**Мастер-класс**

**«Интереактивные методы обучения в начальной школе ».**

**Цель мастер-класса:** рассмотреть методы и приёмы организации интерактивных методов обучения как средств активизации познавательной деятельности обучающихся, способствующими формированию универсальных учебных действий.

**Практическая значимость:** .

**Задачи:**

* раскрыть содержание мастер-класса посредством ознакомления с активными и интерактивными методами обучения в начальной школе;
* показать практическую значимость использования данной технологии по формированию УУД, целесообразность его использования в практической деятельности на уроках.

**Материально-техническое и методическое обеспечение:** компьютер, экран, презентация,

**Предполагаемый результат:** участники мастер-класса познакомятся с опытом работы по формированию УУД посредством технологии интерактивного обучения на уроках в начальных классах и получат возможность использовать приобретенные знания и приемы в своей практике.

**Ход мастер-класса:**

**Вступление**

 Добрый день, дорогие коллеги! Спасибо за радушный прием школы № 11. Мы с коллегами из нашей школы большим интересом пришли за новыми профессиональными впечатлениями.

Прошу Вас поделиться своими мыслями, чувствами и ответить на вопрос: «Что вы ждете от встречи?»

У кого букетик прошу высказать слово или фразу – ответ на мой вопрос и передать другому.

Предполагаемые ответы:

- поделиться опытом,

- узнать новое,

- узнать новинки нашей работы, - пообщаться с коллегами и т.д.

**Спасибо! Согласна с Вами, желаю нам активного профессионального общения.**

**1 часть.**

**Презентация педагогического опыта**

Во все времена в основе педагогического мастерства стоит задача в применении таких методов и приемов, которые заинтересуют, вовлекут в учебный процесс всех обучающихся, позволят эффективно усваивать новые знания.

 В свете новых государственных стандартов нам нужны такие технологии, которые будут способствовать не просто активизации деятельности на уроке всех участников учебного процесса, а помогут научить способам получения новых знаний, а также направлены на:

- повышение познавательной мотивации,

- обучение навыкам общения (умения слушать и слышать друг друга, выстраивать диалог, задавать вопросы на понимание), работы с командой и в команде,

- формирование навыков самостоятельной работы,

- принятия на себя ответственность за совместную деятельность,

- формирование объективной оценки себя и группы,

- обучению редактированию своей работы, анализу и коррекции своих ошибок,

- стремления достичь лучших результатов,

- и, конечно, получения прочных знаний!

Такой системно-деятельностный подход помогают обеспечить интерактивные методики, которые являются основной методической инновацией в рамках ФГОС, при которой учебный процесс происходит путем постоянного действия и взаимодействия всех обучающихся, в ходе этого **взаимодействия рождается новое знание.** Это положение является главным в интерактивном обучении.

С одного такого метода **«Микрофон»** мы начали наше с вами общение.

Наиболее простой метод, применяемый как на обычном уроке, так и на интерактивном. Учитель задает вопрос или просит высказаться по определенной теме и передает «микрофон» ученикам. Каждый ребенок берет его в руки и отвечает.

Интерактивные уроки в начальной школе могут вполне начинаться с этого метода, быть на любом его этапе, или же заканчиваться им. Вместо микрофона может быть любой предмет: ручка, линейка, цветок, свеча.

С помощью «микрофона» учитель может подготовить детей к более серьезным интерактивным методам, таким как работа в группах.

**Метод «Лесенка»**

Перед каждым из вас листочки с лесенкой (7 ступенек).

 С чем у нас ассоциируется лесенка?

Чем выше, тем интереснее, ближе к цели…

Прошу отметить (нарисовать смайлик), его место на ступеньке отображало бы Ваши представления об интерактивных методах обучения.

Спасибо, отложите в сторону, мы вернемся к этому позже!

***Что такое интерактивные методы обучения?***

 Основным понятием, которое определяет главную особенность интерактивных методов обучения, является понятие «*интерактивный*» (от английского interact – взаимодействовать; находиться во взаимодействии, действовать, влиять друг на друга).

Термин «интерактивные технологии» связан, как правило, с двумя группами взаимосвязанных технологий: первая группа - обучение, построенное на общении с компьютером и посредством компьютера и вторая группа – бескомпьютерное - специально организованное **учебное взаимодействие** между обучающимися.

 Интерактивный метод означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (компьютер, пара или группа), ориентирован на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения. Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока. Одна из таких целей интерактивного обучения состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

**Результативность опыта.**

Включение интерактивных методов в учебный процесс

активизирует познавательную активность учащихся, учатся критически мыслить, принимать решения;

усиливает их интерес и мотивацию,

развивает способность к самостоятельному обучению;

позволяет вырабатывать навыки работы в коллективе, устанавливать эмоциональные контакты между обучающимися;

формирует и развивает коммуникативные навыки;

позволяет обучающимися корректировать свои деятельность в процессе обучения;

ученик чувствует свою успешность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Интерактив снимает нервную нагрузку школьников, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий

Результативность применение интерактиваных приемов и методов диагностировала на разных этапах и формах проведения урока:

1. Актуализация знаний: фронтальный опрос и составление кластера
2. Обозначение темы урока: индивидуальная работа и работа в группах
3. Работа над темой: упражнения и метод кейсов
4. Рефлексия: ответы на вопросы и прием лесенка



Практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. И еще один интересный момент - активность возрастает к концу урока.

 Интерактивные технологии позволяют обеспечить глубину изучения содержания. Обучающиеся усваивают все уровни познания (знание, понимание, использование, применение, анализ, синтез, оценка, самооценка)

Конечно, как и в любой деятельности есть и проблемы, для детей начальной школы имеет свои особенности:

* особая подготовка к уроку, требующая дополнительного времени;
* импульсивность детей младшего возраста, они не могут совладать со своими эмоциями,
* доминирование «Я» (я хочу, я сделаю, я буду писать и т.д.), несмотря на выслушивание разных мнений, при выступлении может доминировать мнение одного, если выступающий психологически доминирует в группе,
* у детей слабо развиты коммуникативные навыки,
* воспитание культуры общения и сотрудничества, уважения к мнению одноклассников процесс долгий, нерешаемый на одном уроке;
* не всегда одному ребенку комфортно работать в паре с одноклассником,
* не готовы к полноценной самостоятельной деятельности,
* даже интерактивные методы обучения не способны преодолеть нежелания ребёнка участвовать в процессе обучения. Для некоторых детей активные методы предстают чем-то, что разрушает их привычное представление о процессе обучения, что соответственно создаёт некий внутренний дискомфорт,
* для некоторых детей работа в команде – только способ ничего не делать,
* технические проблемы, использование интерактивной доски, наличие интернета.

**2 часть.**

**Основные методы и приемы, используемые в работе**

 **Основными методами и приемами интерактивного обучения являются:**

На уроках использую как методы, так и элементы, приемы т.к. реализация самого метода требует большего времени, и включает в себя несколько этапов работы.

* **Микрофон** – высказывание на определенную тему, передача «предмета» участникам беседы.
* **Мозговой штурм** — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, коллективный поиск нетрадиционных путей решения возникшей проблемы за ограниченное время.
* **Кластеры, сравнительные диаграммы, таблицы, пазлы** — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.
* **Интерактивный урок** с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.
* **Круглый стол** (дискуссия, дебаты) — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
* **Деловые или интерактивные игры** (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.
* **Аквариум** — одна из разновидностей деловой игры. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
* **Метод кейсов (анализ конкретных ситуаций)** – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).
* **Метод синектики** - в переводе с греческого означает «совмещение разнородных элементов», соединение воедино различных, очевидно не совместимых элементов, использование аналогии, в объединении отдельных «творцов» в единую группу для совместной постановки и решения конкретных творческих задач.
* **Интерактивная доска:** активная и электромагнитная Главная цель интерактивной доски – демонстрация во время урока текстовых и графических файлов, видео, разработка электронного протокола занятия.

Выделяют несколько видов досок:

- Активная – которая подключается к источнику питания и компьютеру. Работа с документами осуществляется с помощью стилуса.

 - Электромагнитная, работающая с помощью специальных маркеров. Интерактивная доска на базе технологии инфракрасного сканирования – это дисплей, оборудованный инфракрасными датчиками. Им можно управлять как при помощи стилуса, так и пальцами. С помощью специального ПО учитель может добавлять пометки поверх изображения на экране, использовать шаблоны уроков, работать с графикой.

* **Метод проектов** — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
* **Метод карусели** - ученики делятся на две группы. Одна группа становится в круг, называемый внутренним, вторая - во внешний круг. Ученики стоят лицом к лицу. Учитель задает тему для обсуждения и ставит условия для каждой группы. К примеру, внешний круг должен найти аргументы, чтобы подтвердить высказывание, внутренний – наоборот, опровергнуть его. Каждые 30 секунд – 2 минуты учитель дает команду, по которой внешний круг сдвигается на одного человека в сторону. Пары меняются, каждый участник имеет возможность поделиться с новым партнером своими мыслями.
* **Интерактивная игра** – групповая ситуация, организованное и направляемое учителем по определенному сюжету, есть персонажи – участники процесса, есть элемент соревнования.
* **Социокультурные технологии или тренинги** (работа в парах и групповая работа, ресурсный круг).
* и другие.

Рассмотрим некоторые из перечисленных выше приемов

 ***Интерактивная игра***

*Интерактивная игра* – метод обучения, основанный на интервенции (вмешательстве) учителя (ведущего) в групповую ситуацию, что позволяет организовать и направить (структурирует активность ) обучающихся группы в направлении цели.

Цель интерактивной игры – улучшение моделей поведения и их осознанное усвоение. Игра должна иметь определенное содержание, соответствующее учебным планам; сюжет, развивающийся параллельно основному содержанию обучения; персонажей – активных участников процесса. В зависимости от правил игры, ученики могут как перемещаться по классу, так и сидеть за своими столами.

*Основные требования к игре*:

- Дидактическая цель ставится в форме игровой задачи.

- Основная учебная деятельность подчинена правилам выбранной игры.

- Учебный материал выступает одним из средств игры.

- В игре всегда есть элемент соревнования.

 Успешно выполненное дидактическое задание напрямую связано с игровым результатом.

Творческий и импровизационный характер игры, активная деятельность на уроке, эмоциональная приподнятость – все это приводит к тому, что дети активно устанавливают контакт с товарищами, учатся коммуникации, выражают свои эмоции.

***Метод мозгового штурма***

*(метод коллективного генерирования новых идей)*

Сущность метода заключается в коллективном поиске нетрадиционных путей решения возникшей проблемы за ограниченное время и будет эффективен, когда необходимо объединить творческие усилия группы обучающихся в целях поиска выхода из нравственного или интеллектуального затруднения.

Успех проведения мозгового штурма зависит от соблюдения принципа, который лежит в области теории синергетики (от греч. *synergeia* — сотрудничество, содружество). Он заключается в том, что группа людей может порождать при совместной работе идеи более высокого качества, чем при индивидуальной работе. Это происходит за счет интерактивного эффекта, большая степень взаимодействия приводит к «перекрестному опылению», любая идея дорабатывается совместными усилиями.

Метод «мозгового штурма» способствует снятию психологической инерции, раскрепощает обучающихся, развивает их фантазию, позволяет поверить в свои силы. При умелой, грамотной постановке вопросов и организации времени на ответы такой метод достаточно эффективен.

В процессе реализации метода «мозговой штурм» можно выделить несколько этапов.

**1 этап – подготовительно-организационный.** Cоздание проблемной ситуации. На этом этапе происходит введение в проблемную ситуацию, формулирование проблемы, постановка целей и задач учебно-познавательной деятельности. Уточняется порядок и правила проведения «мозгового штурма».

На занятиях, как правило, штурм ведет сам педагог. Его функции: формулировка цели и задач; решение организационных вопросов (подготовка помещения, компьютерной техники, доски и т.п.).

Необходимо выбрать секретарей, которые будут записывать предложенные идеи.

Обычно участники мозгового штурма делятся на следующие группы:

– «генераторы идей» — это обучающиеся с позитивной установкой к творчеству, обладающие яркой фантазией, способные быстро подхватывать чужие идеи и развивать их;

– «аналитики» — это обучающиеся, обладающие большим количеством знаний по исследуемому вопросу, способные критически оценить выдвинутые идеи;

– «генераторы контридей» – это обучающиеся, способные порождать альтернативные подходы.

**2 этап – генерирование идей.** Численный состав группы 7–15 человек. Процесс генерирования новых идей, поощряемый педагогом (ведущим), проходит, как правило, в течение 15–20 минут. Все идеи записываются.

А. П. Панфилова указывает, что успеху проведения мозгового штурма способствуют особые правила:

– *отсутствие всякой критики* (во время выдвижения идей запрещаются неодобрительные замечания, иронические реплики, высмеивание чьей-либо идеи или, наоборот, чрезмерное покровительство ей);

– *поощрение предлагаемых идей (п*редпочтение отдается количеству высказанных идей, а не их качеству, допускается выдвижение заведомо нереальных, фантастических идей);

*– равноправие участников мозгового штурма (*каждый участник должен чувствовать, что его предложение будет услышано и стоит рассмотрения);

– с*вобода ассоциаций и творческого воображения* ***(***даже если идея не относится к обсуждаемой проблеме, она достойна рассмотрения и внимания участников, так как может вызвать ассоциацию у кого-либо из членов группы и привести к рождению новой идеи);

*– творческая атмосфера на «игровой поляне»* (между участниками мозгового штурма поддерживаются демократические и дружественные отношения; создается такая обстановка, в которой допустимы шутка, каламбур и смех; руководитель мозгового штурма поддерживает атмосферу максимального психологического комфорта: улыбается, одобряет);

– *обязательная фиксация всех высказанных идей (*все идеи, высказанные вслух, следует записывать на бумагу, доску, магнитофон и т.д. теми же словами, какие произнес автор идеи).

*– целесообразно найти время для инкубации идей (*не следует сразу же приниматься за анализ наработанных идей, их систематизацию и критику, группе необходимо дать время — час, день, неделю или месяц, чтобы обдумать все зафиксированные идеи).

А. Осборн подчеркивает, что мозговой штурм – это не упражнения в выдвижении нелепостей, а целенаправленная работа группы, стремящейся найти новые творческие идеи.

**3 этап – анализ и оценка идей.** Первая задача группы «аналитиков» – глубинный анализ проблемы, диагностика ситуации. Затем проводится систематизация и классификация идей. Изучаются признаки, по которым можно объединить идеи, и, в соответствии с этими признаками, они классифицируются в группы. Составляется перечень групп идей, выражающих общие принци­пы, подходы к решению творческой задачи.

Далее осуществляется деструктирование идей, то есть оценка идей на реализуемость. На этом этапе работа экспертов-аналитиков направлена на всестороннее рассмотрение возможных препятствий для реализации выдвинутых идей.

Далее из общего количества наработанных идей отбирают наиболее оригинальные и рациональные, а потом выбирается оптимальная идея с учетом специфики творческой задачи, диагностики ситуации и анализа проблемы, прогнозирования возможных трудностей.

И наконец, составляется окончательный список практически используемых идей.

***Метод синектики***

Для рождения идеи нужен инсайт (от англ.*insight —* озарение, понимание, внезапная догадка) или использование специальных эвристических технологий генерирования идей, к каким относится синектика.

*Синектика,* «синектический штурм» — это метод психологической активизации творчества и является дальнейшим развитием мозгового штурма. Она предложена американским изобретателем и исследователем методологии творчества В. Дж. Гордоном.

Термин «синектика» в переводе с греческого означает «совмещение разнородных элементов», соединение воедино различных, очевидно не совместимых элементов. Идея синектики состоит в объединении отдельных «творцов» в единую группу для совместной постановки и решения конкретных творческих задач.

В ситуации, когда обучающиеся объединены в группу, от них требуется высказывать свои мысли и чувства по поводу поставленной творческой задачи.

Считается, что для созидательного процесса наиболее желательны контрастные психологические типы участников. Часто в состав группы включают авторитетного креативщика, который призван играть роль «третейского судьи» или «адвоката» при столкновении творческих позиций, а также он должен помочь участникам группы говорить на одном языке, примирять чрезмерные творческие амбиции отдельных обучаемых, выявлять и отвергать слабые стороны выдвигаемых идей, концепций, подходов.

Синектика определяет творческий процесс как умственную активность в ситуации постановки и решения творческой задачи и включает в себя два базовых процесса:

– превращение незнакомого в знакомое;

– превращение знакомого в незнакомое.

В синектике выделяются четыре механизма превращения известного в неизвестное, как правило, используются аналогии четырех типов.

*Прямые аналогии –* это поиск, который обеспечивает процесс сравнения уже существующих образов, творческих решений в близких областях. Скажем, прямая аналогия — орел или тигр как символы могущества и преуспевания или, например, например, полет птицы — самолет, червяк — туннель.

*Субъектные (личные) аналогии* построены на эмпатии (от англ.*empathy* — сочувствие, сопереживание, умение поставить себя на место другого). Эмпатия— это отождествление личности одного человека с личностью другого, когда, пытаясь вчувствоваться в другого, мысленно ставят себя в его положение. Личная аналогия понимается как отождествление человека с техническим объектом, продуктом, процессом, некоторой системой.

В качестве примера личной аналогии интересен результат рождения одного из способов соединения проволоки с помощью ножниц, сделанных по аналогии с прикусом человеческих зубов.

*Символические аналогии –* это обнаружение в привычном явлении парадокс, удивительное противоречие, например, «живой труп», «человек в футляре».

*Фантастические аналогии* основаны на представлении вещи такой, какой они не являются, но какими мы хотели бы их видеть. Фантастическая аналогия — это собственно «творческий бред», например, «летающие слоны».

Все описанные выше аналогии стимулируют цепную реакцию ассоциаций, способных привести к оригинальному творческому решению.

*Синектическая сессия* включает несколько этапов.

1 этап – *проблематизация и целеполагание* включает постановку целей и задач и формулировку проблемы. Преподавателю необходимо достичь идентичного понимания проблемы у всех участников, поставить наводящие вопросы, осуществить поиск аналогий.

2 этап – *дискуссия,* цель которой — «очищение» от очевидных решений и генерирование новых оригинальных идей.

3 этап – *критический анализ* предложенных идей.

4 этап – *рефлексия и подведение итогов* творческой работы.

Реализация синектической технологии связана как с эффективностью творческого подхода к решению задач, так и с трудностями практического использования интерактивной эвристической процедуры.

Важно учитывать, что прежде чем обратиться к данной технологии, целесообразно разобраться более основательно в проблеме и сначала апробировать мозговой штурм и, обработав его результаты, обратиться к методу синектики, опираясь на уже полученные материалы.

Наиболее эффективно использование приемов символической и фантастической аналогий лишь тогда, когда в группу входят обучающиеся с художественным типом мышления. Такие люди легко перевоплощаются и вы­дают яркие и образные решения. Творческие люди быстро входят в азарт и развивают соревнование, состязание, конкуренцию, что еще активнее стимулирует творческий потенциал всех участников синектического штурма.

Мозговой штурм и синектика позволяют диагностировать творческий потенциал личности, ее фантазию, выявлять образность мышления, быстроту реакции, мобильность и инновационность, способность убеждать, влиять на других людей и др.

***Метод кейсов (case-study)***

Метод кейсов (case-study) или метод конкретных ситуаций (от английского case – случай, ситуация) – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Цель применения метода кейсов – это совместными усилиями группы обучающихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение, оценить предложенные алгоритмы и выбрать лучшие в контексте поставленной проблемы.

Метод кейсов обеспечивает формирование у обучающихся знаний, умений, личностно, социально и профессионально значимых качеств личности, приобретение творческого опыта решения проблемных ситуаций. Этот метод имеет сложную структуру и состоит из целого ряда методических приемов.

На начальном этапе разрабатывается учебный кейс. Существуют макро- и мини-кейсы, описательные, проектные, иллюстративные кейсы и другие.

Например, мини-кейс, занимающий по объему от одной до нескольких страниц, может быть рассчитан на то, что он займет часть двухчасового практического занятия. Кейс средних размеров занимает обычно двухчасовое занятие, а объемный кейс, составляющий до нескольких десятков страниц, может использоваться в течение нескольких практических занятий.

В целом кейс должен содержать дозированную информацию, которая позволила бы обучающимся быстро войти в проблему и иметь все необходимые данные для ее решения.

Кейс должен удовлетворять следующим требованиям: соответствовать четко поставленной цели; иметь соответствующий уровень трудности; быть актуальным; провоцировать дискуссию.

*Основные этапы создания кейса:*

– определение и формулирование основных вопросов и проблем, которые будут решаться в рамках данного кейса;

– отбор информации, которая должна быть включена в текст кейса;

– определение дополнительных источников информации, которые необходимы для решения проблемы, например, правовые и нормативные документы, публикации, фотографии, видеоприложения;

– оформление кейса.

*Основные этапы работы с кейсом*

*1 этап – формирование команд.* Для успешной работы с кейсом создаются команды по 2-4 человека. В каждой команде выбирается модератор (организатор общения), секретарь.

*2 этап – работа в командах*. Обучающиеся изучают содержание кейса, осуществляют анализ практической ситуации. Разрабатывают коллективную стратегию решения задания в процессе дискуссии или «мозгового штурма». Все идеи должны быть записаны. Затем команда разрабатывает общее решение ситуационной задачи.

*3 этап – презентация*. Представитель команды презентует вариант решения задачи, например, в форме доклада, электронной презентации, плана, проекта, модели.

*4 этап – рефлексия*. Рефлексия процесса и результатов работы с кейсом, качественная оценка результатов работы команды в целом и каждого члена команды.

Главной функцией метода кейсов является формирование способов деятельности и на ее основе развитие у обучаемых активности, ответственности, компетентности.

***Рассмотрим структуру интерактивного урока::***



*I этап* – мотивация. Он занимает до 5 % от общего времени занятия. Педагог должен заинтриговать учеников, подвести их к теме урока с помощью вопросов, цитат, притч, видеофрагментов и так далее.

*II этап* – представление темы, обозначение *ожидаемых* результатов. Занимает до 5% времени. Ученик должны понять, что им предстоит выучить, разобрать на уроке.

*III этап* – подача основной информации. Занимает он около 10% времени. На данном этапе учитель читает мини-лекцию, раздает краткие схемы или таблицы по теме урока. Как вариант, это может быть проверка домашнего задания или же презентация учениками мини-проектов, заданных заранее на дом.

*IV этап* считается основным и занимает 60% всего времени интерактивного урока. Это практическая часть занятия, в ходе которой происходит практическое усвоение основного материала. Учитель заранее подбирает одну или две технологии (метода) для работы на уроке, подготавливает небольшой вводный инструктаж и ограничивает время на выполнение задания.

*V этап* – рефлексия и оценивание. Оно может занимать до 20% времени. Важно сравнить полученные результаты с ожидаемыми, озвученными в начале урока. Следует узнать, что дети узнали нового, как именно они работали, что им понравилось в работе.

***Социокультурная технология***

Четко разработаны структура парной и групповой работы в социокультурной технологии программы «Истоки», авторами которой являются профессора И.А.Кузьмин и А.В.Камкин Российской академии естественных наук г.Москвы и вологодского университета.

[*Программа «Истоки»( авторы программы «Социокультурные истоки» И.А.Кузьмин, профессор Российской Академии естественных наук, г. Москва, А.В.Камкин, профессор Вологодского государственного педагогического университета, г. Вологда), -это междисциплинарное, интегрированное направление, нацеленное на гармоничное развитие личности участников образовательного процесса на основе социокультурного подхода .]*

 В своей работе с 2005 года использую **социокультурные развивающие тренинги:** работа в парах, группах, ресурсный круг. Важным здесь является то, что происходит образование социокультурного опыта и механизм этого образования действует не только от учителя к ученику, но и от ученика к ученику. Тренинг – это шаг, ступенька в приобретении опыта путем собственных усилий, он состоит из трех этапов: подготовительный, основной, рефлексия.

***Этапы парной и групповой работы:***

- подготовительный (присоединение к заданию)

- индивидуальный этап

- работа в парах

- обсуждение вопроса в группе или в классе, экспертная оценка учителем

- рефлексия

***Этапы социокультурного тренинга «Ресурсный круг»:***

1. Учащиеся и учитель сидят (стоят) в круге. Учитель через вводное слово настраивает на предстоящую тему разговора.
2. Первый высказывает свое мнение и передает слово взглядом, легким прикосновением, передачей предмета.
3. Рефлексия (заключительный этап). Учитель подводит итог, благодарит всех, отмечая позитивные моменты, говорит об успехах каждого и класса в целом, определяет проблемы в общении. Просит ребят высказываться о работе по вопросам:

– Что было интересного? Что мешало в работе? Что нужно изменить в общении? и другие.

В ходе работы вырабатываются ***правила общения:***

1.Внимательно слушай говорящего, поддерживай молча.

2.Постарайся смотреть на говорящего, чтобы лучше понять его.

3.Говори четко, ясно, кратко, помни, что высказаться хотят все.

4.Не перебивай говорящего.

5.Будь доброжелателен, уважай мнения других.

6.В группе все равные партнеры, нет друзей и недругов.

7.Наш успехов в содружестве, соедини усилий.

8.Если не хочешь говорить или выполнять какое-то задание – не делай этого, но сообщи об этом с помощью условного знака (передача предмета, взглядом и т.п.0.

9.Любое мнение может быть воспринято.

 Дети включаются в совместную деятельность, проявляют навыки межличностного общения. Методика тренинга предусматривает активное участие всей группы обучающихся, позволяет избежать назидательности, построить совместную деятельность по законам общения, идет подлинный обмен ценностями, а не навязывание знаний и оценок взрослого. Ресурсный круг в конце урока проводится для того, чтобы воспринятая и осмысленная информация была прочувствована учениками, у них появилась мотивация к ее применению.

Тесно переплетена данная технология с **методами интерактивного обучения**.

***Интерактивная игра «Найди пару».***

***Работа в паре.***

Хочу поделиться применением активного метода работы с традиционным названием **«Найди пару».** Это и парная работа, но и со всем классом одновременно, т.к. детям трудно себя сдерживать свою активность.

У меня 3 класс, русский язык, система уроков по изучению главных и второстепенных членов предложения. С главными членами разобрались практически сразу, но вот с второстепенными… путаем вопросы, как подчеркивать, задать вопросы – путаем термины. И еще раз убедилась в силе игры и активных методов.

Цель: повторение и запоминание полученной информации, способ выучивания терминов, развивать навыки общения, способы получения информации, расширять словарный запас.

Оборудование: карточки двух цветов, карточки-обманки,

Проведение: учитель раздаёт всем ученикам карточки двух цветов. На карточках одного цвета написаны термины, которые были изучены, на карточках другого цвета – значения этих слов или вопросы. Учитель обязательно готовит и карточки-обманки! По сигналу учителя ученики отправляются в «плавание»: ищут пару для своего слова или для своего значения слова. Как только нашли, садитесь на место и держите свою карточку при себе. Через определенное время начинается оглашение результатов. По очереди ученики читают слово и показывают свою пару, которая тоже читает свою карточку, выходят к доске. Ученики корректируют неправильные ответы. В конце ученики аплодируют друг другу за правильно выполненную работу. Ошибка – корректируем, ищем пару. Хвалим за проделанную работу.

Можно менять содержание карточек, игроков. Сначала сложно организовать детей: шум, гам. Впоследствии, дети привыкают к такой работе, проходит очень продуктивно и дает хорошие результаты.

**3 часть**

**«Имитационная игра»**

**«**НАЙДИ ПАРУ**»**

Предлагаю и Вам поиграть в эту игру. На карточках синего цвета – название метода, белого – краткая его характеристика. Обладатели карточек синего цвета отправляются в «плавание», ищут «свою пару». У кого белый цвет не подсказывают. Определились? Присаживайтесь. Начинаем озвучивать результаты.

Теперь называем метод, показываем на свою пару, второй участник зачитывает его краткую характеристику.

Если правильно аплодируем, ошибка – корректируем.

МЕТОД СИНЕКТИКИ

*Предлагается каждой группе белый лист бумаги с нарисованной черной точкой посередине.*

1 этап – *проблематизация и целеполагание* включает постановку целей и задач и формулировку проблемы. Преподавателю необходимо достичь идентичного понимания проблемы у всех участников, поставить наводящие вопросы, осуществить поиск аналогий.

*Задание:«Перед вами лист, что вы видите на нём? Подумайте каждый над этим вопросом, напишите слово, фразу на этом же листе».*

2 этап – *дискуссия,* цель которой — «очищение» от очевидных решений и генерирование новых оригинальных идей.

*Работа в группе*. *Обсудите в группе ваши варианты.*

3 этап – *критический анализ* предложенных идей.

*Выделите общие суждения и прошу поделиться ими.*

Это задание – предмет для раздумий.

Представьте, белое пространство – это наша жизнь. А черная точка? Это негатив. Мало кто пишет о белой части листа, в основном концентрируются на черной точке. Ведь так бывает в жизни. Часто мы видим черное, концентрируемся на проблемах здоровья, семьи, на работе, отсутствие денег, отношения с людьми. А ведь черные точки маленькие, но они заслоняют наше сознание, мы позволяем им полностью овладеть нами. Тут вспоминается русская пословица: « Ложка дегтя в бочке с медом».

4 этап – *рефлексия и подведение итогов* творческой работы.

 Отведите свой взор от черной точки, сосредоточьтесь, на светлом, наслаждайтесь солнечным светом, хорошими моментами, наполните свою жизнь теплом и любовью. Ведь белого больше в нашей жизни, главное как мы воспринимаем окружающий мир.

Такой метод называется: метод синектики. *Мы использовали прямые аналогии (*процесс сравнения уже существующих образов: точки и белого пространства), творческие подход. В синектике выделяются механизмы превращения неизвестного в известное, и наоборот при помощи аналогий. На данном этапе тоже была проведена аналогия ,причем провести ее сумели Вы сами.

Позволяет диагностировать и развивать творческий потенциал, образность мышления, быстроту реакции, способность убеждать и влиять на других людей.

**4 часть**

**Моделирование.**

**(работа в группах или парах)**

Предлагаю составить ***кластер: «Интерактивное обучение».***

(Один из таких методов « **Кластер» (гроздь),** суть которого в выделении смысловых единиц текста и графическом их оформлении в определенном порядке в виде грозди. Использовать этот прием можно на всех этапах урока: на стадии вызова, осмысления, рефлексии или в качестве стратегии урока в целом.)

1 этап – организация группы. Определяется раздаточный материал: лист А4 с название «Интерактивное обучение», таблички со словами: учитель, ученик, ученик, ученик, и стрелки.

2 этап – постановка задачи: показать взаимосвязь участников образовательного процесса интерактивного обучения.

3 этап – работа в группах или парах.

4 этап – представление и защита своего кластера.

5 этап – итог и рефлексия

Интерактивное обучение - организованное **учебное взаимодействие** между обучающимися и учителем, который создает условия и направляет деятельность учеников.

 «Кластер», может быть использован на разных этапах урока.

 Смысл этого метода заключается в попытке систематизировать имеющиеся знания по той или иной проблеме и дополнить новыми.

Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисует стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее.

**5 часть**

 **Рефлексия**

Если вы чувствуете, что обучающиеся устали, а впереди еще много работы или сложная задача, сделайте паузу, вспомните о восстанавливающей силе релаксации! Иногда достаточно 5 – 10 минут веселой и активной игры для того, чтобы встряхнуться, весело и активно расслабиться, восстановить энергию.

**Игра «Земля, воздух, огонь и вода»**

Цель – повысить уровень энергии в классе.

Проведение:
Учитель просит обучающихся по его команде изобразить одно из состояний – *воздух, землю, огонь и воду.*

***Воздух*.** Ученики начинает дышать глубже, чем обычно. Они встают и делают глубокий вдох, а затем выдох. Каждый представляет, что его тело, словно большая губка, жадно впитывает кислород из воздуха. Все стараются услышать, как воздух входит в нос, почувствовать, как он наполняет грудь и плечи, руки до самых кончиков пальцев; как воздух струится в области головы, в лицо; воздух заполняет живот, область таза, бедра, колени и стремится дальше – к лодыжкам, ступням и кончикам пальцев.

Ученики делают несколько глубоких вдохов и выдохов. Можно предложить всем пару раз зевнуть. Сначала это получается скорее искусственно, но иногда после этого возникает настоящий зевок. Зевота – естественный способ компенсировать недостаток кислорода. (Зевание может использоваться и по-другому: вы можете на первой встрече предложить зевать сознательно, чтобы группа быстрее «взбодрилась»).

***Земля*.** Теперь ученики должны установить контакт с землей, «заземлиться» и почувствовать уверенность. Учитель вместе с обучающимися начинает сильно давить на пол, стоя на одном месте, можно топать ногами и даже пару раз подпрыгнуть верх. Можно потереть ногами пол, покрутиться на месте. Цель – по-новому ощутить свои ноги, которые находятся дальше всего от центра сознания, и благодаря этому телесному ощущению почувствовать большую стабильность и уверенность.

***Огонь*.** Ученики активно двигают руками, ногами, телом, изображая языки пламени. Учитель предлагает всем ощутить энергию и тепло в своем теле, когда они двигаются подобным образом.

***Вода*.** Эта часть упражнения составляет контраст с предыдущей. Ученики просто представляют себе, что комната превращается в бассейн, и делают мягкие, свободные движения в «воде», следя за тем, чтобы двигались суставы – кисти рук, локти, плечи, бедра, колени.

Можно дать дайте дополнительные 3 минуты времени, чтобы каждый мог создать свою индивидуальную комбинацию элементов.

***«Лесенка»***

В начале нашего общения мы работали с «Лесенкой» или «Ступеньки». Прошу сейчас отметить на ступеньке еще одного смайлика, который бы отображал теперь Ваши представления об интерактивных методах.

Если Вы поднялись, хотя бы на одну ступеньку выше, считаю, наша встреча была полезной.

Этот метод можно использовать для самооценки, как групповой , так индивидуальный.

Дети ставят на ступеньки себя по оцениванию своей работы, чем выше, тем лучше.

**Обработка результатов и интерпретация:**

Ступенька 1 – завышенная самооценка.

Она чаще всего характерна для первоклассников и является для них возрастной нормой. Нередко бывает так, что ребенок не может объяснить свой выбор, молчит, улыбается или напряженно думает. Это связано со слабо развитой рефлексией (способностью анализировать свою деятельность и соотносить мнения, переживания и действия с мнениями и оценками окружающих).

Ступеньки 2, 3 – адекватная самооценка

У ребенка сформировано положительное отношение к себе, он умеет оценивать себя и свою деятельность. Это нормальный вариант развития самооценки.

Ступенька 4 – заниженная самооценка

Дети, ставящие себя на четвертую ступеньку, имеют несколько заниженную самооценку. Как правило, это связано с определенной психологической проблемой ученика. В беседе ребенок может о ней рассказать. Здесь налицо проблемы во взаимоотношениях в семье. В данном случае разрушены ситуация успеха и положительное отношение к урокам; нарушены межличностные отношения со значимыми взрослыми».

Ступеньки 5, 6 – низкая самооценка

Младших школьников с низкой самооценкой в классе около 8–10%. Иногда у ребенка ситуативно занижается самооценка. На момент опроса что-то могло произойти: ссора с товарищем, плохая отметка, неудачно наклеенный домик на уроке труда и т.д. Таких случаях, как правило, через день -другой. Вы получите от ребенка другой ответ (с положительной самооценкой).

Гораздо серьезнее являются стойкие мотивированные ответы ребят, где красной линией проходит мысль: «Я плохой!» Опасность этой ситуации в том, что низкая самооценка может остаться у ребенка на всю его жизнь, вследствие чего он не только не раскроет своих возможностей, способностей, задатков, но и превратит свою жизнь в череду проблем и неурядиц, следуя своей логике: «Я плохой, значит, я не достоин ничего хорошего».

Учителю очень важно знать причину низкой самооценки школьника – без этого нельзя помочь ребенку. Первое, что необходимо сделать, – это выявить причину неуспешности школьника (его учебы, плохого поведения) и вместе со школьным педагогом-психологом, родителями начать работу по созданию успешной учебной ситуации. Существенную роль может сыграть положительная словесная оценка процесса деятельности и отношения ученика к выполнению учебной работы. Все педагоги понимают, что отрицательные отметки не способствуют улучшению учебы, а лишь формируют негативное отношение ребенка к школе. Искать положительное в деятельности ученика, указывать даже на незначительные успехи, хвалить за самостоятельность, старание, внимательность – основные способы повышения самооценки школьников. Проблема несформированности межличностных отношений – одна из острейших в современном начальном образовании. Неумение детей общаться, сотрудничать друг с другом – основные причины конфликтов в детской среде.

Ступенька 7 – резко заниженная самооценка

Ребенок, который выбирает самую нижнюю ступеньку, находится в ситуации школьной дезадаптации, личностного и эмоционального неблагополучия. Чтобы отнести себя к самой низкой нужен комплекс негативных, постоянно влияющих на школьника факторов. К несчастью, школа нередко становится одним из таких факторов.

Желаю Вам света, энергии и любви!

Спасибо за общение!