*Бортко Светлана Николаевна,*

*учитель начальных классов*

*МКОУ «СОШ № 1 г. Называевска Омской области»*

***Полное описание методической системы***

Согласно современным требованиям ученик должен стать активным участником образовательного процесса, уметь мыслить, рассуждать, свободно высказывать и доказывать свою точку зрения. Вместо передачи знаний, умений, навыков от учителя к ученику приоритетной целью школьного образования становится развитие личности ученика формирование умения учиться (результаты обучения не только предметные, но и метапредметные).

Моя методическая система по теме «Игра – как средство интерактивного обучения». направлена на реализацию этих идей. Использование игры в рамках учебно-воспитательного процесса – явление не новое. В игре воссоздаётся предметное и социальное содержание деятельности, моделирование систем отношений, адекватных условий формирования личности.

Одной из проблем волнующей меня как учителя, является вопрос, как развивать у ребёнка устойчивый интерес к учёбе, к знаниям и потребность в их самостоятельном поиске. Ученики начальной школы не могут учиться «для самих себя». Иногда они за оценку, иногда за похвалу, иногда за подарки. Но любому из этих мотивов приходит конец. Поэтому необходимо формировать учебную мотивацию на основе познавательного интереса. Ребёнку должна нравиться его деятельность, и она должна быть ему доступна.

Следовательно, использование игровых приёмов на уроке побуждает интерес школьников к друг другу. Одной из форм игр – это дидактическая игра, являясь игровой формой обучения, соединяет познавательное и занимательное. Именно это сочетание обеспечивает переход от одной ведущей деятельности к другой и позволяет детям овладевать знаниями играя.

С помощью дидактических игр решаются разные учебные задачи. Есть игры, формирующие у детей навыки контроля и самоконтроля (например, математическое домино). Игры, построенные на материале различной степени трудности. Упражнения игрового характера могут быть разными по своему назначению, содержанию, способам организации и их проведения.

Игру как интерактивную форму и прием можно применять на всех этапах урока, многие из них универсальны, хорошо подходят для изучения материала по многим предметам. Применение интерактивных форм обучения позволяет учащимся приобретать знания, которые не достигаются при традиционных методах обучения, они сами делают свой выбор, проявляют инициативу. Интерактивные технологии создают комфортные условия обучения, за которые каждый ученик ощущает свою успеваемость и интеллектуальную возможность, что и делает продуктивным сам процесс обучения. Практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания.

Динамично помогают начать урок такие методы, как «Галерея портретов», «Улыбнемся друг другу», «Поздоровайся локтями». Дети, выполняя задание, должны коснуться, улыбнуться, назвать имена как можно большего количества одноклассников. Такие забавные игры позволяют весело начать урок, размяться перед более серьезными упражнениями, способствует установлению контакта между учениками в течение нескольких минут.

Очень важным для учителя является включение в урок активных методов выяснения целей, ожиданий, опасений. Такие методы, как «Дерево ожиданий», «Поляна снежинок», «Разноцветные листы», «Фруктовый сад», позволяют учителю лучше понять класс и каждого ученика, а полученные материалы в дальнейшем использовать для осуществления личностно-ориентированного подхода к обучающимся. Методы заключаются в следующем.Учащимся раздаются заранее вырезанные из бумаги снежинки, яблоки, лимоны, разноцветные листы и предлагается попробовать более четко определить, что они ожидают (хотели бы получить) от сегодняшнего урока, обучения в целом и чего опасаются, записав и прикрепив на определенную поляну, дерево и т.д. После выполнения систематизируются сформулированные цели, пожелания, опасения и подводятся итоги.

Анализируя «Ожидания» я, как учитель, могу:

* узнать, какие вопросы интересуют детей по теме урока;
* выявить первоначальное представление ребенка по теме;
* получить информацию о способностях детей, для того, чтобы знать, какие сложности в обучении можно ожидать;
* помочь детям понять свою мотивацию;
* почувствовать себя личностью, желание которой учитывается;
* сравнить достигнутые результаты с «Ожиданиями»;
* разделить с детьми ответственность за результат.

Учащиеся при применении на уроке этого элемента имеют возможность рефлексировать по поводу того, что знают и думают.

Для проверки объёма и глубины знаний с одновременным активным участием учащихся в дискуссионном обсуждении проблемы или вопроса очень эффективным считаю использование **метода карусели**. Технология проведения этого мероприятия заключается в размещении детей в два круга (внутренний и внешний), между представителями этих кругов и происходит обсуждение вопросов. Внутреннее кольцо - это сидящие неподвижно ученики, а внутреннее - ученики через каждые 30 секунд меняются. Ученики заранее готовят вопросы, которые они записывают на маленьких бумажечках (на обратной стороне указывается имя). Во время работы ученики задают друг другу вопросы, и в случае правильного ответа ученик получает от автора карточку. При подведении итогов производится подсчёт заработанных карточек и определяется победитель мини-игры.

Когда нужно решить сложные проблемы коллективно, применяю **работу в малых группах**. Существует несколько условий для эффективной организации такой работы. Прежде всего, ученики должны владеть знаниями и умениями для выполнения задания. Объединять учеников нужно в группы из трёх - пяти человек. Все члены группы должны хорошо видеть друг друга. В каждой группе ученик играет определённую роль, которую ему выбирает учитель (спикер, секретарь, посредник, докладчик). Каждая группа должна получить одно конкретное задание и чёткие инструкции по его выполнению. Обязательным является награда за групповое усилие, чтобы закрепить этот метод работы среди учеников. Вот примеры некоторых конкретных **методик** работы в малых группах. **«Дерево решений»** - класс делится на 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.

**«Поиск информации»** - метод применяется, если нужно как-то оживить сухой материал. Суть его в том, что происходит командный поиск информации, которая дополняет уже имеющуюся с последующими ответами на вопросы. Для групп разрабатываю вопросы, ответы на которые можно найти в учебниках, раздаточном материале. Определяю время, на протяжении которого нужно проанализировать информацию и найти ответы на вопросы.

Существует также много других видов заданий, которые могут быть интерактивными, все зависит от творчества учителя. Применяю, прием ранжирования в следующей ситуации:

«Давайте сейчас мы с вами на примере **приема Ранжирование,**решим следующее **задание «Что важно для меня?»**

Представьте себе, что вы собираетесь отправиться путешествовать на необитаемый остров. Вы можете взять с собой только 5 вещей из следующего списка:

**Бутылка воды, компас, зонтик, карта, веревка, ручка, книга, хлеб, очки.**

Выберите из этого списка 5 вещей и расположите их по степени важности для вас: сначала самые важные, потом менее важные.

При выполнении этого задания от учащихся требуется рассмотреть ряд утверждений и определить относительную важность или ценность каждого из них в сравнении с другими.

Далее прием **поиск соответствий**. При выполнении этого задания от учащихся требуется определить соответствие слова или выражения описанию, причем это задание рекомендуется сделать до того, как учащиеся начнут знакомиться с трудными текстами. Это хорошее задание для закрепления смысла понятий.

Работая в парах, определите, у какого животного какой детеныш.

|  |  |
| --- | --- |
| **Животное** | **Детеныш** |
| 1. Собака  2. Овца  3. Лошадь  4. Корова | А) Ягненок  Б) Теленок  В) Щенок  Г) Жеребенок |

**По приему Верно/Неверно.**

При выполнении мною приема учащиеся внимательно рассматривают утверждения и решают, верны они или нет. Это может быть хорошим способом закрепить старые понятия, нацелить, учащихся на поиск нужных ответов в исходных документах и проверить их понимание. В результате обычно возникает много дискуссий.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Утверждения** | **Верно/Неверно** |
| 1.  2.     3.   4.   5. | А.С. Пушкин – великий русский писатель.  Первые сказки А.С. Пушкину читала его няня Арина  Родионовна  Сказка – это вымышленный рассказ  “Сказка о рыбаке и рыбке” это народная сказка.  Каждая сказка Пушкина носит поучительный характер |  |

**Правильно или требует изменений**

При выполнении этого задания учащиеся рассматривают утверждения и решают, являются ли они правильными. Если нет, то они должны переписать утверждение таким образом, чтобы оно стало правильным.

**Задание «Исправление ошибок»**

1. У велосипеда две ноги.
2. Коровы дают траву и кушают молоко.
3. В нашей деревне есть библиотека, но нет милицейского участка.

**Игру «Определи пару»** **предлагаю детям и при изучении использования фразеологических оборотов**. На доске записываю фразеологические обороты, затем читаю другие фразеологизмы, учащиеся находят синонимичные.

**Примеры на доске:**

тертый калач, отдать богу душу, ни рыба ни мясо, кот наплакал,  дать нагоняй, с пустыми руками.

**Фразеологизмы, читаемые учителем:**

несолоно хлебавши, приказать долго жить, с гулькин нос, ни богу свечка ни черту кочерга, стреляный воробей, во все лопатки, намылить шею.

В целях активизации мышления учащихся учитель может предложить фразеологизмы, не сочетающиеся с данными на доске (в нашем случае – во все лопатки). В таком случае пары не будет.

Полученные пары фразеологизмов:

тертый калач – стреляный воробей

ни рыба ни мясо – ни богу свечка ни черту кочерга

дать нагоняй – намылить шею

отдать богу душу – приказать долго жить

кот наплакал – с гулькин нос

с пустыми руками – несолоно хлебавши

В другой раз перед учащимися ставится цель записать пары антонимов. Такая работа расширяет и уточняет словарный запас учащихся. Слова или фразеологизмы, недостаточно понятные ученикам, постепенно входят в их активный словарь.

При обучении детей русскому языку немаловажное значение имеют различные игры. Закреплению знаний по орфографии, выработке прочных орфографических навыков способствует **игра «Определи пару».** Она позволяет сделать трудную работу по усвоению родного языка более эффективной. Организую эту игру чаще на уроках закрепления изученного материала, а также на уроках обобщения, повторения. Практикую игру и в начале урока в качестве орфографической разминки. Эта игра хороша тем, что требует применения многих правил.

На доске столбиком пишу слова с разными орфограммами, например:

подстричься, овчинный, пятачок, расписка, пчелка, жильё, косьба, досуха, объяснить, беседовал, умываешься.

Затем читаю слово, а учащиеся, подумав, записывают его на доске напротив слова на такое же орфографическое правило, обосновывая свой ответ, объясняя написание и делая при этом необходимые условные обозначения (выделение морфем обязательно).

Эту игру можно провести по-другому. В словах на доске пропущены буквы. На учительском столе лежат карточки, на которых написаны слова тоже с пропусками букв. Вызванный ученик берет карточку, размышляет, куда записать слово, вставляет и объясняет пропущенные буквы.

**Приведу пример**. На доске написаны слова:

Груз..ик, пр..града, бе..порядок, мяч..к, стари..ый, ч..рный, ни..кий,дыш..щий, пред..стория, выкач..нная (из подвала бочка), парч..вая, жгуч.., ц..гейка, выт..рать.

**Карточка со словами:**

Вя..кий, были..ый, с..грать, ситц..вый, ц..стерна, ж..лтый, камен..ик, свеж.., ра..бежаться, соб..ру, овраж..к, бор..щийся, расстрел..нный, пр..вокзальный.

**Выполненная работа выглядит так (работа приведена без условных обозначений):**

грузчик – каменщик

беспорядок – разбежаться

старинный – былинный

низкий – вязкий

предыстория – сыграть

парчовая – ситцевый

цигейка – цистерна

преграда – привокзальный

мячик – овражек

черный – желтый

дышащий – борющийся

выкаченная – расстрелянный

**Иногда эту игру провожу в форме** соревнования между двумя командами или рядами. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок. Эта игра помогает развивать у учащихся аналитические способности, формировать орфографическую зоркость, умение находить сходные орфографические явления, повышает сознательность в применении правил.

Рассмотрим  использование  интерактивных  форм  и  методов  обучения   младших  школьников   на  уроке  математики  в  3  классе  при  изучении   темы  «Умножение  числа 8, на восемь  и  соответствующие  случаи  деления».

*- Реши примеры и расположи ответы в порядке возрастания,   и          ты  узнаешь  название  сказочного  героя.*

*8 \* 1 = 8****а****8 \* 0 = 0****м***

*8 \* 3 = 24****ь****8 \* 1 = 8****а***

*8 \* 6 = 48****н****8 \* 2 = 16****л***

*8 \* 0 = 0****м****8 \* 3 = 24****ь***

*8 \* 5 = 40****и****8 \* 4 = 32****в***

*8 \* 4 = 32****в****8 \* 5 = 40****и***

*8 \* 7 = 56****а****8 \* 6 = 48****н***

*8 \* 2 = 16****л****8 \* 7 = 56****а***

*- С какого случая мы начнём?*

*-Почему?*

*- От какого из множителей будет зависеть возрастающий порядок произведения чисел? (от 2 множителя).*

*- Почему? (так как 1 множитель одинаковый, а 2- разный).*

       В  данном  случае  ученик  знает,  из  какого  знания  надо  исходить,  через  какие  промежуточные  результаты  надо  пройти  при  выполнении  данного  задания.  Значит  можно  говорить  о  том,  что  функция  в  обучении  на  данном  этапе  сводится  к  тому,  чтобы  запомнить  всё  это  и  в  должный  момент  воспроизвести.  Следовательно,  можно  говорить  о  репродуктивном  или  объяснительно – иллюстративном  методе,  когда  мы  идём  от  начальных  условий  к  конечному  результату.

***IV. Новая тема.***

*- Посмотрите на ответы примеров. Какую закономерность вы заметили?(каждый предыдущий результат увеличивается на 8).*

*- Как вы думаете, чему мы будем учиться на уроке? (составлять таблицу умножения на 8).*

***Вывод:****- Сегодня на уроке мы будем составлять таблицы умножения  восьми, на 8, рассматривать соответствующие случаи деления.*

*- Какая закономерность была? (+8).*

*- Что мы видим? (таблицу умножения).*

*- Попробуйте самостоятельно продолжить составление таблицы умножения на 8.*

 На  данном этапе  урока  ученик  попадает  в  проблемную  ситуацию.  Получив  результаты  по  первой  части  программы  действий,  нужно  переходить  к  выполнению  второй  части,  и  так  далее  до  получения  планируемых  результатов.

*8 \* 8 = 64                    8 \* 9 = 72*

*8 \* 10 = 80                 9 \* 8 = 72*

*10 \* 8 = 80*

*64 : 8 = 8*

*72 : 8 = 9                          72 : 9 = 8*

*80 : 8 = 10                        80 : 10 = 8*

*- Запишите новые случаи умножения 8.      - Каким  свойством  умножения  вы воспользовались? - Составьте  таблицу  для  новых  случаев.  - Составьте соответствующие случаи деления.*

*- Почему мы не поменяли множители в первом случае? (одинаковые).*

*- Сверьте свои записи с учебником.*

***Вывод:****- Для чего нам нужно знать таблицу умножения? (чтобы быстрее считать, когда встречаются одинаковые слагаемые).*

    Рассмотренные  методы  строились  на  том,  что  ученик  знал  исходные  условия.  Это  достигалось   выполнением  домашних  заданий,  вводным  повторением,  специальными  формами  опроса,  используемыми  в  течение   урока.

      Проанализировав  деятельность  учащихся  3  класса  на  серии  уроков  по  теме  «Табличное  умножение  и  деление»,  можно  сделать  **вывод**  о  том,  что:

* активность  учеников  зависит  от  используемых  на  уроке методов:  при  введении  в  урок  интерактивных  методов  и  приёмов  она  возрастает;
* ни  один  ученик  на  таких  уроках  не  остаётся  равнодушным,  и  изученные  темы  основательно  закрепляются  в  памяти  детей,  о  чём  свидетельствуют  правильные  ответы  учащихся  на  контрольные  вопросы  учителя.

         Следовательно, активизация  познавательной  деятельности  на  уроках  математики  достигается  при  использовании  интерактивных  методов  обучения.  Ученик  становится  активным,  заинтересованным,  равноправным  участником  обучения.  Использование  интерактивных  методов  на  уроке  математики  имеет  не  только  образовательное,  а  также  развивающее  значение.

Урок в форме **пресс-конференции** также является одним из самых эффективных интерактивных методов обучения в моей работе. Приведу примеры тем, по которым мы с учениками проводим пресс-конференции:

* Экологические проблемы нашего края;
* Как сохранить крепкое здоровье;
* Надо ли спасать болото;
* Как сохранить леса.

Следующая эффективная форма проведения уроков «Моя родина - Россия» в 4 классе – **репортаж с места действия исторического события**. Ученики находят видеофрагмент, отображающий историческое событие, а затем берут интервью у «участников» этих событий. Например, рассказывая о Великой Отечественной войне, «репортер» берет интервью у маршала Жукова и других участников битвы за город Москву.

Все вышеперечисленные формы работы могут быть не только подготовленными заранее, когда дети получают задание на дом, собирают материал из разных источников, делают дубли (репетируют), выбирают лучший, но и спонтанными, когда учитель использует эти формы непосредственно на уроке, без длительной подготовки. В этом случае ученикам приходится пользоваться уже имеющимся у них запасом знаний и опыта. Так происходит формирование и развитие индивидуальной умственной деятельности на продвинутом уровне.

Для активного и успешного участия младших школьников в проектах, презентациях и т.п. необходима большая совместная работа учителя и учащихся не только на уроке, но и во внеурочной деятельности. Экскурсии – традиционная форма познания окружающего мира, но и здесь я использую приемы интерактивного обучения:

* предварительный сбор информации группой учащихся (4-6 человек) по теме экскурсии (*до экскурсии*);
* ролевая игра (спикеры от каждой группы исполняют роль экскурсовода и делают небольшие по времени сообщения об интересных фактах, о культуре, истории, искусстве, промышленности той местности, где проходит экскурсия (*во время поездки на экскурсию*);
* конкурс на лучший устный рассказ по теме «Самый интересный экспонат музея» (*после экскурсии*) и т.д.

Различные экскурсии, проводимые в течение 4-х лет обучения, (в природу, музеи города, предприятия города, другие города страны) создают необходимую базу для дальнейшей работы в классе по формированию индивидуальной умственной деятельности.

Формирование познавательных умений и навыков тесно связано с формированием и развитием умений пользоваться Интернет и цифровыми ресурсами (ЭОР). Готовясь к урокам человек и мир, ученики пользуются текстовым редактором, выполняют основные операции с текстом, сохраняют информацию, копируют, передают, выводят в печать, создают графические изображения, работают в программе Power Point, пользуются поисковиками Интернет, электронными энциклопедиями и справочниками. Эта работа также проходит в группах, ученики оказывают необходимую помощь друг другу.

Таким образом, интерактивные методы являются тем инструментом, который позволяет учителю повышать эффективность учебно-воспитательного процесса, осуществлять его постоянное динамическое обновление, более полно развивать индивидуальные способности учеников, а также создавать условия для достижения успешности всеми учащимися.

Великолепным стимулом активности является постановка детей в ситуацию, когда им надо кого-то спасти, кому-то помочь, кому-то посоветовать. Только этот «кто-то» должен быть «хорошим человеком». Например, «Давайте поможем птенчику, Красной Шапочке, Аленушке...»

Научите детей задавать себе вопросы при решении любой задачи:

- Какие части участвуют в задаче?

- Какие у этих частей есть свойства, могущие помочь решить задачу?

Например, задача: вам надо быстро(!) охладить стакан с кипятком. Как быть? Требуется найти 10 решений.

Что есть в условии задачи? Стакан, кипяток, вы, кухня и все, что есть на кухне - это ресурс для решения задачи. Используем приемы: «посредник» + физический эффект (переход тепла от горячего к холодному телу).

Решения:

- Добавить холодную воду, заварку или молоко.

- Налить в блюдечко, в суповую тарелку, в массивную миску.

- Много раз переливать из стакана в стакан, держа их на большом расстоянии друг от друга.

- Добавить много варенья или сахара.

- Переливать через воронку.

-Погружать холодные ложки.

- Поставить в морозилку, в кастрюлю с холодной водой, в снег...

Бывает, дети дружно повторяют ранее высказанную идею, не предлагая своих. Не обостряйте ситуацию, спросите: «А что ты предложишь свое?». Повторите вопрос ребенку лично. Бывает, дети молчат. Ни у кого нет ни одной идеи. Задайте наводящие вопросы, обратитесь к самому сообразительному или к самому бойкому ребенку. Расшевелите их. Если не удалось установить процесс генерирования, значит, предложенная тема детей не вдохновила, им скучно или они боятся принимать участие в обсуждении.

**Предлагаю темы мозгового штурма для детей.**

1. Как доставить тяжелую пирогу Робинзона к морю?

2. Как измерить длину всех ядовитых змей в террариуме?

3. Как обезопасить пешеходов от падающих с крыш сосулек?

4. Как защитить бассейн, из которого подается питьевая вода в город, от купальщиков?

5. Как обогревать людей на улицах в лютый мороз?

6. Как не ссориться с мамой?

7. Как спасти собаку, плывущую на льдине по реке в ледоход?

8. Что бы вы предложили сделать безудержно веселым?

9. Как спасти птиц в суровую зимнюю бескормицу?

10. Чем можно рисовать на асфальте?

11. Надо размешать сахар в стакане с горячим чаем, когда ложечки нет. Что делать?

12. Что будет, если слоны увеличатся до размеров синего кита? (Высота слонов достигает 4,5 м, а вес до 5 т, длина китов достигает 30 м, а вес более 100 т.)

13. Что будет, если у зайцев в десять раз увеличить длину ног?

14. Придумайте дом будущего. (Сформулируйте функции дома, улучшите их, измените на обратные, сформулируйте потребности человека, пусть дом их удовлетворяет).

15. Что будет, если уничтожить всех волков?

16. Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?

17. Придумайте насекомое с необычными свойствами.

18. Как сделать разноцветную льдинку?

19. Как спастись герою сказки? Что ему надо сделать?

20. Как курочке спасти своих цыплят от коршуна?

21. Как можно поприветствовать человека?

22. Как космонавтам закреплять летающие по кабине мелкие предметы (ручки, расческу, блокнот...): магнитом, липучкой, скрепкой, пружинным прижимом, булавкой... Какие способы не подойдут?

23. Аборигены Австралии ловят черепах, когда те выползают на берег. Их просто переворачивают на спину, и они становятся совершенно беспомощными. Как им помочь?

24. Число людей на Земле стремительно увеличивается. Придет время, когда не будет хватать еды, воды, топлива, места. Что делать?

25. Вождю племени надо определить, кого больше: мужчин или женщин? Считать он умеет только до 10, а в племени более 100 человек.

26. Как проникнуть в комнату, не открывая дверей?

27. Как достать сосульку с крыши?

28. Как украсить класс к Новому году?

29. Что можно положить в торт, чтобы он был вкусным?

30. Куда в комнате можно спрятать куклу?

31. Куда я спрятал конфету

32. Как обеспечить 100%-ную посещаемость школы?

33. Какие качества птиц ты хотел бы иметь?

34. Как найти самого умного человека в королевстве?

35. Чем полезен, а чем вреден комар?

**Задачи.** 1. Семья уезжает на месяц в отпуск. Надо поливать комнатные растения. Как быть?

2. Как можно определить время, если нет часов?

3. Что надо сделать, чтобы кукла Барби никогда не терялась?

4. Надо вычистить изнутри извилистую трубу. Как быть

5. Придумайте новое невиданное природное явление. Как помочь себе фантазировать?

**Ответы на задачи.**

1. Понятно, что надо сделать какое-то предварительное действие. Лучше совместно использовать разные приемы. Попросить соседей приходить поливать; поставить горшки в таз с водой; наполнить бутылки водой, перевернуть их и воткнуть в землю; закопать в землю цветочного горшка фитиль (жгут из ваты), а другой конец поместить в банку с водой; отнести цветы соседям; накрыть растения стеклянными банками или пластиковыми мешками; раздарить цветы.

2. Приемлемый ответ зависит от конкретных обстоятельств. Позвонить по телефону; включить радио и ждать, когда объявят точное время; выйти на улицу и спросить прохожего; приблизительно можно определить по положению солнца или луны; по первым петухам; по количеству прохожих на улице; по чувству голода; по цветам; по положению «тарелки» подсолнуха; по поведению собаки (хочет ли она на прогулку)...

3. Не выносить куклу из дома; привязать к платью; играть всегда в одном месте; класть всегда в одно и то же место; никому не давать играть; вделать в куклу автоматическую пищалку, которая через каждые полчаса подает звуковой сигнал.

4. Используем, например, прием «посредник»: промыть водой с песком; продуть пылесосом; прогнать внутри трубы кошку; прокалить на костре, а потом проколотить и прочистить; прочистить вращающимся гибким тросиком.

5. Подсказка: назовите, какие природные явления вы знаете? Ветер, дождь, снег, оползни, грозы, затмения, северное сияние... Сделайте их необычными: усильте, переверните, поменяйте местами... Например: дождь из конфет и игрушек... Быстрое перемещение материков...

**Метод «Творческая мастерская»** с большим успехом применяется мною на обобщающих уроках литературного чтения и человек и мир. К уроку дети готовят рисунки, иллюстрации на заданную тему, пишут сочинения, стихи, рассказы, подбирают пословицы, на уроках трудового обучения изготавливают блокноты, книги необычных форм. Дается задание разделиться на группы, создать и презентовать групповой проект на заданную тему. Предварительно необходимо составить план размещения принесенного на урок материала, оформления титульного листа. На работу отводится 20 – 25 минут. По истечении этого времени каждая группа или ее представитель должны презентовать свой проект. В ходе практической деятельности учеников учебный кабинет превращается в настоящую творческую мастерскую. В конце урока появляются замечательные творения. Каждое решение уникально, выразительно. Научиться дружно работать в группах, прислушиваться к мнению товарищей, коллективно создавать замечательные работы (картины, газеты, книги) из собранных вместе материалов – главная цель этого урока.

Завершить урок, внеклассное мероприятие можно, применив такие методы, как «Ромашка», «Мухомор», «Мудрый совет», «Итоговый круг». Дети отрывают лепестки ромашки, по кругу передают разноцветные листы и т.д. и отвечают на главные вопросы, относящиеся к теме урока, мероприятия, записанные на обратной стороне. Эти методы помогают эффективно, грамотно и интересно подвести итоги урока. Для учителя этот этап очень важен, поскольку позволяет выяснить, что ребята усвоили хорошо, а на что необходимо обратить внимание на следующем уроке. Кроме того, обратная связь от учеников позволяет учителю скорректировать урок на будущее.

Уроки с использованием активных методов обучения интересны не только для учащихся, но и для учителей. Но бессистемное, непродуманное их использование не дает хороших результатов. Поэтому очень важно, активно разрабатывать и внедрять в урок свои авторские игровые методы в соответствии с индивидуальными особенностями своего класса.

Таким образом, использование активных методов обучения позволяет обеспечить эффективную организацию и последовательное осуществление игрового образовательного процесса для достижения высокой заинтересованности и вовлеченности обучающихся в учебную, проектную, исследовательскую деятельность; формирования качеств личности, нравственных установок, ценностных ориентиров, соответствующих ожиданиям и потребностям обучающихся, родителей, общества.