**Использование интерактивных технологий в начальной школе**

**как условие активизации учебного процесса в рамках реализации ФГОС**

**Белоусова Г.В. (г. Владимир)**

 *«Можно сколько угодно раз подводить коня к воде,*

 *но невозможно заставить его пить».*

*Восточная мудрость*

 Важнейшей задачей современной системы образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию. Все это достигается путем сознательного, активного присвоения учащимися  социального опыта. Формирование общеучебных умений начинается в начальной школе и является базой для успешного овладения содержанием образования на всех уровнях обучения. Формирование у младших школьников желания и способности самостоятельно, без учителя, приобретать знания – одна из приоритетных задач организаторов учебного процесса в школе, прописанная в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования (Стандарты второго поколения).

 Стандарт ориентирован на становление личностных характеристик ученика. В совокупности эти характеристики определяют ученика как личность с сформированной активной жизненной позицией.

«Портрет выпускника начальной школы» условно выглядит так:

* принимает ценности семьи, общества, государства;
* активно и заинтересованно познает окружающий мир;
* владеет способами самообразования и самоорганизации;
* умеет выразить и обосновать свое собственное мнение.

Перед учителем стоит нелегкая задача в получении такого результата. Степень результативности, на наш взгляд, будет зависеть от уровня сформированности познавательной активности младшего школьника, от того, насколько часто он становится субъектом познания в учебном процессе, как часто ученик обнаруживает у себя внутреннее противоречие и желание разобраться с тем, что он еще не знает, не понимает. Учителю важно помочь младшему школьнику развить внутреннюю мотивацию, чтобы у него формировался устойчивый познавательный интерес к учению. Тогда у ученика появится потребность снять противоречие, найти ответ на вопрос, решить ту или иную проблему или задачу, включаясь в учебно-познавательную деятельность и последовательно выполняя шаги самостоятельно выстроенной стратегии. В итоге можно будет констатировать тот факт, что учение становится для школьника личностно значимым, собственной ценностью.

Готов ли сегодняшний школьник и, в частности, младший школьник к осуществлению качественных самоизменений, к повышению уровня учебно-познавательной активности? В современном мире, когда технический прогресс развивается стремительно, а поток информации буквально поглощает все человечество, младший школьник не отстает от взрослого человека, а порой и превосходит его в знании компьютера, управления электронными носителями, моделями, потому что ему это жизненно интересно и, как он сам считает, необходимо. По-другому обстоит дело с учебной информацией, которая, как правило, не имеет для ученика такой же первостепенной важности. Поэтому активизация познавательной деятельности учащихся по-прежнему является одной из актуальных проблем в школьном образовании.

Заставить учиться нельзя, учебой надо увлечь. И это совершенно справедливо. Настоящее сотрудничество учителя и ученика, способствующее активизации деятельности последнего, возможно лишь при условии, что ученик будет находиться в роли субъекта собственной познавательной деятельности. Один из способов активизации деятельности учащихся мы видим в использовании в своей практике интерактивных технологий.

 С образовательной точки зрения интерактивные технологии – это игры, построенные на групповом диалогичном и полилогичном исследовании возможностей действительности в контексте личностных интересов участников (учащихся). В учебном процессе одинаково эффективно применяются как игры по принятию решений в нереальной обстановке или ситуации (например, имитационные, игры-симуляции….), так и игры, помогающие адаптироваться к реальной учебной среде (например, деловые или ролевые). На уроках нами чаще всего используются игровые модели, обучающие опыту адаптации к окружающей среде, к учебной деятельности, к людям.

 Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения интерактивных технологий обучения, являются те принципы организации и правила, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач (по А.П. Панфиловой):

1. ***организация*** разумной ***пространственной среды***, «игрового поля»;
2. ***проигрывание*** обучаемыми разнообразных ***игровых ролей:*** «генераторы идей», «эксперты», «критики», «ораторы», «судьи», «партнеры», «сотрудники» и др.;
3. строгое ***соблюдение норм и правил игры***, т.е. взаимодействие в режиме «нормирования»;
4. ***соблюдение регламента***;
5. обеспечение учителем ***новизны.*** Для поддержания активности учеников необходимо обеспечить в каждых последующих технологиях интерактивного обучения, упражнениях, дискуссиях новизну как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения. Новизна также обеспечивается путем смены ролей, партнеров в команде, в разных видах взаимодействия.

 Участие в интерактивных играх максимально индивидуализирует процесс обучения, что дает возможность каждому ученику демонстрировать свой как умственный, так и творческий потенциал. Приобретаемые в процессе игры новые знания, формы действия и поведения, личностные качества становятся для младших школьников их ценностью, повышают интерес к собственным возможностям и, что не менее важно, формируют основу дальнейших действий и поведения в жизни. Среди учеников выделяются формальные и неформальные лидеры, наблюдаются разные уровни и стили общения. Школьники приобретают опыт партнерских отношений.

 Приведем некоторые примеры реализации интерактивных игр из нашей практики начальной школы.

Итак, **игра: «Дебаты».** «Дебаты» – это интеллектуальная интерактивная игра, в которой две или несколько команд, обсуждая заданную тему, выдвигают свои аргументы и контраргументы по предложенному тезису, чтобы убедить членов жюри в своей правоте и отстоять свое мнение.

Основной критерий судейства – убедительность (каждая сторона утверждает свои аргументы и отвечает на аргументы оппонентов).

При выставлении баллов жюри учитывает следующие критерии:

1) аргументация;

2) доказательства и поддержка;

3) структура (логичность и последовательность);

4) способ (соблюдение роли спикера, манера выступления).

Пример реализации. Урок литературного чтения в 4 классе (Программа «Школа России»), произведение М. Гаршина «Лягушка – путешественница». После знакомства с текстом и организации его первичного восприятия при работе над осмыслением содержания проводится игра «дебаты». Учащимся предлагается выбрать одну из записанных на доске (слайде) пословиц к тексту.

* Там хорошо, где нас нет.
* Не в свои сани не садись.
* Кто путешествует, тот познает.
* Кто хвалился, тот с горы свалился.
* Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ученики собираются и рассаживаются в группы с одинаковыми мнениями, обсуждают аргументы, готовятся к защите своей позиции, а также выбирают спикера. Несколько человек образуют группу – жюри. Их функция – судейство, оценка работы групп. Группы выступают по очереди. После выступления каждой группы другие группы могут задать по 1-2 вопроса. Жюри подводит итоги. Это лишь один из вариантов игры. Существуют и другие.

Какие задачи решаются с помощью интерактивной игры «Дебаты»?  Она позволяет формировать у школьников жизненно важные, но не востребованные в традиционной образовательной системе умения. В первую очередь, навыки работы в команде (распределение обязанностей при подготовке, осознание зависимости общего успеха от личного вклада каждого участника). Кроме того, школьники учатся критериально оценивать результаты работы, а приобретенный опыт постепенно переходит из категории освоенного в категорию личностно-значимой ценности. Несомненно, у ребят развиваются коммуникативные навыки (ведение сочетательного диалога, участие в дискуссии, формулирование и защита своих мыслей, идей, умение работать в группе, команде), умение работать с информацией: искать ее, структурировать и, главное, критически осмысливать. Важное преимущество игры «Дебаты» в том, что она создает условия для постижения учащимися основ логики и дискуссионной риторики.

 **Ролевая игра.** Суть ее заключается в том, что учащиеся «примеряют» на себя роль героя литературного произведения, критика, оратора, эксперта, исследователя, ассоциируют себя в качестве другого субъекта и пытаются действовать в соответствии со своей новой ролью. Ролевые игры позволяют школьникам развивать творческое мышление, актерское мастерство, логику и способность к познанию, учат их социальному общению, саморефлексии.

 Урок литературного чтения в 3 классе (Программа «Школа России»), произведение Льва Николаевича Толстого «Прыжок». После первичного знакомства с текстом ученики вытаскивают из бутылки, якобы прибитой волнами к берегу (отталкиваемся от тематики текста), записки (в других случаях это могут быть – корзинка, коробка, конверт и т.п.), разворачивают их и узнают свою роль. По тексту – это матрос, капитан, мальчик – сын капитана, обезьянка. Задача состоит в том, чтобы осознать сущность и содержание своей роли, выстроить соответствующую ей модель поведения, прочувствовать то, что могли чувствовать, о чем могли думать герои произведения в описанном рассказе. Далее выбираются необходимые реквизиты и инсценируются события текста. После инсценирования герои делятся своими впечатлениями, выводами, наблюдениями. Следует отметить, что через обращение к внутреннему миру «своего героя» происходит актуализация личностной рефлексии ученика.

 Если это урок истории, можно воспроизвести исторические события, фрагменты жизни исторических личностей и их деяния, разыграть события, приведшие к войне, рассмотреть мотивы воюющих сторон и т.п. Таким образом, учащиеся получают возможность взглянуть на процесс обучения через призму личностных отношений и стать его активными участниками, которые действуют в моделируемых обстоятельствах, вырабатывая собственное решение на основе нового знания.

На уроке окружающего мира тоже применимы ролевые игры, например, при изучении таких социальных вопросов как защита окружающей среды, спасение редких и исчезающих животных и т.д. Появляются новые роли: экологи, зоологи, спасатели, владельцы предприятий, геологи и многие другие.

**Мозговой штурм.** Это специально организованная дискуссия, которая

позволяет выслушать все мнения практически одновременно. Общение происходит в основном на вербальном уровне. Это позволяет не только услышать, но и воспринять чужое видение проблемы, уловить ее новые аспекты и грани, взглянуть на проблему совершенно с иной точки зрения.

 Мозговой штурм проводится в несколько этапов:

1. *Предварительный этап. Постановка проблемы.*

Происходит отбор участников штурма, определение ведущего и распределение прочих ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма (работа в группах).

1. *Основной этап. Генерация идей.*

Каждая группа вырабатывает и фиксирует (оформляет на ватмане, в тетради) свои идеи по обозначенной проблеме. Выбирает докладчика.

На этом этапе важно соблюдать правила:

* + - Главное – количество [идей](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B4%D0%B5%D1%8F). Никаких ограничений.
		- Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.
		- Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.
1. *Заключительный этап. Анализ и оценка.*

Позволяет выделить наиболее ценные идеи и получить окончательный результат мозгового штурма. Возможно выделение группы экспертов.

Эта интерактивная игра тоже имеет варианты и применима на разных предметных дисциплинах. Например, на уроках математики может быть заявлена проблема: «Как измерить площадь нестандартной фигуры». Ученики умеют находить площадь прямоугольника, а им предлагается новая фигура:

 или

 Таким образом, перечисленные и многие другие интерактивные игры, активизируя учебно-познавательную деятельность учащихся, помогают учителю реализовать затребованный Стандартом системно-деятельностный подход в обучении. Перечислим «плюсы» интерактивных технологий:

 - они позволяют развивать у учащихся коммуникативные навыки;

 - соответствуют логике деятельности, включают момент социального взаимодействия;

 - способствуют большей вовлеченности участников в процесс обучения, тем самым побуждают их к непроизвольной активности;

 - формируют ценностные ориентации и установки, развивают адекватную самооценку;

 - насыщены обратной связью (здесь и сейчас);

 - провоцируют у обучающихся включение рефлексивных процессов;

 - способствуют проявлению всех качеств личности, ее индивидуальных особенностей.

 Следует отметить, что использование в обучении интерактивных игр даст наибольший образовательный эффект при условии преемственности (продолжении) подобной работы в среднем и старшем звене.

Литература:

1. Казанский О.А. Игры в самих себя. – М.: Менеджер, 1994. – 128 с.
2. Кларин М. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта // Педагогика. – 2000. – №7 – с. 12 - 18.
3. Козина Е.В. Интерактивное обучение в начальной школе // Управление начальной школой. – 2010. – №7 – c. 4 – 15.
4. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. Учебное пособие. – М.: Академия, 2012. – 192 с.
5. Парамонов М.В. Авторская программа занятий по курсу «Дебаты» для учащихся общеобразовательной школы./ интернет – ресурс <http://debater.ru/materials-books16.htm>
6. Светенко Т. В. Дебаты : Учебно – методический комплект. - М.: Бонфи, 2001. – 296 с.
7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.
8. ФГОС начального общего образования. – М.: Просвещение, 2010. – 31 с.