**Применение учителем физической культуры интерактивных форм воспитательной работы во внеурочной деятельности.**

К.Г. Гишиваров

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного

образования Центр детский (подростковый) «Эдельвейс»,

г.Серов

Приоритетным направлением ФГОС нового поколения является реализация потенциала дополнительного образования, одной из задач которого является применение инновационных учебных действий наряду с традиционным изложением содержанием программы [1]. Современное общество требует от человека умения мгновенно реагировать на быстро изменяющиеся условия жизни, находить общий язык с любым человеком и находить решение даже самых сложных вопросов. Приоритетной задачей педагога дополнительного образования является подготовка коммуникабельного ученика, способного ориентироваться в любой ситуации, поэтому использование интерактивных методов обучения, как нельзя лучше, помогают достичь эффективных результатов в процессе обучения [2].

**Под интерактивными методами** следует понимать способы деятельности учителя и учащихся в процессе обучения, направленные на достижение его целей. Интерактивный ("Inter" - это взаимный, "act" - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо[3].

Для решения воспитательных и учебных задач педагог может использовать следующие интерактивные формы: круглый стол (дискуссия, дебаты); мозговой штурм (брейнсторм, мозговая атака); деловые и ролевые игры; кейс-технология (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ); мастер класс. Существуют и другие формы интерактивного обучения и воспитания такие как, методики «Займи позицию», «Дерево решений», «Попс-формула», тренинги, «сократический» диалог, групповое обсуждение, интерактивная экскурсия, видеоконференция, фокус-группа и другие[4].

Интерактивное обучение решает одновременно **три задачи**: познавательную, которая связана с учебной ситуацией и овладением учебной информацией; коммуникативно-развивающую, которая связана с выработкой  основных навыков общения внутри и за пределами конкретной группы; социально-ориентационную, которая связана с воспитанием  гражданских качеств. Педагог выбирает оптимальные интерактивные методы в соответствии с поставленными образовательными целями. Продумывает ход занятия, выбирает форму рефлексии (символическая, устная, письменная, эмоциональная). При использовании интерактивных методов роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он только организует совместную деятельность учащихся и занимает позицию консультанта, наставника и помогает детям самостоятельно находить информацию, осваивать новые навыки. Выступает в качестве модератора – специалиста, устраняющего конфликты, возникающие при групповом взаимодействии[3].

Рассмотрим внеурочную деятельность на примере спортивного молодёжно-подросткового клуба «Карат», где педагогами используются следующие технологии интерактивного обучения: работа в парах; работа в малых группах; «карусель», «аквариум»; «мозговой штурм»; дискуссия; исследовательские, информационные и творческие проекты.

Модель интерактивного обучения «Карусель» способствует одновременному включению всех воспитанников в активную работу. Например, для проверки знаний по японской терминологии Киокушинкай каратэ педагог разделяет детей на 2 группы, которые выстраиваются во внутренний и внешний круг. 1 группа – «стационарные» (внутренний круг, стоят), 2 группа – «мобильные» (внешний круг, двигаются по часовой стрелке). «Мобильные» учащиеся придумывают вопросы для «стационарных» (например, ответить на вопрос: названия ударов, блоков, ката, стоек и т.д.). По сигналу учителя «мобильные» учащиеся задают вопрос «стационарным» (на выполнение работы отводится определенное количество времени). В процессе работы каждый «стационарный» ученик должен ответить на вопрос от всех «мобильных» учеников по кругу. В случае затруднения дети имеют право работать в паре, помогая друг другу, либо позвать на помощь педагога.

Модель «Аквариум», как правило, применяется при подведении итогов турнира. Педагог приглашает выйти пару спортсменов, и задаёт им ситуацию из поединка (набор боевых связок, нарушений, тотального преимущества, контрольный удар и т.д.), спортсмены проводят показательный поединок, все остальные смотрят, анализируют, высказывают своё мнение по очереди.

После совместного просмотра с детьми видеоматериалов (например, фильма про Масутацу Ояма «Обречённый на одиночество») педагогами клуба используется интерактивная методика «ПОПС-формула». **П** – позиция. Необходимо по заданной проблеме высказать свое собственное мнение. Для этого можно использовать следующие формулировки: «Я считаю, что…», «На мой взгляд, эта проблема заслуживает / не заслуживает внимания», «Я согласен с…». **О** – обоснование, объяснение своей позиции. Здесь необходимо привести все возможные аргументы, подтверждающие ваше мнение. **П** – примеры. Для наглядности необходимо привести факты, причем их должно быть не менее трех. Речевые обороты, используемые на этом шаге, - «Например…», «Я могу доказать это на примере…». **С** – следствие (суждение или умозаключение). Этот блок является итоговым, он содержит ваши окончательные выводы, подтверждающие высказанную позицию. Начало предложений в нем может быть таким: «Таким образом…», «Подводя итог…», «Поэтому…», «Исходя из сказанного, я делаю вывод о том, что…». Эта методика хороша тем, что дети учатся внимательно, не отвлекаясь, смотреть предложенный видеоматериал, грамотно и ясно выражать свои мысли, не перебивая слушать других. Интерактивное обучение исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим.

Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности обучающихся. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели: развитие самостоятельности мышления, достижение быстроты и прочности усвоения учебного материала, развитие творческого потенциала – способности к «видению» проблемы, оригинальности, гибкости, легкости генерирования идей, эффективности применения знаний, умений и навыков в реальной практике[5].

**Литература:**

1. Беркер Алан. Алхимия инноваций / Алан Беркер; пер. с англ. А.Р. Ханукаева. – М.:ООО «Вершина», 2004.– 224 с.
2. Воронкова О. Б. Информационные технологии в образовании: интерактивные методы / О. Б. Воронкова. – Ростов н/Д : Феникс, 2010. - 315 с. Свердловская ОУНБ; КХ; Инв. номер 2311409-КХ
3. Двуличанская Н. Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций // Наука и образование: электронное научно-техническое издание, 2011 http://technomag.edu.ru/doc/172651
4. Ефимова Е. А. Интерактивное обучение как средство подготовки профессионально мобильного специалиста // Среднее профессиональное образование. - 2011. - N 10. - С. 23-24.
5. Фуллан, Майкл. Новое понимание реформ в образовании / Майкл Фуллан; пер. Е.Л. Фруминой. – М.: Просвещение, 2006. – 272 с.