

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

«КАКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ОРГАНИЗОВАННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ?»

Чтобы эффективно применять интерактивные организационные формы при проведении организованной образовательной деятельности, прежде всего, необходимо понимать, что включает в себя понятие «интерактивные организационные формы обучения»?

Слово «интерактив» пришло к нам из английского языка от слова *interact* (*inter* – взаимный, *act* – действовать). Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие[2, с.4].

Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем.

Каковы основные характеристики «интерактива»?

При интерактивном обучении создаются комфортные условия обучения, при которых ребёнок чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения. При интерактивном обучении практически все дети оказываются вовлечёнными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

Интерактивное обучение – это обучение, в ходе которого обучаемый действует и получает некоторый отклик на свои действия (от человека или технического устройства, когда речь идёт о компьютерных технологиях, интерактивных досках и т.д.).

Интерактивное обучение отчасти решает ещё одну существенную задачу. Речь идёт о релаксации, снятии нервной нагрузки, переключении внимания, смене форм деятельности и т. д. [3, с.19].

Заслуга интерактивного обучения в том, что оно сводит на нет следующие факторы риска:

- стрессовую педагогическую практику;
- интенсификацию учебного процесса;
- несоответствие методик, форм и технологий обучения возрастным и функциональным возможностям дошкольников (п.1.4.8. ФГОС ДО).

Важным является и тот факт, что в полноценном обучении участники взаимодействуют и с физическим, и с социальным окружением, и с изучаемым

содержанием. И все три вида активности взаимосвязаны, разнообразны и в обязательном порядке присутствуют на занятии:

- Физическая – меняют рабочее место, пересаживаются; говорят (единство речевой и мыслительной деятельности по А.Г. Ривину, В.К. Дьяченко), пишут, слушают, рисуют и т.д.

- Социальная – задают вопросы, отвечают на вопросы, обмениваются мнениями и т.д.

- Познавательная – вносят дополнения и поправки в изложение педагога, сами находят решение проблем, выступают как один из источников профессионального опыта и т.д. [4, с.38].

При интерактивном обучении педагог выступает в роли консультанта. А его задача – создать условия для самореализации личности, проявления инициативы обучаемых, самостоятельного решения проблем, сбора новых данных. В литературе также можно встретить определение консультат-фасилитатор. Что же это? Слово «фасилитация» происходит от латинского корня, обозначающего «помощь». Так отмечают особую позицию, которую занимает педагог, отказывающийся от роли эксперта в пользу роли помощника. Он обращается к личному опыту обучающихся, побуждает их к самостоятельному решению проблем, сбору новых данных и т.д. В данном случае педагог на некоторое время выходит из роли «носителя знаний», поручая её обучающимся. Его задача – поддержать процесс выработки нового опыта, вооружить обучающихся инструментами для успешной работы. Результаты обучения устойчивы, когда ребёнок знает, как создавать их самостоятельно.

В самом общем виде задача фасилитатора - направлять процесс обмена информацией. В этом основное отличие от роли эксперта, задача которого - самому предоставлять информацию, выстраивать и направлять решения. Образно говоря, задача эксперта - прокладывать маршрут, задача фасилитатора- помогать движению.

Интерактивные формы — это оргформы, основанные на принципах интерактивного обучения (опора на опыт, активность, позиция учителя — консультант-фасилитатор). Наиболее распространённые формы организации обучающихся при интерактивном обучении следующие:

- фронтальная работа в кругу (сократический метод);
- статичные пары (пары постоянного состава);
- пары сменного состава (пары, находящиеся в движении);
- статичные группы (группы постоянного состава: гомогенные или гетерогенные);
- мигрирующие группы (группы, находящиеся в движении);
- центры активного обучения;
- творческие мастерские (лаборатории) и т.д.

Организационные формы обучения детей, доступные детям-дошкольникам следующие:

1. Фронтальная работа в кругу

Интерактивная игра «Хоровод». Наиболее часто используемая организационная форма. Возможно её использование уже со 2-й младшей группы.

Дети образуют круг. Ведущий находится в центре круга. На начальном этапе взрослому рекомендуется стать ведущим, т.к. дети самостоятельно выполнить задание по очереди не могут. Ведущий с помощью предмета (например, мяча) 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.

Примеры заданий:

- Необходимо подобрать как можно больше определений к предмету (снег, какой?)
- Сказать комплименты своему товарищу и т.д.

Интерактивная игра «Цепочка». Данная организационная форма может быть эффективно использована, начиная со среднего возраста. 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 создаёт обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания. Для передачи эстафеты также можно использовать какой-то предмет – «волшебную палочку», «волшебный клубок» и т.д.

Примеры заданий:

- Придумать сказку.
- Придумать вариант решения проблемы (На чём отправиться в путешествие? Как помочь сказочному герою? и пр.)

Интерактивная игра «В кругу друзей» или «Большой круг». Дети стоят в кругу, взявшись за руки. Данная организационная форма позволяет каждому ребёнку высказываться по поставленной проблеме и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

2. Статичные пары (пары постоянного состава) или группы:

«Работа в парах». Данную организационную форму можно начать использовать со средней группы.

Дети учатся взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию. Работая в паре, дети совершенствуют умение договариваться, последовательно, сообщая выполнять работу. Интерактивное обучение в парах помогает выработать навыки сотрудничества в ситуации камерного общения. Варианты заданий для детей могут быть самыми разными: выполнение заданий по заготовкам-карточкам за столами (например, фонетический анализ слова и

выкладывание схемы на столе, совместный рисунок (например, отгадка загадки), придумывание варианта подарка для малышей и т.д.)

«Интервью». Используется на этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы с детьми старшего возраста. Благодаря использованию этой организационной формы, у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

2. Пары сменного состава (пары, находящиеся в движении).

«Карусель». Возможно её использование со средней группы. Интерактивная организационная форма «Карусель» формирует у детей такие нравственно-волевые качества, как взаимопомощь, навыки сотрудничества.

В начале использования данной формы объясните и отработайте с детьми ритуал входа и выхода из диалога. Он может быть следующим:

- поздороваться, пожав друг другу руки;
- договориться, кто первый начнет диалог;
- выполнить задание, поменяться ролями;
- поблагодарить: «Спасибо за работу»; можно в стихотворной форме:

«Потрудился ты не зря, тебе спасибо от меня»;

- поклониться, пожать друг другу руки;
- по сигналу воспитателя попрощаться.

Во время игры группа делится на две равные части. Группы образуют два круга, внешний и внутренний, так, чтобы участники стояли лицом друг к другу попарно (ребёнок из внешнего круга напротив ребёнка из внутреннего). Если детей нечётное количество, то либо один из них выполняет задание по просьбе воспитателя, либо воспитатель встаёт в круг.

По сигналу педагога игра начинается. Пары «карусели» приветствуют друг друга. У каждого из них задание, которое предназначено для партнёра (например, партнёрам предлагается придумать предложение (слово) по схеме.

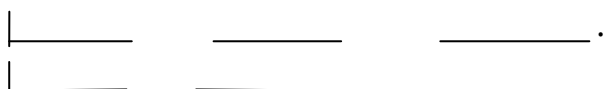
Задание для детей из внешнего круга:

Придумать слово по схеме. Схемы могут быть различны. Чёрный цвет обозначает согласный звук, белый – гласный.



Задание для детей из внутреннего круга:

Придумать предложение по схеме:



Обсудив задания друг друга, по сигналу педагога дети прощаются, из внешнего круга делают шаг вправо. Внутренний круг остаётся на месте. Далее дети выполняют задание с новым партнёром и вновь передвигаются по сигналу.

«Ручеёк». Лучше её использовать со старшей группы. В процессе данной игры дети овладевают навыками контроля, учатся тактично поправлять соседа, объяснять причину неправильного ответа. Число игроков должно быть нечётным. Воспитатель находится либо внутри игры (является исполнителем, имеет свою карточку и передвигается вместе с детьми), либо вне её (выполняет контролирующую функцию).

1. Дети встают в пары друг за другом, как в игре «Ручеек», берут в руки карточки.
2. Лишний игрок водит.
3. Педагог даёт задание – каждый должен найти себе пару с карточкой.
4. По сигналу воспитателя ребёнок поднимает карточку, называет, что на ней изображено и движется в поисках пары (как в игре «Ручеёк»).

Например, на карточках овощи и фрукты. Если у водящего на карточке изображён фрукт, то он ищет себе ребёнка с карточкой, на которой также изображён фрукт.

Можно усложнить задание, раздав детям разнообразные картинки из разных сфер жизни. Задание будет примерно таким: найти изображение предмета, имеющего общее с предметом на карточке ведущего. Когда ребёнок найдёт соответствующую карточку с предметом, он должен будет ещё объяснить, что общего между этими изображениями.

5. Тот, кто остался лишним, становится водящим и тоже ищет себе пару.

«Иду в гости!». Игру можно использовать практически в любой НОД для закрепления и обобщения.

Педагог объясняет и отрабатывает с детьми ритуал входа и выхода из диалога.

Действия гостя:

- найти свободного «хозяина»;
- постучать;
- поздороваться;
- после приглашения сесть с «хозяином» и «съесть угощение», т. е. выполнить предложенное задание;
- получить оценку (можно обсудить с детьми какой она будет – словесная, жестовая и пр.);
- попрощаться;
- найти нового свободного «хозяина» и повторить цикл;

Действия хозяина:

- поздороваться с «гостем»;
- пригласить войти, сесть;
- «угостить заданием». Каждому гостю дают только один вопрос.
- если «гость» выполнил задание и объяснил его - поставить оценку («вручить подарок»);

- ждать следующего «гостя», зазывая его пригласительным жестом. Затем повторить все сначала (второму «гостю» предложить второе «угощение» - задание).

Ход игры:

1. Разделить группу на две равные части: «хозяева» и «гости». «Гости» отходят в сторону и ждут сигнала. «Хозяева» рассаживаются так, чтобы рядом было свободное место. Педагог раздаёт материалы для выполнения задания или даёт детям устное задание. *Например, можно раздать иллюстрации с изображением какого-либо изделия народного промысла, а также карточки с элементами различных росписей.* «Гости» должны подобрать элементы росписи, соответствующие данному виду росписи.

2. «Гости» ищут свободного партнёра, выполняют задание, «хозяева» проверяют и оценивают работу. Они могут каким-то образом фиксировать результат на бланках, но это в работе с дошкольниками, как правило, приводит к потере времени. Воспитатель помогает найти свободное место и соблюдать правила дружной работы.

3. Игра заканчивается по сигналу воспитателя.

4. Подведение итогов. В целях экономии времени подвести итоги можно выборочно. Попросить двух-трех «хозяев» рассказать о том, кто приходил к ним в гости и как они справились с «угощением», т.е. заданием.

Внимание! Если педагогу по ходу игры нужно дать кому-то указания, то говорить следует так, чтобы их слышал только тот, кому они адресованы. Громкие замечания прерывают игру. И дети, и воспитатель выполняют «правила дружной работы»:

- работая в паре, я вежлив и внимателен;
- говорить нужно так, чтобы слышал только твой партнёр;
- вторгаться в работу другой пары запрещено. Нужно подождать, когда кто-нибудь освободится.

«Пересадки». Для закрепления и систематизации знаний в старшем дошкольном возрасте.

Ход игры:

1. Дети выбирают себе карточки с заданиями, например как в игре в «Карусель» со схемами слов и предложений.
2. По сигналу педагога ребята начинают двигаться по группе в поисках партнёра с другим заданием.
3. Встретившись со свободным партнёром и поприветствовав его, садятся рядом с ним на незанятое место.
4. Первый ребёнок предлагает второму выполнить задание со своей карточки.
5. Второй ребёнок предлагает первому свою карточку (т. е. происходит обмен заданиями).
6. По сигналу воспитателя партнёры прощаются и расходятся в поисках новой встречи.

7. Игра заканчивается, когда дети сменяют четвёртого, пятого партнёра (меняя партнёров, дети пересаживаются в определённом порядке «по горизонтали» или «по вертикали», отсюда название игры – «Пересадки»).

«Школа разведки». Игру можно использовать в любой НОД для отработки навыков взаимоконтроля в паре; обобщения знаний по теме. Разберём это на примере темы «Животные».

Ход игры:

1. Детям объявляют, что они поступили в «школу разведки» (антураж может быть и другим, это лишь вариант).
2. Раздаются «секретные карточки-пароли», их пока нельзя никому показывать.
3. Те, у кого карточки с изображением мест обитания (лес, дом, море и т.д.) будут разведчиками-генералами.
4. Главная цель разведчиков-генералов: собрать команду - подпольную группу и наибольшее количество информации.
5. Остальные дети берут в руки остальные карточки (с изображением животных).
6. По сигналу воспитателя два разведчика-генерала, например «Домашние животные» и «Дикие животные» отправляются в путь. Встречаясь, собирают команды. Генералы объединяют изображения на карточках по группам: в первой группе объединяются карточки с изображением домашних животных; во второй группе – карточки с изображением диких животных.
7. Ребята каждой группы могут встать в круг, взявшись за руки, или изобразить паровозик, который набирает пассажиров.
8. В конце игры каждая группа должна доказать правильность такого распределения по командам.

Внимание! Содержание игры должно не только способствовать отработке определенных знаний, умений и навыков, но и развивать мышление. Поэтому будет лучше, если вы введёте задания на развитие операций мышления: сравнение, сопоставление, выделение лишнего; создадите проблемную ситуацию.

3. Статичные группы (группы постоянного состава: гомогенные или гетерогенные)

Одно из самых важных условий эффективной организации групповой работы - продуманное комплектование групп.

Группы следует комплектовать по двум признакам: уровню успехов детей или характеру межличностных отношений. Дошкольников можно объединить в группы по однородности (гомогенная группа) или по разнородности (гетерогенная группа) достигнутых успехов в той или иной сфере. Гомогенные группы могут состоять из сильных, средних и даже слабых детей.

Решение обучающих, развивающих и воспитательных задач лучше всего осуществлять в гетерогенной группе, где создаются благоприятные условия для

взаимодействия и сотрудничества. Сильный обучающийся, являющийся лидером, поведёт за собой остальных. Существует, однако, опасность, что лидер подменит всю группу, сведёт участие остальных в коллективном выполнении задания к минимуму, поэтому при комплектовании важно учитывать и характер межличностных отношений.

Психолог Ю.Н. Кулюткин рекомендует: «В группу должны подбираться учащиеся, между которыми сложились отношения доброжелательности. Только в этом случае в группе возникает психологическая атмосфера взаимопонимания и взаимопомощи, снимаются тревожность и страх».

Действия педагога заключаются в следующем:

- объяснить цели предстоящей работы;
- разбить детей на группы;
- раздать задания;
- контролировать ход групповой работы (попеременно участвовать в работе групп, но без навязывания своей точки зрения);
- подвести итоги (совместно с детьми);
- оценить (самооценка детей должна предшествовать оценке педагога)

«Разбегалочки». Эта игра объединяет в себе различные организационные формы: индивидуальную работу ребёнка, работу в парах и в группах. В этой игре ребёнок имеет возможность выбрать карточку низкого, среднего или высокого уровня сложности. В ходе игры дети должны учиться быстро, тихо, без суеты занимать места в соответствии с пиктограммами. Данная игра доступна детям старшего дошкольного возраста, лучше её начинать использовать в подготовительной группе.

Цели:

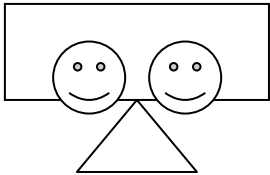
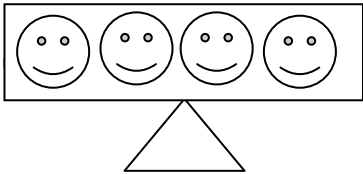
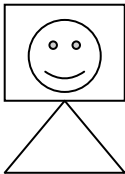
- закрепить, систематизировать знания по теме;
- запомнить пиктограммы, их значение.

Оборудование:

- крупное изображение на подставках каждой пиктограммы в отдельности;
- мелкие «пиктограммы-посредники» (по количеству детей);
- набор индивидуальных, парных, групповых карточек различного уровня сложности, соответствующих изучаемой теме.

Ход игры:

1. До начала игры педагог расставляет крупные пиктограммы на подставках в определённые места группы. Таких «игровых зон» получится три. Например, столы рядом со шкафом, столы у окна, стол воспитателя.

Первая: столы рядом со шкафом	Вторая: столы у окна	Третья: стол воспитателя
		

2. Воспитатель раскладывает карточки с заданиями.

В первую «игровую зону» с пиктограммой  - парные карточки различного уровня сложности.

Во вторую с пиктограммой  - групповые карточки.

В третью с пиктограммой  - индивидуальные карточки.

Уровень сложности определяется количеством наклонных полос:

-  первый (низкий) уровень сложности;
-  второй (средний) уровень сложности;
-  третий (высокий) уровень сложности.

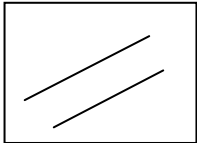
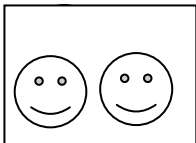
3. Дети выбирают мелкие «пиктограммы-посредники».

4. По сигналу воспитателя дети бегут в ту «игровую зону», которая обозначена на «пиктограмме - посреднике».

5. Дети сверяют пиктограммы и пожимают друг другу руки, если всё правильно. Прибежавшие «не туда» дети вслух объясняют ошибку и исправляются.

6. Дети выбирают карточки с заданиями, выполняют их и отчитываются.

Внимание! Отчитываться нужно тогда, когда все закончат работу в строго отведённое время и по сигналу педагога рассядутся по местам. Чтобы сэкономить время, можно попросить выступить одного ученика с индивидуальной карточкой, представителя от группы и от пары.

	Игра «Разбегалочки» Тема: «Текст и его смысл».	
Задание: Переставь буквы, чтобы слово имело смысл.		
КЕТСТ ОЛИСЧ ФРГИАК	МАБАГУ ВИКЛУРАТА СТКИДОЖЙ	ТОРНИМО ЫШЫМ УХЛС
Имя, Фамилия		

Игра «Разбегалочки» для работы в Центрах активности.

Такое соединение, на первый взгляд, усложняет работу, зато способствует повышению интереса детей, снижению утомляемости, осуществлению более глубокой индивидуализации. «Совмещение форм работы» позволяет педагогу обогатить содержание карточек дополнительным материалом, развивает у детей наблюдательность, память, внимание, мышление, учит ориентироваться в окружающей обстановке, дружно работать единой командой.

Ход игры

1-4. Аналогичны пунктам работы в игре «Разбегалочки».

5. После того как дети прибежали в «свою игровую зону», сверили свою пиктограмму с крупной пиктограммой на рабочем месте, они замечают пиктограммы с изображением центров активности. Следовательно, одним нужно будет работать не только индивидуально, но еще и в центре чтения. Другим - не только в паре (заполнить парную карточку с заданием), но и в центре математики. Третьим - не только в группе (выполнить групповую карточку), но и в центре науки и т. д. Каждый педагог может придумать свои обозначения Центров активности. Желательно, если в обсуждении будут принимать участие дети.

Таким образом, интерактивное обучение – несомненно, интересное, творческое, перспективное направление педагогики. Оно помогает реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учётом их психологических возможностей. Использование интерактивной технологии даёт возможность обогатить знания и представления детей об окружающем мире, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, побуждает детей к активному взаимодействию в системе социальных отношений.

При подготовке к организованной образовательной деятельности используйте материалы практикума, проводимого в МБДОУ № 49 «Интерактивные организационные формы проведения непосредственно образовательной деятельности».

Можно прочитать следующую литературу, использовать следующие интернет-ресурсы:

1. Мясоед, Т. А. Интерактивные технологии обучения: Спец. семинар для учителей / Т. А. Мясоед. – М.: Академия, 2004. – 75 с.
2. Суворова, Н. Интерактивное обучение: Новые подходы / Н. Суворова. – М.: Роспедагентство, 2005. – 110 с.
3. Коростылева, Л. А. Психологические барьеры и готовность к нововведениям / Л. А. Коростылева, О. С. Советова. – СПб: Питер, 1996. – 33 с.
4. Алдер, Х. НЛП: современные психотехнологии / Х. Алдер. – СПб.: Питер, 2000. – 220 с.
5. Егоров, А. И. Инновационные процессы в школе: организация и управление / А. И. Егоров. – Владимир, 1995. – 69 с.
6. Козина, Е. Польза от интерактивного обучения / Е. Козина // Педагогика. – 2001. - № 2. – С.37-39.

7. Пидкасистый, П. И. Технологии игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – М.: Академия, 1996. – 268 с.
8. <http://diplom-legko.ru/download-author/ioosdpisrf.doc> 23.07.2015
9. <http://nsportal.ru/blog/nachalnaya-shkola/all/2011/11/02/interaktivnye-formy-organizatsii-uchebnogo-protsessa>
10. <http://www.den-za-dnem.ru/files-00003/Kozina.doc>
11. <http://www.maam.ru/detskisad/konspekt-nod-s-ispolzovaniem-interaktivnyh-tehnologii.html>
12. <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2015/04/18/interaktivnoe-obuchenie>