



Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №172 г Нижнеудинск»

Методические рекомендации
«Использование интерактивных методов обучения
при организации образовательной деятельности
с детьми дошкольного возраста»

2019 г.

Введение

Наша жизнь не стоит на месте. Развиваемся мы, развивается наше общество. То, каким оно будет, зависит от нашего будущего поколения. В свою очередь, качество образовательного процесса во многом зависит от использования инновационных методов и образовательных технологий. Сравнительно недавно была введена интерактивная методика обучения.

Слово «интерактив» произошло от английского слова «interact». «Inter»-взаимный, «act»-действовать. Интерактивность – способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы. Следовательно, интерактивное обучение – это обучение, построенное на взаимодействии обучающегося с учебным окружением, образовательной средой.

Суть интерактивного обучения

Суть интерактивного обучения заключается в том, что процесс обучения происходит в условиях постоянной активизации и взаимодействии всех дошкольников. Происходит постоянное сотрудничество и взаимообучение: воспитатель-ребенок, ребенок-ребенок. При этом воспитатель и ребенок – равноправные субъекты обучения. Здесь исключается превосходство одного участника обучения над другим. С помощью интерактивных методов дети учатся мыслить, общаться, принимать решения. Все это происходит в доброжелательной обстановке.

Принципы интерактивного обучения

В основе интерактивного обучения лежат принципы:

- непосредственное участие каждого участника занятия (это обязывает воспитателя сделать каждого участника активным);
- взаимного информационного и духовного обогащения (при этом процесс организуется таким образом, чтоб его участники имели возможность обмениваться информацией, жизненным опытом).

Любой применяемый метод должен завершаться определенными успехами, которые прививают детям навыки ответственности за следующее рабочее задание. Дети понимают и замечают, что степень их участия различна, однако, поощряемые воспитателем, они смогут развить в себе желание включиться в выполнение групповых заданий. В свою очередь, группа понимает, что не следует отодвигать на второй план партнеров, что нужно проявлять терпение, развивая в себе толерантность.

Цели интерактивных методов

- формирование/продвижение демократических отношений и поведенческих норм;
- усвоение знаний, умений, основных поведенческих навыков в условиях кооперирования;
- продвижение современных дидактических методов, сосредоточенных на междисциплинарных, интеллектуальных и аффективно-эмоциональных действиях;
- приобретение начальных элементов интеллектуального труда, с целью познания реальности и будущей деятельности в процессе школьного обучения;
- активное и творческое вовлечение детей, поощрение продуктивного мышления;
- обеспечение необходимых условий для активного обучения, основанного на доверии и взаимоуважении воспитатель/воспитательницы и ребенка;
- формирование навыков поиска информации, работы в группе;
- поощрение независимости ребенка и продвижение кооперативного обучения;
- формирование навыков критического мышления;
- общение согласно принципам современных интерактивных технологий.

Преимущества интерактивных методов

- интерактивные методы позволяют обеспечить глубину обучения(знания, понятия, применение, анализ, оценка);

-воспитатель получает возможность индивидуального подхода к ребенку;
-изменяется и роль детей, они учатся принимать решения и развивают коммуникативные навыки.

Применение интерактивного обучения осуществляется путем использования фронтальных и кооперативных форм организации учебной деятельности. При этом необходимо создать такую среду, в которой теория и практика усваиваются одновременно.
интерактивный обучение пирамида.

Интерактивные методы

Классификация интерактивных групповых методов

Интерактивные групповые методы классифицируются следующим образом:

- методы преподавания - обучения («Взаимообучение», «Мозаика», «Опорный партнер», «Сообщение по кругу», «Аквариум», и др.);
- методы закрепления, укрепления и оценивания («Пирамида», «Загадки», «Комиксы», «Постер», «Турнир вопросов», «Турнир предложений»);
- творческие методы («Мозговая атака», «Техника сна/ мечты»);
- методы решения задач («Ситуационное исследование», «Интервью»);
- методы исследования («Проект», «Репортаж», «Групповое исследование», «Эксперимент»).

Применение данных методов требует проявления такта, много времени, богатства идей, творчества, внимательности, дидактической ответственности и, конечно, предполагает наличие в помещении группы разнообразных дидактических материалов.

Если воспитатель применяет интерактивные методы, дети:

- * помогают друг другу учиться, обмениваясь мнениями;
- * учатся учиться, свободно выражать свои мысли, экспериментировать.
- * учатся согласовывать способы общения;
- * учатся устанавливать доверительный климат;
- * принимают решения.

Что делает воспитатель?

- * подготавливает рабочее место и необходимые материалы;
- * предлагает критерий, согласно которому дети распределяются в группы (пол, дружба, уровень определенных навыков, всевозможные игры и т.п.);
- * помогает устанавливать правила работы в группе (говорить по очереди; не выполнять задание одному; работать разноцветными карандашами и т. д.);
- * очень четко объясняет цели занятия, уточняя время, отведенное для выполнения группового задания.

В зависимости от возраста детей, выступают следующие интерактивные методы и приёмы:

- младшая группа –хоровод, цепочка;
- средняя группа – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель;
- старшая группа – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках), аквариум, пирамида и др.;
- подготовительная к школе группа – работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках), пирамида, аквариум, большой круг, дерево знаний и др.

Примеры использования интерактивных методов.

Применение метода Пирамида в старшей группе

Данный метод преследует цель развивать способности синтезировать главные проблемы, информацию, идеи определенной темы. Дети будут ознакомлены с правилами построения пирамиды (алмаза), для чего они станут строить определения, играть роли и т. д.

Этапы применения метода:

1. Вырезаются несколько разноцветных квадратов.
2. Пирамида выстраивается под словесным руководством воспитателя (по цвету; красный квадрат расположить в верхней части и в центре; желтые квадраты расположить рядом; постройте пятиступенчатую пирамиду).
3. Выставляется построенная пирамида.

Метод можно применять и в средней группе, но в этом случае воспитателю следует изготовить полосы различной длины, разделенные на разноцветные квадраты, и пройти вместе с детьми следующие этапы:

- * Разбираются полосы (ступени пирамиды).
- * Полосы располагаются по горизонтали, от самой короткой до самой длинной.
- * Воспитатель / воспитательница задает вопросы: Как расположены полосы? Сколько полос мы можем использовать? У всех ли пирамид одинаковое число полос?
- * Дети считают квадраты на каждой полосе и указывают цифру справа.

Для лучшего понимания метода детям выдаются жетоны с изображением фруктов, овощей, животных. Изображения распределяются по виду, и указывается подходящее для них место, при этом называя понятия (фрукты, овощи, животные). Метод может быть интегрирован в начальный этап занятия, для актуализации знаний, либо в целях поддержания обратной связи на занятиях, построенных на наблюдении, рассказе, чтении по картинкам, собеседовании, как вариант дидактической игры.

Пример:

Группа: старшая.

Тема: Дикие животные.

Материалы : схемы пирамиды, вопросы и задания, изображения животных.

Вопросы . Пирамида « Дикие животные»:

1. Отгадать загадку.
2. Назвать диких животных, встреча с которыми опасна для человека.
3. Назвать диких животных, у которых есть сходство с домашними животными.
4. Каких животных встретил в лесу герой сказки «Колобок».

Примеры тем для данного метода:

пирамида цветов, пирамида деревьев, пирамида птиц и др.

Вторым вопросом пирамиде было сходство диких животных с домашними. При рассмотрении данной темы эффективным методом была Диаграмма Венна. Вместе с детьми мы рассматривали сходство и различие волка и собаки. Применение метода

Диаграмма Венна в старшей группе

Фронтальная работа. На ватмане нарисованы 2 пересекающихся круга - красный и зеленый - совпадающий участок окрашен в желтый цвет. Воспитатель готовит раздаточный материал - жетоны/карточки с изображениями домашних животных; диких животных; карточки со словами. Заполняется диаграмма. Воспитатель задает вопросы: Каковы характерные черты собаки? А волка? Существует ли сходство между ними? Существуют ли различия?

Данный метод эффективно используется на различных занятиях, построенных на наблюдении, собеседовании, посвященных систематизации знаний, либо для переосмысления идей, появившихся после прочтения сказки.

Интерактивные игры

Наиболее интересным и эффективным методом развития познавательных способностей является интерактивная игра. Не следует путать интерактивную игру с ролевой и деловой игрой. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой понимается не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В

такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Существует много вариантов интерактивных игр, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме:

- Подбор педагогом заданий и упражнений для группы детей. (Возможно проведение подготовительной ОД.)
- Дошкольников знакомят с проблемой, которую предстоит решить, с целью, которой надо достичь.
- Проблема и цель задания должны быть четко и доступно сформулированы воспитателем, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности и ненужности того, чем они собираются заниматься.
- Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.
- В процессе игры дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие-то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действия дошкольников.
- По окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение) анализируются результаты, подводятся итоги. Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте — на чувствах, которые испытали дошкольники, и обсуждения содержательного аспекта (что понравилось, что вызвало затруднение, как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, каков результат).

Другой вариант использования интерактивных игр - игры, созданные в виде презентаций. Например, в интерактивной игре «Фрукты в вазе» дети анализируют и классифицируют объекты, выделяя их свойства, закрепляя представления о фруктах и овощах. Из предложенных картинок воспитатель предлагает выбрать нужную и переместить ее в вазу. Ребёнок выделяет выбранный предмет и перемещает его в вазу. Если выбор правильный, слышен звук аплодисментов и картинка перемещается в вазу. Если картинка не подходит, то слышен звук звонка и картинка остается на месте. Игру можно повторять несколько раз и ребенок может сам проверить правильность выполнения задания.

Главное, что нужно помнить: использование ИКТ должно быть дозированным и целесообразным. Самая замечательная компьютерная игра не заменит подвижных игр, игр с реальными предметами.

Заключение

Интерактивные методы дают возможность создания обучаемой среды, в которой теория и практика осваиваются одновременно, а это дает возможность воспитанникам формировать характер, мировоззрение, логическое мышление, выявлять и реализовывать индивидуальные возможности.

Интерактивные методы интересны тем, что развиваются, обучаются не только дети. В поисках нового, интересного обогащают свои знания и воспитатели. Успех воспитателя — это каждый хорошо проведенный день. Главное — почувствовать ребенка, увидеть, услышать, помочь, когда надо, не мешать, когда он сам работает. Не надо принуждать, надо заинтересовывать, быть терпеливыми и внимательными, дружелюбными и искренними, не упрекать, не критиковать, а одобрять и верить в способности ребенка.