## https://bipbap.ru/wp-content/uploads/2017/11/det-sad-640x434.jpg

##

##  Консультация для воспитателей

## «Интерактивные технологии в обучении дошкольников»

 **Вахрушева И.Л.**

Интерактивные технологии — означает взаимодействовать, общаться с кем-нибудь; это специальная форма организации познавательной и коммуникативной деятельности, в которой все участники (каждый свободно взаимодействует с каждым, участвует в равноправном обсуждении проблемы).

Интерактивность вырабатывает у ребенка ответственность, самокритичность, развивает творческий , учит правильно и адекватно оценивать свои силы, видеть «белые пятна» в своих знаниях. Основной элемент интерактивного занятия — диалог.

Во время интерактивного обучения дети активно общаются, спорят, не соглашаются с собеседником, доказывают свое мнение.

Одним из основных условий проведения занятия в ДОУ является использование интерактивных методов обучения, активизация умственной деятельности детей на всех этапах занятия.

Интерактивные методы обучения — это способы целенаправленного взаимодействия взрослого с детьми, которые обеспечивают оптимальные условия их развития.

Интерактивное обучение дошкольников — это специфическая форма организации образовательной деятельности, целью которой является обеспечение комфортных условий для взаимодействия, при которых каждый ребенок чувствует свои успехи и, выполняя определенную интеллектуальную работу, достигает высокой производительности.

Интерактивные методы обучения обеспечивают такое обучение, которое дает возможность детям на занятии в парах, микрогруппах или малых группах прорабатывать учебный материал, беседуя, споря и обсуждая различные точки зрения.

**Дадим характеристику каждой технологии.**

**«Работа в парах»**

Дети учатся 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. Например: Ребята у каждой пары на столе карточки с буквами

Вам надо собрать слова и рассказать значение каждого.

**«Хоровод»**

На начальном этапе взрослый является ведущим, т.к. дети самостоятельно выполнить задание по очереди не могут. Воспитатель с помощью предмета учит детей выполнять задание по очереди, тем самым воспитывает у них такие качества, как умение выслушивать ответы и не перебивать друг друга.

Интерактивная технология «Хоровод» способствует формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного   возраста. Например: Игра **«Слова»** дети называют слова на последний звук слова предыдущего участника.

**«Цепочка»**

Интерактивная технология «Цепочка» помогает началу формирования у детей дошкольного возраста умения 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.

Например: Ребята у каждого из вас есть карточка с буквой на которой написана цифра, вам надо построить цепочку по мере возрастания цифр.

Какое же слово получилось? (Радуга)

Например, составляют сказку по таблице, в которой представлен ход будущей сказки в рисунках или в условных отметках.

Другой вариант использования данного метода: первый ребенок называет объект, второй — его свойство, третий — объект с теми же свойствами.

Например, морковь — морковь сладкая — сладким бывает сахар — сахар белый — белым бывает снег… и т.д.

**«Карусель»**

Такая технология внедряется для организации работы в парах. Именно динамическая пара обладает большим коммуникативным потенциалом, и это

стимулирует общение между детьми.

Интерактивная технология «Карусель» формирует у ребенка такие нравственно-волевые качества, как взаимопомощь, навыки сотрудничества.

Например: Дети выбирают себе пару и договариваются кто будет в внутреннем круге а кто во внешнем. Дети во внутреннем круге отвечают какое количество единиц в двухзначном числе на карточке. А дети стоящие во внешнем круге отвечают какое количество десятков. При выполнении ребята сами выбирают между собой кто именно будет отвечать, так же исправляют ошибки друг друга.

**«Интервью»**

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

Благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь,  которая побуждает их к  взаимодействию «взрослый-

ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

**«Работа в малых группах» (тройках)**

В режиме интерактивного обучения отдается предпочтение группам дошкольников из трёх человек. Применение технологии групповой работы «в тройках» дает возможность трудиться на занятии всем детям.

Ребята учатся оценивать свою работу, работу товарища, общаться, помогать друг другу. Принцип сотрудничества в процессе обучения    становится ведущим. Например, строят дом, где заранее договариваются об очередности действий каждого члена команды и о цвете, с которым будет работать тот или иной ребенок.

**«Аквариум»**

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

Что дает этот прием дошкольникам?

Возможность увидеть своих сверстников со стороны, увидеть, как они общаются, как реагируют на чужую мысль, как улаживают назревающий конфликт, как  аргументируют сою мысль.

**«Большой круг»**

Технология «Большой круг» - это технология, которая позволяет каждому

ребенку высказываться и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

**«Дерево знаний»**

Для успешного овладением ребенком коммуникативной деятельностью внедряется технология «Дерево знаний». Она развивает коммуникативные навыки, умение договариваться, решать общие задачи. Листочки – картинки или схемы составляет педагог и заранее вывешивает их на дерево. Дети договариваются, объединяются в малые группы, выполняют задание, и один ребенок рассказывает о том, как они выполнили задание, а дети слушают, анализируют и дают оценку.

**Кейс-технологии**

К кейс-технологиям относятся: метод ситуативного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии; кейс-иллюстрации; фото-кейсы); метод инцидента; метод ситуационно-ролевых игр; метод разбора деловой корреспонденции; игровое проектирование; метод дискуссии. Сущностью кейс-технологий является анализ проблемной ситуации. Анализ, как логическая операция мышления, способствует речевому развитию ребенка, «поскольку речь является формой существования мышления, между речью и мышлением существует единство» (С.Л. Рубинштейн). В процессе освоения кейс-технологий дети: учатся получать необходимую информацию в общении; умение соотносить свои устремления с интересами других; учатся доказывать свою точку зрения, аргументировать ответ, формулировать вопрос, участвовать в дискуссии; учатся отстаивать свою точку зрения; умение принимать помощь.

**Дебаты**— метод работы, в ходе которого дети стоят в кругу, высказывают свои мысли на заданную тему, передавая микрофон друг другу, но высказывания обсуждаются: дети задают друг другу вопросы, отвечают на них, ища способ решения проблемы.

(Например, у Сережи плохое настроение, поэтому дети предлагают способы, как поднять настроение или устранить проблему, которая повлияла на настроение мальчика).

**Синтез мыслей**— метод работы, в ходе которого дети объединяются в малые группы, выполняя определенное задание, например, рисунок на листе бумаги.

Когда одна группа нарисует, то передает рисунок в другую группу, участники которой дорабатывают выполненное задание. По завершению работы составляют общий рассказ о том, что дорисовали и почему.

**Круг идей**— интерактивные методы обучения, когда каждый ребенок или каждая группа выполняют одно задание, например, составляют сказку по-новому, обсуждают ее, затем вносят предложения или идеи (например, как можно еще закончить сказку, чтобы Колобок остался живым; как помочь Колобку обхитрить лисичку и тому подобное).

**Общий проект**— метод работы, в ходе которого дети объединяются в несколько групп (3-4).

Группы получают разные задания, каждое из которых направлено на решение определенного аспекта одной проблемы, например, нарисовать свои любимые зимние развлечения и рассказать о них.

Каждая группа представляет свой «проект» — коллективную работу «Зимние развлечения» и совместно обсуждают его.

**Ассоциативный цветок**— метод работы, в ходе которого дети объединяются в несколько групп для решения общей задачи: на доске закрепляется «середина» цветка с изображением определенного понятия, например, «игрушки», «цветы», «фрукты», «животные».

Каждая группа подбирает слова-ассоциации или картинки-ассоциации, которые вклеивают вокруг этого понятия. Побеждает команда, которая создаст наибольший цветок (с наибольшим количеством подобранных картинок-ассоциаций или слов-ассоциаций).

**Мозговая атака (мозговой штурм)»**— один из методов, который способствует развитию творчества и ребенка, и взрослого. Этот метод удобно использовать при обсуждении сложных проблем или вопросов.

Дается время для индивидуального размышления над проблемой (даже может быть до 10 мин.), а через некоторое время собирается дополнительная информация по поводу принятия решения.

Дети — участники «мозговой атаки» должны выразить все возможные (и невозможные с позиции логики) варианты решения проблемы, которые нужно выслушать и принять единственное правильное решение.

**Викторина**— метод-познавательная игра, которая состоит из речевых задач и ответов на темы из различных отраслей знаний. Она расширяет обще-познавательное и речевое развитие детей. Вопросы отбираются с учетом возраста, программных требований и уровня знаний детей.

**Беседа-диалог**— метод, направленный на соучастие детей с тем, кто выступает. В ходе занятия с подачи знаний, закрепления материала воспитатель ставит сопровождающие вопросы к детям, с целью проверки понимания ими представленной информации.

**Моделирование**— метод взаимодействия взрослого и детей для решения поставленной проблемы. Ситуация моделируется воспитателем специально.

**«Что? Где? Когда?»**— активный метод, в ходе использования которого преобладает сотрудничество, творческое решение проблем, взаимный обмен мнениями, собственными знаниями и умениями и тому подобное.

**«За и против»**— метод работы с детьми, в ходе которого детям предлагается решить проблему с двух сторон: за и против. Например, ставится задача рассказать, почему нравится зима (аргумент — «за») и почему не нравится зима (аргумент — «против»).

**Предвидение**— метод работы с детьми, в ходе которого предлагается «предсказать» возможные варианты решения проблемы.

Например, предложить детям назвать все осенние месяцы, рассказать о том, что они ожидают от каждого месяца. Позже представить себя на месте одного из месяцев и рассказать о своих предсказаниях: «Я — первый месяц осени — сентябрь. Я очень теплый месяц. Меня любят все дети, потому что начинают ходить в школу…».

Следующий ребенок продолжает рассказывать об этом самом месяце (работа в парах).

**«А что было бы, если бы… ?»**— метод работы, в ходе которого предлагается детям подумать и высказать свои предположения, например: «А что было бы, если бы исчезли все деревья на Земле?», «А что было бы, если бы хищные животные в сказках стали вегетарианцами?» и тому подобное.

**Воображаемая картина**— метод работы, в ходе которого предлагается детям встать в круг и каждому ребенку по очереди описывать воображаемую картину (первому ребенку дают чистый лист бумаги с будто нарисованной картиной, затем он передает лист с мысленной картиной другому участнику игры, и тот продолжает мысленное описание).

**«Что можно делать…?»**— метод работы, в ходе которого дети учатся осознавать полифункциональные свойства предметов. Например: «Представьте, как еще можно использовать карандаш? (как указку, дирижерскую палочку, термометр, жезл и тому подобное).

Пример: «Жили себе дед и баба. И был у них собака Жук. И принес им Жук косточку, не простую, а сахарную. Баба варила ее, варила, и не сварила. Дед варил-варил и не сварил. Кошка прыгнула, котелок перевернула, косточку забрала и понесла. Дед смеется, баба смеется, и Жук весело лает: «Принесу я вам еще косточку, но не сахарную, а простую, чтобы быстро сварилась».

**Кроме вышеназванных интерактивных методов обучения дошкольников в практике работы активно используются следующие:** творческие задания, работа в малых группах, обучающие игры (ролевые и деловые, игры-имитации, игры-соревнования (старший дошкольный возраст), интеллектуальные разминки, работа с наглядными видео-и аудио-материалами, тематические диалоги, анализ жизненных ситуаций и тому подобное.

Таким образом, интерактивное обучение на занятиях (в том числе и интегрированных) происходит: в парах (2 ребенка), в микрогруппах (3-4 ребенка), в малых группах (5-6 детей) вместе с воспитателем.

При оценивании высказываний детей не стоит употреблять слово «правильно», а говорить: «интересно», «необычно», «хорошо», «прекрасно», «оригинально», что стимулирует детей к дальнейшим высказываниям.

Стоит запомнить! Когда ребенок дошкольного возраста вежливенько сидит на стульчике, смотрит на тебя и просто слушает — он не учится.