**Интерактивное обучение в начальной школе.**

В педагогике различают несколько моделей обучения:

1) пассивная - ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит)

2) активная - ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания)

3) интерактивная - inter (взаимный), act (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.

***Интерактивные технологии обучения*** - это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанным на взаимодействии всех его участников процесса обучающего познания.

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведёт к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

**Технологии интерактивного обучения.**

1)Работа в парах.

2)Ротационные (сменные) тройки.

3)Карусель.

4)Работа в малых группах.

5)Аквариум.

6)Незаконченное предложение.

7)Мозговой штурм.

8)Броуновское движение.

9) АМО «Дерево решений».

10)Суд от своего имени.

11)Гражданские слушания.

12)Ролевая (деловая) игра.

13)Метод пресс.

14)Займи позицию.

15)Дискуссия.

16)Дебаты.

Технологий интерактивного обучения существует огромное количество.

Каждый учитель может самостоятельно придумать новые формы работы с классом. Часто использую на уроках работу в парах, когда ученики учатся задавать друг другу вопросы и отвечать на них.

Очень нравится моим детям такой вид работы, как Карусель, когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это стоящие неподвижно ученики, а внутреннее - ученики через каждые 30 секунд меняются (движутся по часовой стрелке). Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

Технология Аквариум заключается в том, что несколько учеников разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

Броуновское движение предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

Активный метод обучения (АМО) «Дерево решений» - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Часто использую и такую форму интеракции, как, «Займи позицию».

Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.

Иногда на обобщающих уроках использую такой приём, как Свеча. По кругу передается картинка зажжённой свечи, и учащиеся высказываются о разных аспектах обучения.

**Формами интерактивного обучения являются:**

1. работа в статичных парах или парах сменного состава;

2. работа в малых группах;

3. игровое сотрудничество.

Подробнее остановимся на правилах применения именно этих форм организации учебной деятельности младших школьников.

|  |  |
| --- | --- |
| Форма работы | Зона применения |
| 1. Работа в парах | Уроки всех типов. Этапы проверки и этапы подготовки к восприятию нового материала. |
| 1. Работа в малых группах | Комбинированные уроки. Уроки ознакомления с новым материалом. Уроки обобщения знаний. Этапы актуализации знаний, этапы ознакомления с новым материалом, этапы обобщения знаний. |
| 1. Игровое сотрудничество | Уроки всех типов. Этапы формирования устойчивых умений. |

Как правило, работа в статичных парах и парах сменного состава проводится на этапах проверки определенных учебных заданий. В первом случае, учащиеся одной пары осуществляют взаимопроверку и обмен заданиями, во втором – пары образуются в зависимости от скорости выполнения заданий учащимися и имеют возможность перемещаться по классу.

Интерактивное творчество учителя и ученика безгранично. Важно только умело направить его для достижения поставленных учебных целей.

МНОГИЕ основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика.

Каковы основные характеристики “интерактива”? Следует признать, что интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Эти формы работы эффективны в том случае, если на уроке обсуждается какая-либо проблема в целом, о которой у школьников имеются первоначальные представления, полученные ранее на занятиях или в житейском опыте.

**Концепция и технология обучения.**

В процессе обучения можно выделить как минимум содержательную (чему учить), процессуальную (как обучать), мотивационную (как активизировать деятельность учащихся) и организационную (как структурировать деятельность преподавателя и учащихся) стороны.

Концепция и технология интерактивного обучения основаны на явлении интеракции (от англ. interaction - взаимодействие, воздействие друг на друга). В процессе обучения происходит межличностное познавательное общение и взаимодействие всех его субъектов. Развитие индивидуальности каждого школьника и воспитание его личности происходит в ситуациях общения и взаимодействия людей друг с другом. Вместе с тем игры несут в себе возможности значительного эмоционально-личностного воздействия, формирования коммуникативных умений и навыков, ценностных отношений. Поэтому применение учебных игр способствует развитию индивидуальных и личностных качеств школьника.

Под технологией интерактивного обучения (ТИО) мы понимаем систему способов организации взаимодействия педагога и учащихся в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

В структуре процесса обучения с применением ТИО можно выделить следующие этапы:

1. Ориентация. Этап подготовки участников игры и экспертов. Учитель предлагает режим работы, разрабатывает вместе со школьниками главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.

2. Подготовка к проведению. Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Учитель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Учащиеся собирают дополнительную информацию, консультируются с учителем, обсуждают между собой содержание и процесс игры. Проведение игры. Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Учитель, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчетом очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе участников помощь в их работе.

3. Обсуждение игры. Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Учитель проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникавших по ходу игры трудностях, идеях, приходивших в голову.

**Использование интерактивной доски.**

Я использую в образовательном процессе возможности современного инструмента - интерактивной доски Smart Board, которая стационарно установлена в классном кабинете в комплекте с компьютером и проектором.

Апробировав возможности доски, я пришла к выводу: поскольку структура, цели, задачи и содержание уроков не меняются, формы и методы обучения сохраняются, то использование интерактивной доски не вносит в педагогическую практику ничего принципиально нового.

Любой урок имеет двух субъектов - учителя и учеников. Доска третьим субъектом стать не может. Не доска учит, а учитель. Наличие интерактивной доски в классе не делает урок развивающим, таким его может сделать учитель, ясно представляющий цель, использующий эффективные методы обучения, а доска – это полезный инструмент в руках учителя. Должен сработать, прежде всего, подбор материала к уроку, его методическая и техническая обработка.

У сегодняшних учащихся потребность в визуализации информации гораздо выше. Интерактивная доска, независимо от того, для каких целей, на каком этапе урока она применяется, является инструментом визуального представления данных (нельзя забывать и о том, что в младшем школьном возрасте преобладает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление).

Доска как раз и реализует один из важнейших принципов обучения в начальной школе – наглядность, на ней можно размещать разное количество разноплановой информации (схемы, таблицы, тексты, иллюстрации, анимации, звуковые эффекты и т.д.). Данная среда обучения принципиально расширяет возможности учителя в выборе и реализации средств и методов обучения.

При использовании доски, не возникает необходимости тратить время на смену наглядных материалов, разлиновку доски для показа написания букв или цифр, записи новых упражнений, не трачу время и на очистку доски, как раньше. В результате этого увеличивается время, которое можно потратить на изучение нового или закрепление изученного материала, ускорить темп урока, т.е. работа с доской позволяет сэкономить драгоценное время урока.

Благодаря размерам интерактивной доски изображения видны всему классу, а это в свою очередь - способ сосредоточить и удерживать внимание школьников, у которых процессы возбуждения и торможения не уравновешены.

Ещё один важный момент при работе с доской - управление демонстрацией (смена слайдов, создание и перемещение объектов, выделение цветом важных моментов и др.) происходит с помощью электронного маркера, а учитель, как и раньше – в центре внимания.

**Заключение**

Применение Технологий Интерактивного Обучения позволяет учителю соединить деятельность каждого школьника: возникает целая система взаимодействий, таких как, учитель - учащийся, учитель - класс, учащийся - класс, учащийся - учащийся, группа – группа, а также связать его учебную деятельность и межличностное познавательное общение.