**Технологии интерактивного обучения и их использование на уроках литературного чтения.**

**Выступление подготовила: учитель начальных классов**

**Яковлева Мария Викторовна**

**МБОУ УСОШ №1**

**Удомля -2020г.**

**Технологии интерактивного обучения и их использование на уроках литературного чтения.**

**1. Кооперативное обучение**

В современной научной литературе отсутствует какая-нибудь классификация интерактивных технологий обучения. Условно их можно классифицировать по формам обучения (моделям), в которых реализуются интерактивные технологии:

а) кооперативное обучение;

б) коллективно-групповое обучение;

в) ситуативное моделирование;

г) отработка дискуссионных вопросов.

Формой кооперативного обучения является парная и групповая работа учеников.

Работу в парах можно организовать с различными целями: усвоение материала, закрепление его. Проверка знаний. Этот вид работы дает время подумать, обменяться идеями с партнером и только потом озвучить их перед всем классом. Приведу пример использования работы в парах на уроке литературного чтения в 4 классе.

*Тема*: Образ Настеньки – героини «Аленький цветочек»

1. Слово учителя.

- Посмотрите на высказывание. Записанное на доске (вторая часть закрыта). Как вы думаете, чего не знает человек? Узнать об этом вы сможете, если правильно разложите таблицы со словами, которые лежат на партах. Прочтите полностью это высказывание. Можно ли отнести его к главному героине сказки С.Аксакова «Аленький цветочек».

2. Ученики объединяются в пары, определяют, кто из них будет высказываться первым. Определяется время на выполнение задания.

3. По окончании времени на обговаривание пары представляют результат работы и отвечают на поставленные вопросы, аргументируя ответ.

4. Учитель открывает вторую часть высказывания, и дети видят правильный ответ. (Человек не знает только границы своей силы).

Это упражнение может предварять дальнейшую характеристику литературного героя.

Обработанные таким образом ответные листы передаются группе экспертов, которые составляют собственный отчет.

3. «Совместный проект». При этом варианте групповой работы задание должно показывать проблему с разных сторон. Каждая группа записывает результаты своего исследования на доске. В результате создается совместный проект.

4. «Поиск информации». Для групп разрабатываются вопросы, ответы на которые можно найти в разных источниках информации. В конце урока заслушиваются сообщения от каждой группы.

5. «Круг идей». Когда малые группы завершают выполнять свои задания и готовы преподнести информацию, каждая из них озвучивает лишь один аспект проблемы. Продолжая по кругу, учитель спрашивает все группы по очереди, пока не исчерпаются идеи. Это даст возможность каждой группе рассказать о результатах своей работы, избегая ситуации, когда выступающая первая группа преподносит всю информацию.

Использование подобных интерактивных упражнений позволяет привлечь к учебной деятельности всех учеников класса, сделать урок интересным и продуктивным.

**2. Технология коллективно-группового обучения**

К этой группе можно отнести технологии, которые предусматривают одновременную общую (фронтальную) работу всего класса. Разновидностью совместного обсуждения является технология «Микрофон», которая дает возможность каждому сказать что-то быстро, по очереди, отвечая на вопрос или высказывая свое мнение или позицию. Для организации этого упражнения необходимо поставить вопрос всему классу, предложить какой-нибудь предмет в качестве импровизированного микрофона.

Ученики будут передавать его из рук в руки, высказываясь по очереди. Слово можно давать только тому, кто держит «микрофон». Нужно предложить говорить ученикам лаконично и быстро. Данные ответы не комментируются и не оцениваются.

Еще одна известная интерактивная технология, которую можно использовать на уроках литературы для коллективного обсуждения вопроса и выработки нескольких решений, - мозговой штурм. Он стимулирует учеников проявлять внимание и творчество, дает возможность им свободно выражать свои мысли. Мозговой штурм – это активная форма работы, хорошее дополнение и противовес репродуктивным формам учебы. Учащиеся тренируют умение кратко и четко выражать свои мысли, слушать и слышать друг друга, чему особенно способствует учитель, поощряя тех, кто стремится к развитию предложений своих товарищей. Учителю легко поддерживать и трудного ученика, обратив внимание на его идею. А наработанные решения часто дают новые подходы к изучению темы. Учебный мозговой штурм вызывает обычно большой интерес учеников, на его основе легко организовать деловую игру .

Обычно штурм проводится в группах численностью 7 – 9 учащихся. До штурма группу инструктируют. Основное правило – никакой критики! В каждой группе выбирается или назначается учителем ведущий. Он следит за выполнением правил штурма, подсказывает направления поиска идей. Ведущий может акцентировать внимание на той или иной интересной идее, чтобы группа не упустила её из виду, поработала над её развитием. Группа выбирает секретаря, чтобы фиксировать возникающие идеи ключевыми словами, рисунком, знаком. Затем проводится первичное обсуждение и уточнение условия задачи. Учитель определяет время на первый этап. Время, обычно до 20 минут, желательно зафиксировать на доске. Первым этапом является создание банка идей. Главная цель – набрать как можно больше возможных решений. В том числе тех, которые на первый взгляд кажутся «дикими». Иногда имеет смысл прервать этап раньше, если идеи явно иссякли и ведущий не может исправить положение. Теперь небольшой перерыв, в котором можно обсудить штурм с рефлексивной позиции: какие были сбои, допускались ил нарушения правил и почему. Вторым этапом является анализ идей. Все высказанные идеи группа рассматривает критически. При этом придерживается основного правила: в каждой идее желательно найти что-то полезное, рациональное зерно, возможность усовершенствовать эту идею или хотя бы применить в других условиях. Третий этап должен быть посвящен обработке результатов. Группа отбирает от 2 до 5 самых интересных решений и выбирает спикера, который рассказывает о них классу и учителю. В некоторых случаях целью группы является найти как можно больше решений, и тогда спикер может огласить все идеи.

Мозговой штурм пройдет гарантированно интересно, если задача имеет большое число возможных решений.

Например, можно предложить идею оригинального памятника Старику Хоттабычу, обсуждение идей позволит еще раз вспомнить и проанализировать характер героя, события его жизни.

Как вариант технологии решения проблем можно использовать «дерево решений», которое помогает детям проанализировать и лучше понять механизм принятия сложных решений. Необходимо выбрать проблему, которая не имеет однозначного решения, предложить ученикам для домашнего чтения необходимую информацию, подготовить на доске или раздать каждому ученику образец «дерева решений». Затем нужно сформулировать проблему для решения, определить суть этой проблемы и записать на доске, заполняя схему.

Можно объединить учеников в малые группы и предложить заполнить схему. Группа должна прийти к одному варианту решения. Затем необходимо провести голосование для выбора одного варианта всем классом.

Например, изучая сказки А.С.Пушкина можно предложить учащимся подумать над тем, как сложилась судьба главных героев после определённых событий

**3. Технология ситуативного моделирования**

                Модель обучения в игре – это построение учебного процесса при помощи включения ученика в игру . Игровая модель обучения призвана реализовать комплекс целей: обеспечение контроля выведения эмоций, предоставление ребенку возможности самоопределения, помощь в развитии творческого воображения, предоставление возможности высказать свою мысль. Игровая модель, как правило, реализуется в 4 этапа:

1. ориентация;
2. подготовка к проведению игры;
3. основная часть – проведение игры;
4. обсуждение.

Примером ролевой игры может послужить пресс – конференция на уроке литературы.

Группа экспертов под руководством педагога должна подвести итоги пресс-конференции. Такая ролевая игра требует, конечно, хорошей предварительной подготовки. Есть один важный момент – распределение ролевой игры по времени. На объяснение условий игры можно отвести 10 – 15% времени, на работу в малых группах – 15 – 25%, на презентацию и обсуждение – 40 – 50%, на подведение итогов – до 15%.

Распространенной технологией симуляционной игры является упрощенное судебное слушание, которое дает возможность ученикам разыграть судебный процесс по конкретному делу, с минимальным количеством участников. Это процесс с участием трёх – четырёх особ: судьи, который выслушивает обе стороны, обвинителя, адвоката и обвиняемого. Технология упрощенного суда даст возможность ученикам получить представление о процедуре принятия судебного решения, принять участие в упражнении, связанном с анализом, критическим мышлением, принятием решений. Например, при изучении повести Бальзака «Гобсек» можно устроить импровизированный суд над главным героем. Это поможет разносторонне проанализировать образ Гобсека. Участники такого учебного процесса побывают в условиях, отличных от традиционного обучения. Ученикам предоставляется максимальная свобода интеллектуальной деятельности, ограниченной лишь условиями игры. А учитель выступает в роли ведущего или инструктора.

При организации ролевых игр нужно обязательно помнить, что речь идет не о демонстрации учащимися актёрских способностей, а об умелом отображении выбранного процесса. Для начала необходимо выбрать тему для симуляции и основной вопрос, который будут решать ученики, затем спланировать сценарий, продумать распределение ролей, дать учащимся достаточное количество информации, чтобы они могли убедительно выполнять свои роли и одновременно учиться.