

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, взаимодополняющем, основанном 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 кругу, 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.
2. 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.
3. 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 рефлексировать 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.