Использование интерактивных технологий на уроках обучения грамоте в классе с инклюзивным обучением.

Начальная школа – очень важный этап в жизни каждого школьника. Сложный и ответственный. Современные школьники находятся в окружении большого информационного пространства, некоторые из них очень мало общаются со своими сверстниками, проводя основное свободное время за компьютером и телевизором. Школьники легко обращаются с современными гаджетами, но совсем не коммуникабельны со своими одноклассниками.

Младший школьный возраст имеет психологические возрастные особенности: неустойчивое внимание, преобладание наглядно-образного мышления, повышенную двигательную активность, стремление к игровой деятельности, разнообразие познавательных интересов.

Для того чтобы активизировать познавательную деятельность учащихся, внимание, развивать коммуникативные качества, необходима организация активной и интересной мыслительной деятельности. Для этого и применяют интерактивные методы.

Интерактивные методы обеспечивают:

* возможность проработать материал, обсуждая его в парах, в группах;
* возможность иметь свою точку зрения;
* формирование умения слушать и слышать друг друга;
* способствуют установлению эмоциональных контактов;
* возможность испытать чувство взаимопонимания и успешности.

Интерактивные методы вырабатывают:

* чувство ответственности;
* творческий подход к решению проблемы;
* адекватную оценку своих сил.

Интерактивное обучение представляет собой такую организацию учебного процесса, при которой практически все учащиеся оказываются вовлечёнными в процесс познания. Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Формы интерактивного обучения:

* индивидуальная;
* парная;
* групповая;
* коллективная (фронтальная);
* планетарная.

В своей практике я применяю различные интерактивные технологии. В классе инклюзивно обучаются учащиеся с ОВЗ, имеющие ТНР. Кроме учащихся с ОВЗ, в классе большое количество учащихся, которые имеют нарушения речи разной степени. Поэтому интерактивные технологии чаще всего применяю на уроках обучения грамоте. Приведу в пример некоторые из них.

**«Цепочка»**

Интерактивная технология «Цепочка».

Формирует умение работать в команде.

Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной задачи. Наличие общей цели, одного общего результата создает обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

**Аквариум»**

«Аквариум» - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом  общественности». Формирует коммуникабельность, умение аргументировать и отстаивать свою точку зрения. Интерактивная технология  «Аквариум» заключается в том, что несколько детей  разыгрывают ситуацию в круге, а остальные  наблюдают и анализируют.

**«Большой круг»**

Технология «Большой круг»

Формирует умения высказывать свое мнение, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

**«Интервью»**

На этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы  используется  интерактивная технология «Интервью».

Развивает диалогическую речь,  которая побуждает их к  взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

**«Работа в парах»**

Формирует умение взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию. Работая  в паре, дети совершенствуют  умение договариваться, последовательно, сообща выполнять работу. Интерактивное  обучение в парах помогает выработать навыки сотрудничества в ситуации  камерного общения.

**«Снежный ком»**

Главная цель этой игры — развивать общительность, тренировать память и внимательность, кроме того, игра помогает наладить общение, создать веселую и непринужденную обстановку, добрую дружескую и одновременно  рабочую атмосферу. Игра, может проводиться на разных этапах урока.

**«Синквейн»**

Это один из приемов активизации познавательной активности учащихся на уроке, позволяет научить школьников излагать личное отношение к историческому событию или деятелю, подводить итоги размышления.

**«Круглый стол»**

Это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии.

**«Ассоциации**»

В этой игре ребенку нужно уметь находить логические цепочки между различными объектами - ассоциации. То есть, к каждому предмету, объекту или явлению нужно подобрать картинку, которая каким-то образом может быть с ним связана. Но по какому признаку картинки связаны между собой - это должен определить сам ребенок.

**«Карусель»**

Используется для организации работы в парах. Она помогает формировать навыки сотрудничества, взаимопомощь.

Таким образом, интерактивное обучение – несомненно, интересное, творческое, перспективное направление педагогики. Оно помогает реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учетом их психологических возможностей. Использование интерактивной технологии дает возможность обогатить знания и представления детей об окружающем мире, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, побуждает детей к активному взаимодействию в системе социальных отношений.

Список литературы

1. Ваганова Н.А. Изучение особенностей проявления творческого потенциала школьников.

2. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе – М.: Просвещение, 2003г.

5. Ковалева Т.М. Инновационная школа: аксиомы и гипотезы. – М.: Издательский дом Российской академии образования, 2003.

6. Нестандартные задания на уроках русского языка.// Русская словесность. №5, 2000, стр.16-19.

7. Романовская М. Б. Проекты в младших классах // Завуч начальной школы, 2007 г., №6.

8. Шкуричева Н. А. Зачем первоклассникам нужна парная работа на уроке в адаптационный период // Начальная школа, 2006 г., №8.

9. Никишина И. В. Интерактивные формы методического обучения. 2007 г.