

# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

## ○ ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter»— «взаимный», «act»—«действовать»).
- Интерактивное обучение - это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели.
- **Основная цель** - это, прежде всего, диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника.

# ЗАДАЧИ:

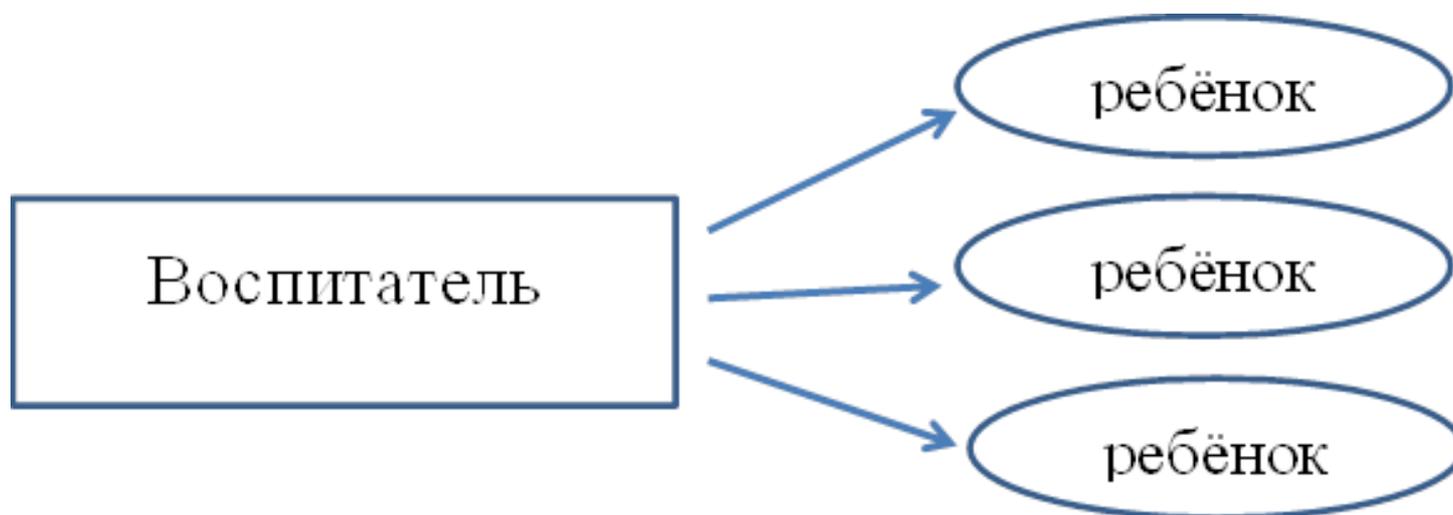
- пробуждение у воспитанников интереса;
- эффективное усвоение материала;
- самостоятельный поиск воспитанниками путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- установление воздействия между воспитанниками, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;

# ЗАДАЧИ:

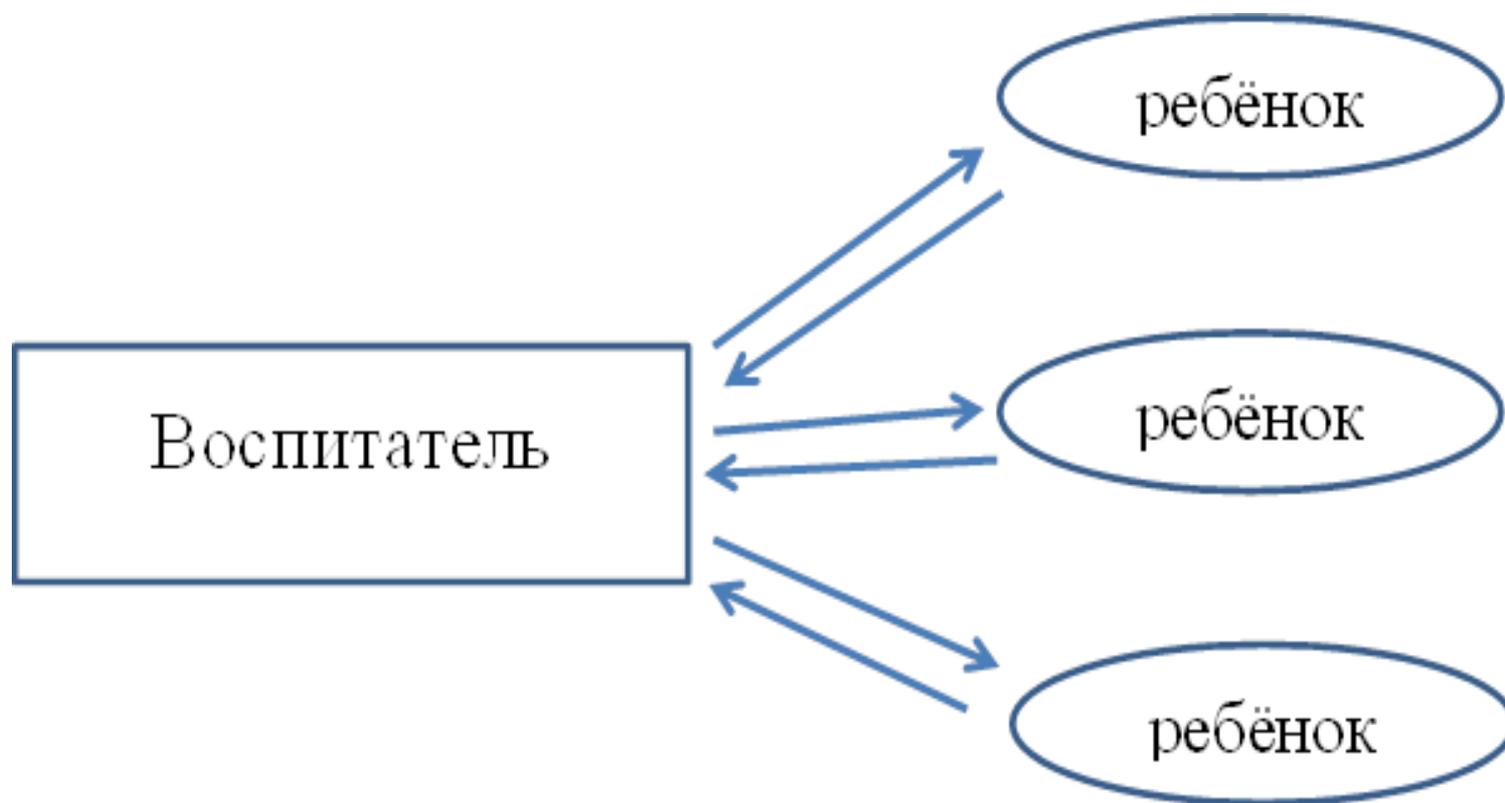
- формирование у воспитанников собственного мнения и отношения;
- формирование жизненных навыков;
- главный отличительный признак интерактивных занятий - их связь «с деятельностью, которую в психологии называют продуктивной», творческой.

В ПЕДАГОГИКЕ РАЗЛИЧАЮТ НЕСКОЛЬКО  
МОДЕЛЕЙ ОБУЧЕНИЯ:

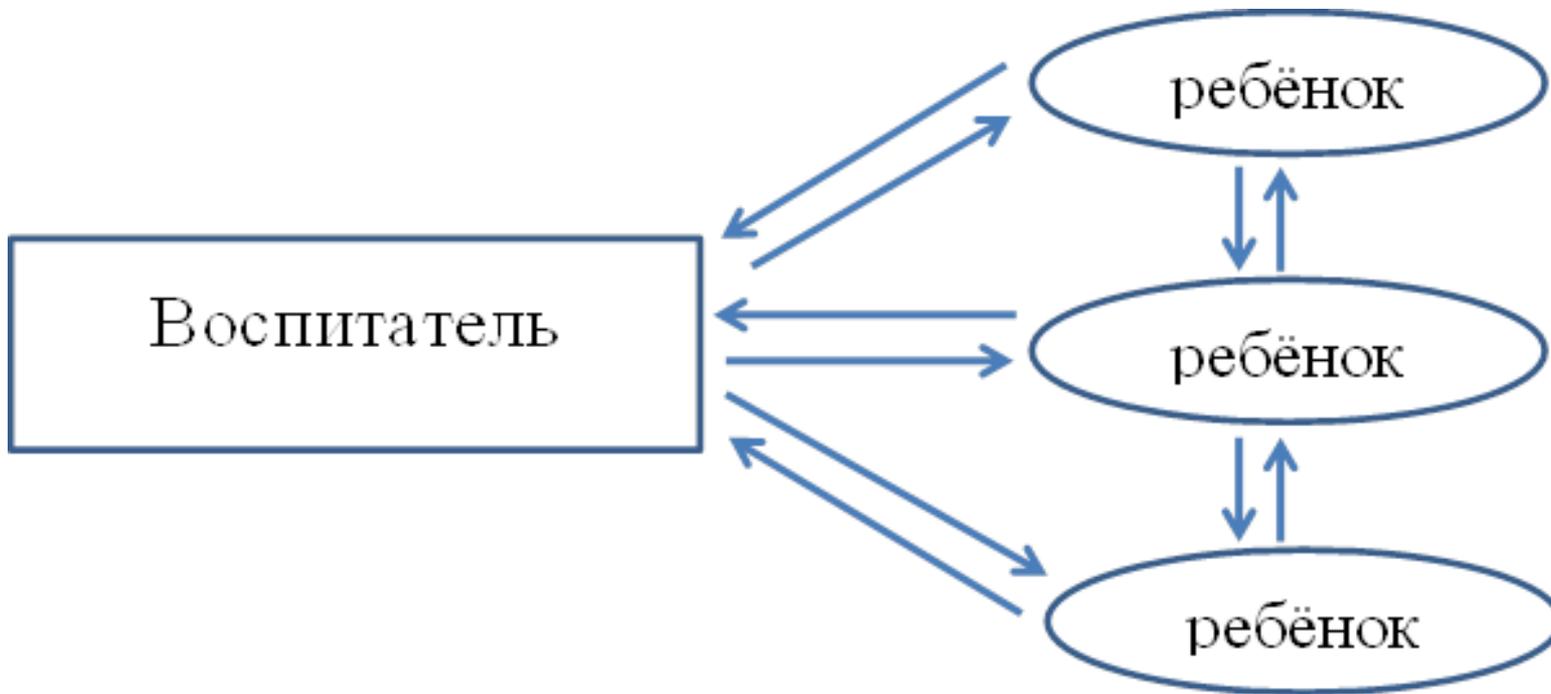
ПАССИВНАЯ - ОБУЧАЕМЫЙ ВЫСТУПАЕТ В  
РОЛИ «ОБЪЕКТА» ОБУЧЕНИЯ (СЛУШАЕТ  
И СМОТРИТ);



АКТИВНАЯ - ОБУЧАЕМЫЙ ВЫСТУПАЕТ  
«СУБЪЕКТОМ» ОБУЧЕНИЯ (САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ  
РАБОТА, ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ);



# ИНТЕРАКТИВНАЯ - ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



# ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

- после того, как вы что-то прочитали, вы запомните 10%; после того, как вы что-то услышали, вы запомните 20%; после того, как вы что-то увидели, вы запомните 30%; после того, как вы что-то увидели и услышали, вы запомните 50%; после того, как вы что-то сделали сами, вы запомните 90%;

# ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

- Образовательный процесс, в основе которого лежит интерактивное обучение, организован таким образом, что практически все дети оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. В процессе освоения учебного материала, дошкольники осуществляют совместную деятельность, это означает, что каждый вносит в работу свой вклад, происходит обмен опытом, знаниями и умениями. Причем это происходит в доброжелательной обстановке и при взаимной поддержке друг друга.
- 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.

# ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ САДУ

- **II младшая группа** - работа в парах, хоровод;
- **средняя группа** - работа в парах, хоровод, цепочка, карусель;
- **старшая группа** - работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках);
- **подготовительная к школе группа** - работа в парах, хоровод, цепочка, карусель, интервью, работа в малых группах (тройках), большой круг, дерево знаний, интервью.

# «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.

# «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.

# «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 соперничества и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

# «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.

# «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.

# «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».

# «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 овладения 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, дети слушают, анализируют и дают оценку.

# «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 свою мысль.

# «КВЕСТ»

- От англ. «Question»-вопрос, а «quest»-это поиск, разыскиваемый предмет.
- В играх-квестах есть увлекательный сюжет, основанный на поиске чего-то, когда на пути игроков возникают неизбежные проблемы разного характера, без решения которых нельзя достичь желаемой цели.
- В этой игре, действуя в условной ситуации, ребёнок чувствует себя свободным, самостоятельным, умными умелым, что расширяет круг его представлений о мире и обеспечивает внутренний эмоциональный комфорт.

# МОДЕЛЬ ТРЁХ ВОПРОСОВ Л.В.СВИРСКОЙ

- Образовательная технология «Модель трех вопросов» выступает как способ разработки проектов. Благодаря ей педагог получает первичную информацию о запасе знаний, представлений детей и помогает ориентироваться в способах получения информации. Действуя по данной технологии в разработке проектов, мы создаем условия для развития самостоятельности и инициативности у детей, их познавательной активности, учитывая их возрастные и индивидуальные особенности.

Суть этой образовательной технологии заключается в том, что воспитатель задает детям три вопроса:

- Что мы знаем?
- Что мы хотим узнать?
- Как узнаем об этом?

Сам процесс деятельности состоит из четырех этапов:

- Выбор темы.
- Планирование.
- Реализация проекта.
- Завершение проекта с дальнейшей презентацией.

Каждый этап основывается на результатах предыдущего, а итог становится основой для планирования индивидуальной работы с детьми.

В создании проекта модель трех вопросов можно разделить на три пункта: план, дело, анализ.

# ГРУППОВОЙ СБОР

- Групповой сбор - это одна из форм организации образовательного процесса совместной деятельности с детьми, где ребенок может проявить свою активность во всех образовательных областях. Эта форма становления и развития у детей ключевых компетентностей по ФГОС ДО
- Основное достоинство и ценность технологии проведения группового сбора заключается в ее гуманистической направленности: обеспечение уважения к личности каждого ребенка, создание условий для развития его уверенности в себе, инициативности, творческих способностей, самостоятельности и ответственности - в становлении базовых свойств его личности. Основная идея группового сбора - ребенок наилучшим образом развивается тогда, когда он действительно увлечен процессом обучения, активно включен в деятельность.
- Задачи группового сбора:
  - создать положительный эмоциональный настрой на весь день - «задать тон»;
  - обеспечить условия для межличностного и познавательно-делового общения детей и взрослых;
  - активизировать навыки детей, касающиеся коммуникации, планирования и организации собственной деятельности;
  - выбрать совместно с детьми тему нового проекта;
  - разработать план реализации нового проекта;
  - подвести итоги проекта;
  - развивать эмпатию.

# МЕНТАЛЬНАЯ КАРТА

- **Ментальные карты** - это уникальный и простой метод запоминания информации, разработанный английскими психологами Тони и Барри Бьюзен. Этот метод используется в разных сферах человеческой деятельности, а также в образовании.
- **Mind-maps** (термин может переводиться как «*интеллект карты*», «*карты ума*», «*карты мыслей*», «*карты мышления*», «*ментальные карты*», «*карта памяти*» или «*карты разума*») - информация, изображаемая в графическом виде на большом листе бумаги.

## СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА:

- -запоминание материала
- -упорядочение и систематизация информации
- -планирование деятельности
- -поиск решений
- -рассмотрение различных вариантов решения поставленной задачи.