МДОУ детский сад № 1 «Ручеек»

Консультация для педагогов

на тему:

«***Использование интерактивных игровых технологий***

***в образовательном процессе»***

Подготовила старший воспитатель: Бодрова Е.В.

Углич, 2021г.

В настоящее время понятие «интерактивный» широко вошло в нашу жизнь. Дошкольное  образование, несомненно, благотворная почва для развития интерактивного обучения.

Что же такое интерактивная технология обучения?

Само определение связано с понятием «интерактивный». **Интерактивность** означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Интерактивное обучение – специальная форма организации познавательной деятельности. Суть интерактивного обучения состоит в том, что процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех воспитанников, ребенок и педагог являются равноправными субъектами обучения. То есть это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и ребенка.

1. При пассивном методе обучения информация поступает от педагога к воспитаннику.

2. При активном методе обучения – взаимодействия педагога и

воспитанника.

3. В основе интерактивного обучения лежит взаимодействие в

структуре «педагог-ребенок-ребенок».

Интерактивная технология направлена на формирование у детей новых качеств и умений:

• активизируется индивидуальная интеллектуальная активность каждого дошкольника;

• развиваются межличностные отношения, дети учатся преодолевать

коммуникативные барьеры в общении (скованность, неуверенность), создается ситуация успеха;

* формируются условия для самообразования саморазвития личности каждого ребенка.

Внедрение интерактивных технологий в работу с детьми осуществляется постепенно, с учетом возрастных особенностей дошкольников:

* с детьми 3-4 лет – работа в парах, хоровод;
* с детьми 4-5 лет – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель;
* с детьми 5-6 лет – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках), аквариум; кейс-технология.
* с детьми 6-7 лет – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках), аквариум, большой круг, дерево знаний, мозговой штурм, кейс-технология.

**Технология «Работа в парах»**

Дети учатся взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию (используются разные способы деления на пары), умению договариваться, распределять действия с учетом умений и пожеланий друг друга, сообща выполнять работу. Использовать эту технологию можно на занятии по обучению грамоте, развитию речи, ознакомлению с окружающим, в художественно-эстетическом развитии на рисовании, аппликации и лепке (создать общие композиции). Для объединения пар можно использовать квадраты, лежащие на подносе, и у кого квадраты одного цвета, те выполняют задание вместе. Например: игра с пазлами *«Составь картинку о зиме»* (выполнив задание, дети договариваются, кто будет рассказывать, что на ней изображено). Или можно собрать картинку на тему *«Продукты питания».* Или: педагог называет время года, предлагает детям в паре подобрать соответствующие картинки и назвать одежду, обувь, головной убор. Или: игра «Собери слово». Каждая пара выбирает себе карточку с картинками, определяет первый звук в названии картинки и обозначает его соответствующей буквой.

**Технология «Работа в малых подгруппах»**

В режиме интерактивного обучения отдается предпочтение группам дошкольников из 3 человек. Применение этой технологии дает возможность трудиться на занятии всем детям. Ребята учатся оценивать свою работу, работу товарища, общаться, помогать друг другу. Малые группы создаются для детей, которые бояться раскрыться в больших группах. Поэтому в этой технологии дети создают малые группы по желанию, которых чувствуют себя комфортно. Эту технологию можно использовать на занятиях по развитию речи. Дети разбиваются на подгруппы:

*задание для 1 подгруппы* - с помощью опорных схем придумывают рассказ-описание;

*задание для 2 подгруппы* - рассказывание сказки по сюжетным картинкам;

*задание для 3 подгруппы* - описательный рассказ о профессиях людей.

ИЛИ: Педагог предлагает детям взять карточки - схемы и составить предложения о приметах осени (н-р: схема «солнце»: Осенью солнце мало светит и греет; схема «Деревья»: листья на деревьях желтеют и опадают).

**Технология «Хоровод»**

 Цель: развивать навыки сотрудничества в ситуации коллективного взаимодействия: выполнять задание по очереди, выслушивать ответы сверстников, не перебивать друг друга. Например: каждому из детей по очереди воспитатель передает мяч и называет что-то из продуктов питания, а они в свою очередь отвечают: полезное оно или нет. Игра «Скажи ласково», «Скажи наоборот», «Закончи предложение», «Съедобное – не съедобное», «Дни недели по порядку», «Профессия - действие» (н-р: повар-готовит, разливает; врач-лечит, швея-шьет, прачка-стирает, гладит).

**Технология «Цепочка»**

Цель: данная технология помогает началу формирования у детей дошкольного возраста умения работать в команде при решении одной задачи, учить сопереживать, оказывать взаимопомощь. « Мяч по кругу» (все встают в круг, называют свое имя и здороваются, предавая мяч по кругу).

«Лягушка-попрыгушка» (Участники передают хлопки по кругу. Правая рука каждого лежит сверху на левой руке соседа справа. Сначала один хлопок, потом количество хлопков увеличивается).

«Приветствие с движением» (Все участники показывают движения и жесты, характерные сейчас для их настроения, эмоционального состояния). Первый игрок говорит: «Здравствуйте, я – Женя. Я сегодня вот такая» (показывает состояние мимикой, жестами) Вся группа говорит: «Здравствуй, Женя! Женя сегодня вот такая» - и повторяет её жесты, мимику. Когда все участники поприветствуют друг друга, все хором говорят: «Здравствуйте!» Или: Дети образуют круг. Педагог предлагает по цепочке пересказать сказку «по цепочке». - Называть слова на последний звук слова, н-р: снежок – кот – торт и т. д. - Назвать пословицы о дружбе. - Назвать сказки, в которых есть сказочный герой волк.

**Технология «Карусель»**

Интерактивная технология «Карусель» формирует у ребенка такие нравственно-волевые качества, как взаимопомощь, навыки сотрудничества. Такая технология внедряется для организации работы в парах. Именно динамическая пара обладает большим коммуникативным потенциалом, и это стимулирует общение между детьми. Дети делятся на две равные по количеству человек подгруппы: первая подгруппа образует в центре внутренний круг, а вторая – внешний. Дети внутреннего круга стоят неподвижно, обращенные лицом к внешнему кругу, а участники внешнего круга перемещаются по кругу, а по сигналу останавливаются. Каждый ребёнок внешнего круга должен подобрать себе пару. Воспитатель дает задание: (Н-р: Дети во внутреннем круге придумывают по одному согласному звуку, а дети во внешнем круге придумывают слова на данный звук»). После поочередного выполнения задания в каждой паре, дети по хлопку воспитателя меняются парами ( передвигаются только дети в большом круге). Так движется большой круг, пока все дети не выполнят задания участников, стоящих в малом круге. Затем воспитатель меняет задание. Например: у детей, стоящих во внутреннем круге карточки с изображением зимующих и перелетных птиц. Они задают вопрос детям, стоящим во внешнем круге: Какая это птица - зимующая или перелетная? А дети, стоящие во внешнем круге, должны ответить. Затем дети меняются и берут другие картинки.

 ИЛИ дети, стоящие во внутреннем круга, называют твердый согласный, а дети, стоящие во внешнем круге называют мягкий согласный. Дети активно взаимодействуют друг с другом, закрепляют твердые и мягкие согласные. Воспитатель: Вам понравилась наша «карусель», катаясь, вы вспомнили, что согласные звуки могут быть… (твердыми и мягкими). Можно проводить такие игры «Живое- неживое», «Назови соседей числа», «Назови профессию». Плюс этой технологии - сильные дети помогают более слабым.

**Технология «Большой круг»**

Позволяет каждому ребенку высказываться и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу. Каждый имеет право высказать свое мнение, не перебивать, дослушивать мнение другого до конца, не повторять чужие ответы, высказав свое мнение подать руку рядом стоящему ребенку, договориться, кто из детей подведет итог. Вот, например: педагог задает вопрос: сколько вы знаете пословиц о дружбе. Встаньте в круг и напомните всем правила игры. Воспитатель: Ну что, ребята, давайте начнем вспоминать пословицы о дружбе. В.: Ребята, чья пословица вам показалась наиболее интересной, и предложите этому ребенку повторить пословицу еще раз и объяснить ее значение. Или: Воспитатель задает детям вопрос, например «Откуда взялась лужа?» и дети высказывают свое мнение.

**Технология «Интервью»**

Цель: развить навыки социального взаимодействия, диалогическую речь, формировать культуру речевого общения. Используется на этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы, при реализации детских проектов, например «Кто работает в школе? в детском саду», « Что надо, чтобы стать счастливым?» и т.д. Особенности проведения: возможно проведение с детьми 3 лет; во второй половине года роль микрофона выполняет сюжетная игрушка, которой ребенок рассказывает об итогах занятия, например «мне понравилось поить чаем куклу в синем платье из синей чашки»; затем дети говорят в игрушечный микрофон, ведущую роль выполняет воспитатель; - дети с 5 лет роль журналиста выполняет ребенок, используя алгоритм, карточки-подсказки с алгоритмом формулировки вопросов в виде символов, придуманных вместе с детьми. Благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый - ребёнок». Воспитатель выступает в роли корреспондента, берет интервью у детей по цепочке (с ярким игрушечным микрофоном). Или «ребёнок-ребёнок». Алгоритм

1. Представление (Здравствуйте, меня зовут…)

2. Получение согласия на интервью (Можно задать Вам несколько вопросов?)

3. 2-3 вопроса на определенную тему (заранее обговаривается с воспитателем)

4. Выражение благодарности за интервью. Н-р: Вам понравилось наше путешествие? Скажите, а что вам понравилось? А что для вас было очень трудным и сложным заданием? А какое задание для вас было легким? Что больше всего понравилось?

**Технология «Аквариум»**

 Аквариум - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему перед «лицом общественности». Несколько детей разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Это дает возможность увидеть своих сверстников со стороны, увидеть, как они общаются, как реагируют на чужую мысль. Дети делятся на 2 группы, договариваются, какая группа будет выполнять задание первой, а какая будет наблюдателями. Затем группы меняются местами. Задание: в этом доме могут поселиться только те животные, название которых подойдет к данной схеме. Дети проводят звуковой анализ слова и, активно взаимодействуя, выясняют, кто живет в домике. Здесь обучение грамоте. Дети разбиваются на 3 подгруппы: 1 и 2 команды выполняют задания (первая выкладывает из букв слова, 2 команда эти же слова только фишками, обозначающими звуки - согласные твёрдые и мягкие, гласные) 3 команда – дети, находящиеся на ковре в стороне, это наблюдатели. Они могут свободно перемещаться и наблюдать за работой детей, не вмешиваясь в неё. Когда команды закончат работу, они садятся на стульчик, а наблюдатели проверяют правильность выполнения задания.

**«Дерево знаний»**

Эта технология развивает у детей 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, дети слушают, анализируют и дают оценку. Например: Педагог предлагает детям разместить на «дереве знаний» картинки (схемы) на определенную тему (например: животные леса; все неживое; все, что связано с водой и.т.д.), которые лежат на столе. Дети договариваются, объединяются в пары или малые группы (по 3-4 человека), совместно отбирают и несут картинки на «дерево знаний». Один ребенок рассказывает, как они выполнили задание. Остальные дети слушают, анализируют, дают оценку.

**Кейс – технология**

Цель: развивать способность прорабатывать различные проблемы и находить их решение, используя уже имеющиеся знания, учиться взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. К кейс – технологии относятся: кейс-ситуация (анализ конкретной реальной или вымышленной проблемной ситуации из жизни детей), кейс иллюстрации, фото-кейсы. Дети учатся работать в команде; получать информацию в общении; отстаивать свою точку зрения, аргументировать ответ, формулировать вопрос, участвовать в дискуссии.

 Кейс-иллюстрации используются во время непосредственной образовательной деятельности по развитию речи детей старшего дошкольного возраста после прочтения текста или его части. Педагог предлагает проблемные ситуации на основе кейс-иллюстраций, занимает позицию равного партнера, совместно проживает с детьми события и решает посредством этого свои педагогические задачи. В начале непосредственной образовательной деятельности проводится предварительная работа с использованием таких методов и приемов, как: беседа, загадки, чистоговорки, дидактические игры, в целях подготовки к дальнейшему знакомству с текстом. Затем педагог знакомит детей с реальной ситуацией, то есть читает текст (отрывок), а дети воспринимают данную ситуацию. После этого демонстрируется вторая кейс-иллюстрация. Педагог задает вопросы и побуждает детей к высказыванию своего мнения. В обсуждении участвуют все желающие. После того как все дети высказались, воспитатель ставит своей задачей формирование аналитических способностей детей путем обобщения материала. Воспитанники применяют полученные знания, переводя их в реальность. В заключении можно сказать, что интерактивные технологии позволяют успешно решать задачи образовательной области «Речевое развитие», а именно:

* развивают свободное общение со взрослыми и детьми; развивают все компоненты устной речи детей;
* способствуют практическому овладению воспитанниками нормами речи.

Основные этапы:

1.Ознакомительный этап. Ознакомление детей с ситуацией « Что мы видим на картинке? Постановка цели «Могли бы мы помочь избежать данной ситуации персонажу?»

2. Аналитический этап «Почему это могло произойти?» Вовлечение воспитанников в живое обсуждение ситуации, анализ фактов, поиск вариантов решения проблемы.

 3. Итоговый (заключительный) этап «Мы можем составить правила поведения для персонажа?» Формулируются правила и выводы, осуществляется рефлексия.

 4. Заключительное слово педагога. Например, 1) Текст: Саша первый день пришел в детский сад. Перед завтраком дети пошли мыть руки. А Саша стоял, ждал воспитателя, и не знал, что ему делать. Как бы вы поступили на месте Саши? 2) На празднике дети стали водить хоровод. Катя стала тянуть Марину в сторону. Марине стало больно руку, и она вот-вот заплачет. И в итоге хоровод распался. Оцените поведение Кати. Как бы вы поступили на ее месте?

**Лэпбук**

(lapbook), или как его еще называют тематическая или интерактивная папка - это самодельная бумажная книжечка с кармашками, дверками, окошками, подвижными деталями, которые ребенок может доставать, перекладывать, складывать по своему усмотрению. В ней собирается материал по какой-то определенной теме. При этом лэпбук - это не просто поделка. Это заключительный этап самостоятельной исследовательской работы, которую ребенок проделал в ходе изучения данной темы. Чтобы заполнить эту папку, малышу нужно будет выполнить определенные задания, провести наблюдения, изучить представленный материал. Создание лэпбука поможет закрепить и систематизировать изученный материал, а рассматривание папки в дальнейшем позволит быстро освежить в памяти пройденные темы.

**«Синквейн»**

Цель: развивать речь через умение синтезировать и обобщать информацию, развивать коммуникативные навыки.

Синквейн, в переводе с французского языка – 5 строк. Синквейн – белый (нерифмованный) стих, помогающий синтезировать информацию.

1 строка: Тема, предмет или явление одним словом (обычно существительное).

2 строка: Какой это предмет в двух словах (два прилагательных).

 3 строка: Действия этого предмета, явления (три глагола или деепричастия)

4 строка: Отношение к теме, чувства, эмоции (фраза из четырех слов): Нравится ли и чем?

5 строка: Как можно по-другому назвать этот предмет, явление одним словом? (синоним темы).

Например:

МАМА

Добрая, любимая.

Заботится, любит, кормит.

Я люблю свою маму!

ДОБРОТА

**«Мозговой штурм»**

 Мозговой штурм - прекрасный метод для использования опыта воспитанников с целью решения проблем и разработки идей. Мозговой штурм срабатывает лучше в группах по 5 -7 человек.

Основные пункты: Четко определите проблему или тему для мозгового штурма. Работайте в кругу. Выберите лидера, который ведет обсуждение и поощряет появление новых идей. Он должен поощрять количество, а не качество идей.

Правила мозгового штурма:

1. Никакой критики!

2. Заимствования других идей является нормальным явлением.

3. Желаемое - большое количество идей.

4. Оценка приходит позже. Чтобы усовершенствовать качество идей, предоставьте время детям, чтобы они написали свои идеи сначала индивидуально.

Таким образом, использование интерактивных технологий в непосредственной образовательной деятельности дает возможность менять их формы деятельности, переключать внимание на вопросы темы занятий, дает возможность обогатить знаний и представления детей об окружающем мире, побуждает детей к активному взаимодействию.