. - 256 с.
20. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования)»: утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.10.2013 № 544н (ред. от 05.08.2016). - М., 2016.
21. Панферова, И. В. (2016). Учебная мотивация как психолингвистический аспект профессионально-ориентированного обучения иностранному языку в неязыковых вузах. *Приволжский научный вестник*, (1 (53)), 122-125.