**Использование интерактивных технологий в работе классного руководителя с младшими**

**школьниками**

 Мир, окружающий детей и взрослых, постоянно изменяется, усложняется. Социальные условия требуют от человека всё большего объема знаний и умений. Для повышения творческого потенциала личности ребенка, воспитания его высокой познавательной культуры, развития умственных способностей, значительную роль играет применение современных технологий в работе классного руководителя с младшими школьниками.

Одним из наиболее действенных приёмов является использование интерактивных технологий. Они способствуют развитию логического мышления и аналитических способностей учащихся, стимулируют их интерес к знаниям, развивают умение принимать правильные решения в разнообразных ситуациях, повышают эрудицию и находчивость детей. Поэтому на занятиях, во время проведения учебно-воспитательных мероприятий я использую одну из форм интерактивного обучения – дидактические игры и их элементы.

Технологию интерактивного обучения и воспитания можно определить как совокупность способов целенаправленного усиленного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся, последовательная реализация которых создает оптимальные условия для их развития.

Ключевым понятием, определяющим смысл интерактивных методов, является «взаимодействие». Взаимодействие понимается как непосредственная межличностная коммуникация, важнейшей особенностью которой признаётся способность человека «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению или группа, и соответственно интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия. Интерактивное педагогическое взаимодействие характеризуется высокой степенью интенсивности общения его участников, их коммуникации, обмена деятельностями, сменой и разнообразием их видов, форм и приёмов, целенаправленной рефлексией участниками своей деятельности и состоявшегося взаимодействия. Интерактивное педагогическое взаимодействие, реализация интерактивных педагогических методов направлены на изменение, совершенствование моделей поведения и деятельности участников педагогического процесса.

Интерактивные игры весьма разнообразны по своим образовательным целям и задачам, формам, ходу и предполагаемым результатам, что существенно затрудняет описание интерактивной игры как отдельного метода обучения.

**Вместе с тем, данный метод обладает некоторыми отличительными особенностями:**

- наличие участников либо групп участников, интересы которых в значительной степени пересекаются;

- наличие четко оговоренных правил игры, дающих однозначное понимание рамок допустимых действий участников;

- наличие ясной цели, достижение которой возможно путем совершения определенных действий в рамках установленных правил;

- осуществление взаимодействия с другими участниками игры тем способом и в том объеме, который избирается самим участником;

- возможность использований участниками различный моделей поведения и процессе достижения цели;

- подробная групповая рефлексия и подведение итогов по окончании игры.

**Цель интерактивного процесса** — изменение и улучшение участниками моделей своей деятельности, взаимодействия.

**По использованию интерактивные игры делятся на следующие группы.**

*1. Интерактивные игры на внимание.*

Такие игры концентрируют внимание группы на объекте, их используют перед подачей основного блока информации или для улучшения и активизации работы («Счёт», «Паутина», «Печатная машинка», «Комплимент»).

*2. Интерактивные игры на создание эмоционального настроения или знакомство* («Ключи», «Шкала», «Карусель», «Мяч», «Визитка», «Пожелание», «Прогноз погоды»).

*3. Интерактивная игра на деление участников на группы.* («Светофор», «Времена года», «Волшебный мешочек», «Четыре угла»).

Интерактивные игры на рефлексию. («Венок», «Мишень», «Кейс», «Мусорное ведро», «Острова», «Цепочка пожеланий», «Заверши фразу», «Двусторонний дневник», «Письмо», «Пожелание», «Аплодисменты по кругу», «Незаконченные предложения»).

*4. Интерактивные игры на изучение темы, знакомство с содержанием* («Алфавит», «Минута говорения», «Поменяйтесь местами те, кто...», «Мастерская будущего», «5 из 25», «Выбор», «Смена собеседника», «Дюжина вопросов», «Карта мыследеятельности», «1, 2, 4», «Коллаж», «Шляпа», «Аллитерация понятия», «Ромашка»).

*5. Интерактивные игры на рефлексию* («Венок», «Мишень», «Кейс», «Мусорное ведро», «Острова», «Цепочка пожеланий», «Заверши фразу», «Двусторонний дневник», «Письмо», «Пожелание», «Аплодисменты по кругу», «Незаконченные предложения»).

Интерактивные игры могут быть на планирование работы, эмоциональную нагрузку, структурирование материала.

Как на уроке, так и на классном часу главное место должно занимать содержание для достижения результата, а не сами интерактивные игры. Чрезмерно увлекаясь ими, можно потерять содержание, глубину темы, не решить проблемы и не достичь желаемого результата. Игра не должна быть ради игры, а должна быть средством достижения цели.

**Технологий интерактивного обучения существует огромное количество:** работа в парах, ротационные (сменные) тройки, «карусель», работа в малых группах, «аквариум», «алфавит», «незаконченное предложение», «мозговой штурм», «броуновское движение», «дерево решений», «суд от своего имени», «гражданские слушания», ролевая (деловая) игра, метод «пресс», «займи позицию», дискуссия, дебаты.

Интерактивное творчество учителя и ученика безгранично. Важно только умело направить его для достижения поставленных целей.

Ведущими признаками и инструментами интерактивного педагогического взаимодействия являются: полилог, диалог, мыследеятельность, смыслотворчество, межсубъектные отношения, свобода выбора, создание ситуации успеха, позитивность и оптимистичность оценивания, рефлексия.

**В педагогической интерпретации полилог** — это возможность каждого участника педагогического процесса иметь свою индивидуальную точку зрения по любой рассматриваемой проблеме; готовность и возможность для участников высказать эту точку зрения; причем любая точка зрения, какой бы она ни была, имеет право на существование.

**Диалог** предполагает восприятие участниками педагогического процесса себя как равных партнеров, субъектов взаимодействия.

**Мыследеятельность** как сущностный признак интерактивных методов заключается в организации интенсивной мыслительной деятельности педагога и учащихся; не трансляция педагогом в сознание учащихся готовых знаний, а организация их самостоятельной познавательной деятельности; организация проблемной ситуации; самостоятельное выполнение учащимися разнообразных мыслительных операций, таких, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация и др.; сочетание различных форм организации мыслительной деятельности учащихся (индивидуальной, парной, групповой); процесс обмена мыслями между участниками педагогического взаимодействия.

**Смыслотворчество** является процессом осознанного создания учащимися и педагогом новых для себя смыслов, содержания предметов и явлений окружающей действительности по обсуждаемой проблеме; это восприятие участниками педагогического процесса окружающей действительности через призму своей индивидуальности, выражение своего индивидуального отношения к явлениям и предметам жизни.

**Создание ситуации успеха** заключается в целенаправленном создании педагогом комплекса внешних условий, способствующих получению учащимися удовлетворения, радости, проявления спектра положительных эмоций и чувств.

**Успех** рассматривается как мотив к саморазвитию, самосовершенствованию.

**Позитивность и оптимистичность** оценивания участниками педагогического взаимодействия друг друга проявляется в их стремлении к возвышению достижений личности, осуществлению оценки себя и другого как условия саморазвития. Это умение педагога при оценке деятельности учащихся подчеркнуть ценность, неповторимость, значимость достигнутого результата, индивидуальных достижений личности, стремление отметить и подчеркнуть позитивные изменения в состоянии развития учащегося.

**Рефлексия** есть самоанализ, самооценка участниками педагогического процесса своей деятельности, взаимодействия. Это актуализация педагогом и учащимися своих знаний, опыта деятельности в той или иной педагогической ситуации.

**Таким образом, интерактивные методы можно классифицировать по их ведущей функции в педагогическом взаимодействии на методы:**

 создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации;

 организации обмена деятельностями;

 организации мыследеятельности;

 организации смыслотворчества;

 организации рефлексивной деятельности.

**Методы создания благоприятной атмосферы**, организации коммуникации своей процессуальной основой имеют «коммуникативную атаку», осуществляемую педагогом в самом начале организуемого педагогического взаимодействия («Аллитерация имени», «Заверши фразу», «Комплимент», «Подари цветок», «Прогноз погоды»)

**Методы организации обмена деятельностями** предполагают сочетание индивидуальной и групповой совместной работы участников педагогического взаимодействия. («Мастерская будущего», «Интервью», «1\*2\*4», «Круглый стол»).

**Методы организации смыслотворчества** ведущей функцией имеют создание учащимися и педагогом нового содержания педагогического процесса, создание учащимися своего индивидуального смысла изучаемых явлений и предметов, обмен этими смыслами, обогащение своего индивидуального смысла. («Ассоциации», «Алфавит», «Минута говорения», «Аллитерация понятия».)

**Методы организации мыследеятельности**, с одной стороны, создают благоприятную атмосферу, способствуют мобилизации творческих потенций учащихся, развитию их положительной мотивации, с другой — стимулируют активную мыслительную деятельность, выполнение учащимися различных мыслительных операций. ( «Четыре угла», «Выбор», «Дюжина вопросов», «Смена собеседника»).

**Методы организации рефлексивной деятельности** направлены на самоанализ и самооценку участниками педагогического взаимодействия, своей деятельности, ее результатов, обычно организуются на завершающем этапе занятия. («Рефлексивный круг», «Мини-сочинение», «Зарядка», «Цепочка пожеланий», «Заверши фразу»).

Использование интерактивных методов в педагогическом процессе побуждает учителя к постоянному творчеству, совершенствованию, изменению, профессиональному и личностному росту, развитию. Ведь знакомясь с тем или иным интерактивным методом, учитель определяет его педагогические возможности, идентифицирует с особенностями учащихся, предлагаемого содержания, примеряет к своей индивидуальности. И эта инновационная деятельность не оставляет педагога, пока он осознает, что интерактивные методы обучения являются действенным педагогическим средством, а использование в педагогическом процессе технологии интерактивного обучения - необходимое условие оптимального развития и тех, кто учится, и тех, кто учит.

**При проведении внеклассных мероприятий можно использовать следующие игры:** «Вот я какой?», «Что я люблю делать?», «Интервью в день рождения», «В имена», «Заводим друзей», «Ставим цель».

Использование интерактивных игр на занятиях, как показывает опыт, повышает активность школьников. При этом существенно возрастает степень формирования у них коммуникативных навыков, развиваются аналитические и конструктивные умения и навыки. Игра помогает всем её участникам развить интуицию, наблюдательность, фантазию и творческое воображение. Важным воспитательным моментом интерактивных игр является то, что они приучают ребят лучше разбираться в своих и чужих чувствах, мыслях и переживаниях, что способствует более правильному принятию решений в конкретных ситуациях. К тому же, каждый участник игры имеет реальные условия и возможность генерировать идеи, вести диалог с другими ребятами, с учителем, анализировать полученную информацию, оценивать ее результаты. Здесь формируются навыки сотрудничества между ребятами, укрепляются межличностные отношения в группе, коллективе.

**При проведении игр важно придерживаться следующих правил:** учитывать возрастные особенности, вовлекать в игру всех детей без исключения, не проводить специальной подготовки, репетиций.

**Примерный план проведения занятия с использованием интерактивной игры:**

I этап. Ритуал начала занятия.

II этап. Психологическая разминка.

III этап. Основной. Проведение конкретных упражнений по теме занятия.

IV этап. Рефлексия (анализ) занятия.

V этап. Ритуал окончания занятий.

VI этап. Заключительный самооценочный рейтинг.

Однако, использование интерактивных игр имеет свои «за» и «против».

**Недостатки интерактивной игры:**

 есть риск столкновения личностных амбиций и .различных особенностей поведения человека;

 возможность, чрезмерного увлечения игрой, неумение делать выводы;

 метод результативен в полном объёме не для всех возрастных групп;

 большая продолжительность по времени;

 требует очень высокой степени мастерства и ответственности;

 интерактивная игра — это практика, которая не подкреплена теорией;

 пассивность некоторых участников, нежелание участвовать;

 есть риск возникновения конфликтных ситуаций;

 не до конца можно раскрыть свой творческий потенциал;

 трудность использования в группах, где участники плохо знают друг друга;

 не все знания можно приобретать через эту методику;

 после окончания игры у некоторых участников остаются негативные переживания.

**Преимущества интерактивной игры:**

 глубокий уровень усвоения информации (через переживания);

 выработка умений слушать и слышать другого;

 знания «пропускаются через себя», и к определенному выводу человек приходит самостоятельно либо во время обсуждения в группе;

 восприятие через обмен опытом или пассивное наблюдение;

 взаимодействие, активизация мышления;

 личностный рост;

 опыт социального взаимодействия;

 активность и участие каждого;

 множество путей достигнуть желаемого с помощью интерактивной игры;

 возможность анализа своих действий, ощущение обретения опыта;

 возможность обменяться опытом и размышлениями;

 универсальность, многостороннее применение;

 выработка умения сотрудничать;

 возможность делать то, что тебе нравится, и, таким образом, проявлять себя с лучшей стороны;

  разнообразие форм, неизвестных для участников;

 возможность обретения опыта в непринужденной форме и обстановке;

 можно увидеть решение тех проблем, которые первоначально не ставились для разрешения;

 есть возможность проиграть ситуацию, а потом посмотреть на всё со стороны, объективно оценить то, что происходило;

 интеграция группы при взаимодействии в тёплой атмосфере;

 развитие индивидуальных способностей и, тем самым, стимулирование к более активной деятельности, полезной обществу.

В игре проявляются многие качества личности. Игра - это бодрость, радостное самочувствие, активный жизненный тонус, интуиция, импровизация, воображение, эмоциональность, символизм, отстранённость.

Включение игры в воспитательный процесс заметно повышает интерес детей, создаёт ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся.