

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 10 г. Кировска»

Консультация для педагогов
"Использование интерактивных методов в процессе
познавательной деятельности"

-г. Кировск-
2022 г.

С 70-х годов двадцатого века технологии интерактивного обучения уверенно и прочно вошли в практику США, Германии, и других стран. Для российской школы и детского сада интерактивное обучение, появившееся только в начале 90-х годов, является достаточно новым явлением.

Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (*например, с компьютером*) или кем-либо (*человеком*). Следовательно, интерактивное обучение — это обучение, построенное на взаимодействии обучающегося с окружающим его миром, развивающей предметно-пространственной средой, которая служит областью осваиваемого опыта.

Компьютерные технологии - это одно из направлений интерактивного обучения. Применение средств ИКТ в процессе обучения - эффективный метод формирования активизации познавательной деятельности, а также организации учебно-познавательной деятельности дошкольников.

Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Цель состоит в создании комфортных условий обучения, при которых обучающиеся чувствуют свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

Другими словами, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между воспитанниками и воспитателем, между самими воспитанниками.

Интерактивное обучение решает три задачи:

1. Учебно - познавательную
2. Коммуникативно - развивающую
3. Социально - ориентированную

Суть интерактивных методов:

- обучение происходит во взаимодействии всех детей, включая педагога;
 - предполагаются условия для самообразования и саморазвития;
 - нет доминирования одного мнения, лидера;
 - роли педагога уходит на второй план - дети на себя берут роль педагога, начинают обучать друг друга;
 - педагог выступает лишь в роли организатора процесса обучения, создателя условий для инициативы дошкольников, координатора выполнения заданий.
- Одна из целей интерактивного обучения состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения.

Особенности интерактивного обучения

1. Интерактивное педагогическое взаимодействие характеризуется высокой степенью интенсивности общения его участников, их коммуникации, обмена деятельностью сменой и разнообразием их видов, форм и приемов.
2. Интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии детей со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращаются к опыту самого ребенка. Новое знание, умение формируется на основе и в связи с таким опытом.
3. Часто задания не предполагают одного правильного ответа, исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения. И тогда важен процесс нахождения решения, который всегда основывается на опыте ребенка.
4. Для интерактивного обучения характерна целенаправленная рефлексия участниками своей деятельности и состоявшегося взаимодействия.
5. Интерактивное обучение направлено на изменение, совершенствование моделей поведения и деятельности участников образовательного процесса.
6. В ходе интерактивного обучения дети учатся формулировать собственное мнение, правильно выражать мысли, строить доказательства своей точки зрения, вести дискуссию слушать другого человека, уважать альтернативное мнение.
7. В ходе диалогового общения у участников формируются умение критически мыслить, рассуждать, решать противоречивые проблемы на основе анализа услышанной информации и обстоятельств, они учатся взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения. При такой организации работы ребенок может не только выразить своё мнение, взгляд, дать оценку, но и, услышав доказательные аргументы «коллег», отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее.

Формы организации интерактивного взаимодействия:

1. Индивидуальная (каждый участник выполняет задание самостоятельно)
2. Парная (задание выполняется в паре).
3. Групповая (задание выполняется в подгруппах).
4. Коллективная или фронтальная (все участники выполняют задание одновременно).
5. Планетарная (группа участников получает общее задание, например, разработать проект; разбивается на подгруппы, каждая из которых разрабатывает свой проект, затем озвучивает свой вариант проекта; после того выбирают лучшие идеи, которые составляют общий проект).

Методы интерактивного обучения

Что же представляют собой методы интерактивного обучения? В настоящее время методистами и педагогами-практиками разработано немало форм и методов групповой работы для обучения. Наиболее известные из них:

- интерактивные и ролевые игры;
- дискуссии;
- Кейс-метод (анализ конкретных, практических ситуаций);

- «мозговой штурм»;
- метод проектов;
- метод ассоциаций и другие.

Применять интерактивные формы взаимодействия в практике работы с дошкольниками возможно с трехлетнего возраста.

С детьми младшего дошкольного возраста проводится - работа в парах, хоровод;

в средней группе - работа в парах, хоровод, цепочка, карусель;

в старшей группе работа - в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках, аквариум);

в подготовительной к школе группе - работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках, аквариум, большой круг, дерево знаний).

Необходимость внедрения в образовательный процесс интерактивных методов очевидна, поскольку:

- сегодня, как никогда ранее, повышаются требования к обновлению дошкольного образования воспитанников;
- происходит дифференциация и индивидуализация образования дошкольников;
- изменяются требования к качеству дошкольного образования, её оценка не только за уровнем подготовленности знаний, но и элементарной жизненной компетенции выпускников ДООУ, их способности применять знания в собственной жизни, постоянно их обновлять и обогащать.

Памятка для педагогов

«Интерактивные методы обучения дошкольников»

Подготовил: воспитатель А. А. Слепова

Микрофон — метод работы, в ходе которого дети вместе с воспитателем образуют круг и, передавая друг другу имитированный или игрушечный микрофон, высказывают свои мысли на заданную тему.

Например, ребенок берет микрофон, рассказывает в нескольких предложениях о себе, и передает микрофон другому ребенку.

Все высказывания детей принимаются, одобряются, однако не обсуждаются.

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).

Вдвоем — метод работы, в ходе которого дети образуют рабочие пары и выполняют предложенное задание, например, по очереди описывают картину.

Цепочка — метод работы, в ходе которого дети обсуждают задания и вносят свои предложения в имитированный цепочку. 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.

Снежный ком — метод работы, в ходе которого дети объединяются в малые группы и обсуждают проблемный вопрос или выполняют общее задание, договорившись о четкую последовательность действий каждого члена группы.

Например, строят дом, где заранее договариваются об очередности действий каждого члена команды и о цвете, с которым будет работать тот или иной ребенок.

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 клеивают вокруг этого понятия. Побеждает команда, которая создаст наибольший цветок (с наибольшим количеством подобранных картинок-ассоциаций или слов-ассоциаций).

«Дерево решений» — метод работы, который включает несколько этапов:

1. Выбора проблемы, не имеющей однозначного решения, например, «Что нужно дереву для счастья?».

2. Рассмотрение схемы, в которой прямоугольник — это «ствол» (который обозначает эту проблему), прямые линии — «ветки» (пути ее решения), а кружочки — «листочки» (решение проблемы).

3. Решение проблемы: дети подгруппами договариваются, обсуждают и рисуют, например, бабочку, птичку и тому подобное, размещая их на «дереве решений» и объясняют свой выбор.

Метод многоканальной деятельности — метод работы с детьми, в ходе которого обязательно задействуются различные анализаторы: зрение, слух, осязание, вкус, обоняние.

Например, при рассмотрении картины целесообразно использовать такую последовательность: выделение объектов, изображенных на картине; представление объектов через восприятия различными анализаторами.

После рассмотрения всех объектов, изображенных на картине, стоит поставить детям творческие задания:

- «прослушать» звуки картины через «наушники»;
- вести виртуальные диалоги от имени изображенных персонажей;
- почувствовать «аромат» цветов, изображенных на картине;
- «выйти за пределы изображенного»;
- мысленно коснуться картины, определить, какова ее поверхность (теплая, холодная), какая погода (ветреная, дождливая, солнечная, жаркая, морозная) и тому подобное.

Например, при рассмотрении картины «Прогулка в лесу» стоит задать следующие вопросы: Как вы думаете, о чем говорят девочки? Рассмотрите кору деревьев, какая она?

Послушайте звуки, как шелестит листва, стрекочет сорока и т.д.

Дискуссия — это метод коллективного обсуждения какого-то сложного вопроса. К дискуссии готовятся все участники образовательного процесса активно привлекаются все дети.

«Дискуссия» с английского — это то, что подлежит обсуждению, спору.

В конце дискуссии формулируется единое коллективное решение задачи, проблемы или рекомендации. Вопросов (задач) необходимо предлагать не более пяти.

Формулировать их следует так, чтобы была возможность высказать различные взгляды относительно выдвинутой проблемы.

Дети учатся высказывать собственное мнение: «Я думаю...», «Я считаю...», «По моему мнению...», «Я согласен, но...», «Я не согласен, потому что...».

«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 общепознавательное 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 проблемных ситуаций — 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).

Показуха — метод работы, в ходе которого предлагается детям поделиться на команды, каждая из которых загадывает слово и, используя невербальные средства, представляет это слово другой команде, которая должна его отгадать.

«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).

Перевоплощение — интерактивные методы обучения, когда предлагается детям поделиться на команды и представить себя на месте какого-то предмета (книги, ручки, стола, куклы и тому подобное) и презентовать себя с точки зрения выбранной роли.

Сказка наоборот — метод работы, в ходе которого предлагается детям поделиться на две команды и составить свою сказку по-другому, заменяя основные понятия на противоположные. Каждая команда получает задание: сочиняет свою сказку и отгадывает сказку другой команды, составленной по-другому.

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».

Коллаж — метод работы, в ходе которого предлагается детям поделиться на две команды и дорисовать на листе бумаги свою картину (например, фигуру неправильной формы) всеми подручными материалами и рассказать о ней 2-3 предложениями.

Реклама — метод работы, в ходе которого детям предлагается поделиться на две команды, каждая из которых выбирает любой предмет и пытается назвать все его положительные качества и функции, которые помогут привлечь к нему внимание других.