Руденко Ольга Викторовна, учитель начальных классов.

МКОУ Митрофановская СОШ

**Интерактивные методы как современные формы развития ключевых компетенций.**

Понятие «интерактивные методы» («interactive» с англ.: «inter» означает «между», «меж»; «active» — от «act» - действовать, действие) можно перевести как методы взаимодействия участников между собой, а обучение, осуществляемое с помощью данных методов, можно считать интерактивным, то есть, построенным на взаимодействии.

Под интерактивными методами обучения понимают систему правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.

Интерактивные формы и методы обучения относятся к числу инновационных и способствующих активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению учебного материала.

По ФГОС основным результатом деятельности современной школы должна стать не система знаний сама по себе, а набор ключевых компетенций, т.е. универсальных навыков и умений в интеллектуальной и других сферах. В начальной школе выделяют компетенции:

1. **Учебно-познавательные.** Ученик добывает знания непосредственно из окружающей действительности, владеет приёмами решения учебно-познавательных проблем, действия в разных (нестандартных) ситуациях.

2**. Ценностно-смысловые компетенции.** Связанные с ценностными ориентирами ученика, его способность видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нём, осознавать свою роль и предназначение.

3. **Коммуникативные компетенции.** Навыки работы в группе, коллективе с различными социальными ролями. Ученик должен уметь написать письмо, заявление, заполнить анкету, задать вопрос, вести дискуссию.

4. **Информационные компетенции.** Известная истина, выраженная словами К. Д. Ушинского «Детская природа требует наглядности» сейчас легко может быть удовлетворена средствами компьютерных технологий. Но чтобы компьютер не стал средством только простой наглядности, учитель должен хорошо и правильно смоделировать урок.

В Стандартах нового поколения впервые на государственном уровне предложено использовать для оценки качества содержания образования базовые (ключевые) компетенции, которые определены как система универсальных учебных действий. В современном обществе быстрыми темпами растет поток информации. Знаний, которые учащиеся получают на уроках, бывает недостаточно для общего развития. Отсюда возникает необходимость в непрерывном самообразовании, самостоятельном добывании знаний. Ключевые компетенции формируются на опыте собственной деятельности обучающихся при изучении различных дисциплин на уроках и во внеурочной деятельности.В этом хорошо помогает интерактивные методы обучения.

Для достижения успешного интерактивного взаимодействия в своей работе использую:

**- *полилог***(многоголосье греч.) – многоголосие, в котором можно услышать голос каждого участника педагогического взаимодействия – это возможность каждого участника  иметь свою точку зрения по любой рассматриваемой проблеме; готовность и возможность для участников высказать эту точку зрения. Любая точка зрения имеет право на существование. Отказ от права на абсолютную истину и педагога, и учащихся.

**- *диалог*** предполагает восприятие участниками себя как равных партнеров, субъектов взаимодействия.

   - ***мыследеятельность*** – организацию интенсивной мыслительной деятельности педагога и учащихся. Не трансляция в сознание учащихся готовых знаний, а организация их самостоятельной познавательной деятельности.

   - ***смыслотворчество***– процесс осознанного создания новых для себя смыслов, содержания предметов и явлений по обсуждаемой проблеме, обмен смыслами, соотношение индивидуальных смыслов с другими смыслами.

   - ***свободу выбора*** – сознательное регулирование и активизацию своего поведения.

   - *ситуацию успеха* – целенаправленное создание комплекса внешних условий, способствующих получению учащимися удовлетворения, проявлению положительных эмоций. Успех рассматривается как мотив к саморазвитию.

      - ***рефлексию*** – самоанализ, самооценку участниками педагогического процесса своей деятельности.

Какие виды заданий я использую на уроках?

**I. Устная работа.**

1.  Провожу взаимопроверку правила (ученик рассказывает соседу правило, приводит примеры, объясняет их, затем меняются ролями, оценивают друг друга), могу спросить любую пару.

2.  Задание можно трансформировать: один ученик задает вопросы по изученному материалу, а другой отвечает. (Диалог у доски).

3.  Работа «Хочу спросить» полезна при проверке домашнего задания. Один спрашивает, другой отвечает. Вопросы могут быть самыми разными: найти в домашнем упражнении слова на безударную гласную в корне, найти грамматическую основу предложения, определить тему и основную мысль текста.

4.  На отдельной карточке каждый ученик пишет три числовых выражения . Сосед объясняет способы вычисления, приводит свои примеры.

**II.    Письменные работы.**

1.      «Словарный диктант для соседа».

2.      «Графический диктант для соседа» (каждый ученик выписывает из художественных текстов 4-5 предложений на изученные пунктограммы, а сосед расставляет в карточке знаки препинания, разбирает предложения по членам, чертит схемы предложения).

3.      После изучения какой-либо большой темы раздела каждый ученик составляет «карточку–зачет для соседа». (Один теоретический вопрос и 2 практических).

4.      Ученики получают на дом задание творческого характера (написать   сочинение-миниатюру). Чтобы с творческой работой познакомились другие дети, можно дать «грамматические задания для соседа». Например, дома ребята составляют рассказ с использованием существительных, а на уроке, обменявшись тетрадями, читают рассказ своего соседа и обозначают род существительных, т.е.  выполняют грамматические задания. Затем наиболее интересные работы зачитываются вслух, а потом уже проверяются мною.

   Другой пример работы, которую выполняют два ученика. Обращаюсь к классу, объясняю условия работы: "Сейчас проведем математический диктант, в ходе которого повторим нумерацию чисел в пределах 100. Вы будете работать в паре со своим товарищем. Задания предлагаю в двух вариантах. Задания второго варианта исходят из ответов первого варианта. Работая в паре, можно и нужно помогать своему товарищу".

Содержание диктанта включает следующие задания:

*Вариант I.*Запиши число 100  
*Вариант II.*Запиши число, предыдущее этому числу.

*Вариант I.*Запиши число на 1 меньше, чем 60.  
*Вариант II.*Запиши, сколько в полученном числе десятков.

*Вариант I.*Запиши число на 1 больше, чем 78.  
*Вариант II.*Запиши, сколько в полученном числе единиц первого разряда.

*Вариант I.*Запиши число, состоящее из 3 дес. и 6 ед.  
*Вариант II.*Запиши число, следующее за этим числом.

*Вариант I.*Запиши наибольшее двузначное число.  
*Вариант II*. Представь полученное число в виде суммы разрядных слагаемых.

**III.  Игры-соревнования, основанные на групповой деятельности.**

1.      Кто больше? Кто быстрее? (Подберет однокоренных слов, глаголов 2 спряжения).

2.      Эстафета. ( По цепочке :1. записать примеры на правила. 2. рассказать правила по цепочке). Выигрывает тот, кто сделает наименьшее количество ошибок).

3.      Аукцион вопросов по теме. (Каждый ряд - команда задает вопросы по теме урока другому ряду. Оцениваются как интересные, оригинальные вопросы, так и правильные ответы).

Разделив учеников на группы, предлагаю выступить в роли редакторов, корректоров,  составителей рекламы и т.д.

Организацию групповой работы начинаю с первого класса. Обязательно даю образец сотрудничества, акцентируя тот или иной момент взаимодействия. Внимательно наблюдаю за работой детских групп и выделяю наиболее удачные и наиболее конфликтные способы построения взаимодействия. Далее прошу детей, работавших наиболее слаженно, продемонстрировать свой стиль работы классу, Остальные дети должны рассказать, что им понравилось в работе группы. Мои комментарии помогают детям выделить наиболее продуктивные особенности того или иного стиля групповой работы.

   В процессе ведения групповой работы выделяю следующие элементы:

постановка познавательной задачи (проблемной ситуации);

раздача дидактического материала;

планирование работы в группе;

индивидуальное выполнение задания, обсуждение результатов;

обсуждение общего задания группы (замечания, дополнения, уточнения);

сообщение о результатах работы группы;

общий вывод о работе групп и достижении поставленной задачи.

    Однородная групповая работа предполагает выполнение небольшими группами учащихся одинакового для всех задания, а дифференцированная - выполнение различных заданий разными группами. В ходе работы поощряю совместное обсуждение хода работы, обращение за советом друг к другу. При такой форме работы учащихся на уроке в значительной степени возрастает индивидуальная помощь каждому нуждающемуся в ней ученику, как со стороны учителя, так и своих товарищей. Причем помогающий получает при этом не меньшую помощь, чем ученик слабый, поскольку его знания актуализируются, закрепляются именно при объяснении своему однокласснику.

**IV. Ролевые, деловые игры.**

Особенность ролевой игры в том, что ребенок сам строит игру, а руководство со стороны взрослого может быть принято, а может быть отвергнуто, если оно навязывается. Одним из главных элементов такой игровой деятельности является наличие креативности, то есть творческого начала. Ребенок сам распоряжается взятой на себя ролью, устанавливает правила игры и взаимоотношения с партнерами, развертывает сюжет игры и заканчивает его тоже по своему желанию. Отсюда и необходимость использования в обучении ролевой игры. Начало игры – это создание воображаемой ситуации, постановка перед детьми задачи: «Представьте себе…», «Как будто бы…», «Если бы…» и т. п.

Например,  предлагаю детям поиграть в «лесное собрание»: «Представьте себе, что все мы – лесные жители, кто – насекомые, кто – звери, кто – птицы… Наступила осень. Заволновались в лесу звери и птицы, насекомые и пресмыкающиеся – скоро наступят холода. Решили собрать лесное собрание и узнать, кто как готовится к зиме…» Дети распределяют роли: медведь – председатель собрания, дятел – секретарь. На собрание пришли еж, заяц, лиса, прилетели бабочки и птицы, приползли муравьи, жуки и ящерицы. Конечно, я не пускаю на самотек процесс развертывания игры и ненавязчиво помогаю детям, если сюжет «разваливается», если ребенок не знает, как играть свою роль.

Закреплению знаний по орфографии, выработке орфографических навыков способствует дидактическая игра «Определи пару», она хороша тем, что требует применения многих правил.

На доске столбиком пишу слова с разными орфограммами, затем читаю слово, а ученики, подумав, записывают его на доске напротив слова на такое же правило, обосновывая свой ответ, объясняя написание, выделяя морфемы.

Например, слово зверье. Ученик будет прав, если запишет его не только напротив слова жилье (правописание ь и ъ), но и в паре со словами косьба, объяснить, пятачок (правописание безударных гласных в корне).

Изучая тему «Глагол», использую интерактивный прием «Дерево решений». Класс делится на 3 подгруппы. Каждая, выполняя задание, делает записи на своем «дереве» (лист ватмана).

1 группа – морфологические признаки глагола.

2 группа – правописание безударных личных окончаний глагола в настоящем и будущем времени.

3 группа – правописание гласной перед «л» в глаголах прошедшего времени.

Потом группы меняются местами и дописывают на «деревьях» соседей свои идеи.

На уроках литературного чтения из методов интерактивного обучения часто использую **дискуссионные**, такие как «Дебаты», «Займи позицию», «Мозговой штурм».

    При обучении младших школьников правилам ведения дискуссии использую следующие методики:

**«Пустое кресло».**

*Цель: найти ответ на чётко поставленный вопрос путём обмена мнениями.* Этот поиск должен подвести учащихся  к открытию правды, к определению фактического состояния вещей. Методика «Пустого кресла» развивает критическое мышление, учит аргументировать, задавать вопросы, активизирует большое количество участников, учит культуре дискуссии.

 На 3-4 стульях раскладываю карточки с мнениями на поставленную проблему разных людей и лист со знаком вопроса «?». Учащиеся знакомятся с разными мнениями и становятся у избранной точки зрения. Тот, кто имеет совершенно другое мнение, становится у знака «?». Каждая группа обсуждает выбранное мнение и выдвигает представителя для дискуссии. Все участники дискуссии сидят по кругу. Дискуссию начинают представители групп, которые сидят на стульях, стоящих друг против друга. Ведущий (учитель) ставит ещё один стул. Если кто-то другой хочет высказаться, то он садится в пустое кресло. В кресле можно сидеть только одну минуту. Как только учитель (ведущий) услышит то, что является самым важным, прекращает дискуссию.

**Методика «Ковёр идей».**«Ковёр идей» - один из методов решения проблемы. Проходит в три этапа. Учащиеся делятся на 3-4 группы.

Первый этап – понимание проблемы. Участникам предлагаю ответить на вопрос, почему существует такая проблема. Каждая группа получает цветные листы бумаги и маленькие цветные клейкие листочки. Ученики отвечают на вопрос проблемы, например, почему нужно стремиться хорошо учиться в школе? Ответ группа записывает на листах цветной бумаги , затем вывешивает на плакат «Ковёр идей».

Второй этап – поиск решений. Что можно изменить? Каждая группа предлагает свои ответы и записывает их на листах цветной бумаги.

Третий этап – индивидуализация деятельности. Что лично сделаю я, чтобы изменить существующую ситуацию.

Четвёртый этап – оценивание идей.  Индивидуальное принятие решения: что смогу делать для решения проблемы и что постараюсь сделать.

  На уроках создаётся вполне допустимый рабочий шум при обсуждении проблем: иногда в силу своих психологических возрастных особенностей дети начальной школы не могут совладать со своими эмоциями. Поэтому эти методы ввожу постепенно, воспитывая у учащихся  культуру дискуссии и сотрудничества.

**Метод проектов** – выполнение индивидуального или группового творческого проекта по какой–либо теме. В данном методе учащиеся самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развивают исследовательские умения; развивают системное мышление.

**Социально-психологический тренинг** – это интерактивная форма обучения, целью которой является формирование недостающих поведенческих навыков и умений. Эта форма групповой работы позволяет работать с жизненными ситуациями. Тренинг как форма групповой работы позволяет использовать самые разнообразные интерактивные технологии.

Тренинг «Мостики дружбы». Учащиеся подходят к коробке с песком.

Ведущий. Представьте, что вы – волшебники. Вы находитесь в стране, в которой ещё никто и никогда не жил. Там вы хотите создать цветущую сказочную страну. Сейчас каждый из вас выберет для себя героев, которых он хотел бы поселить в новой стране. А я буду рассказывать вам сказку.

Начало сказки. Итак, в одной сказочной стране, где были поля и долины, где текли реки (провести впадины в песке, символизирующие реки, разделяя песок на 4 части), на волшебной поляне сказочного леса жили маленькие волшебные жители. У них был домик. (Детям предлагается поставить свой домик в любое место своей части песка.) В нём они жили все вместе. (Каждый ребёнок ставит своих героев рядом с домиком.) Как-то раз волшебным жителям наскучило сидеть по своим домикам, и они пошли погулять по волшебному лесу. Но что такое? Вся поляна разделена на части бурными реками! Как же могут встретиться все волшебные жители этой поляны?

Учитель просит детей продолжить сказку с помощью фигурок. В задачу детей входит: попробовать познакомиться с каждым сектором, сходить в гости друг к другу. Если дети не находят решения проблемы, ведущий предлагает им построить мостик.

Окончание сказки. Вот и встретились жители. Они радостно взялись за руки и поняли, что умеют творить настоящие чудеса! А когда наступил вечер, наши жители разошлись по своим домикам. Теперь они могли видеться друг с другом, когда им захочется.

Вопросы учащимся: трудно ли было играть в эту игру? Что было трудно делать в ходе игры? Чему вы научились в ходе игры?

Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

* творческие задания;
* работа в малых группах;
* интерактивная экскурсия;
* видеоконференция;
* социально-психологический тренинг;
* метод портфолио;
* метод проектов;
* метод «Дерево решений»;

    Внедрение интерактивных методов обучения в образовательный процесс многое дает различным субъектам образовательного процесса.

**Для каждого конкретного ученика:**

 · осознание включенности в общую работу;

· развитие личностной рефлексии;

· становление активной, субъектной позиции в учебной (и иной) деятельности.

 · развитие навыков общения и взаимодействия в группе;

· способность к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;

· принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;

**Ученическому классу:**

· формирование класса как групповой общности;

· повышение познавательной активности класса;

· развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии.

**Связке "класс - учитель":**

· нестандартное отношение к организации образовательного процесса;

· многомерное освоение учебного материала;

· формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и иных ситуациях.

    Таким образом, интерактивные методы обучения - интересное, творческое, перспективное явление нашей педагогики.