Муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения

Центр Развития Ребёнка – Детский сад №28 г. Сочи

**Методическое пособие**

**по теме:**

**«Методыинтерактивного обучения дошкольников»**

Автор составитель: Власенко Т.Ю.,

старший воспитатель Муниципального дошкольного образовательного бюджетного учреждения центра развития ребёнка -детского сада № 28 г. Сочи

2021

В методическом пособии представлен сборник интерактивных игр для дошкольников в рамках ФГОС ДО. Сборник рассчитан для детей от 4 до 7 лет. Автором даны методические рекомендации по организации и проведению игр с дошкольниками. Сборник предназначен для специалистов дошкольных образовательных организаций.

© Власенко Т.Ю., автор, 2021

© МДОБУ центр развития ребенка-детский сад № 28, 2021

**Содержание**

Пояснительная записка……………………..………………………………….…4

Глава 1. Теоретические основы педагогического обеспечения интерактивного взаимодействия………………..…………………………………………………..5

1.1. Классификация интерактивных методов…...………………...…………….6

1.2. Сравнение традиционного и интерактивного методов……………….…..7

1.3. Особенности интерактивного взаимодействия дошкольников…………...8

Глава 2. Методические рекомендации по использованию интерактивных методов……………………………………………………......……….……….….…9

2.1 Характерные особенности интерактивных методов………………..………9

2.2. Применение интерактивных форм взаимодействия в практике работы с дошкольниками ……………………………………………………………………...10

2.3. Алгоритм проведения интерактивной игры…………….………………...10

3. Перечень интерактивных методов.………………….…………...…….…….11

3.1. Работа в парах……………………………………………………………….11

3.2. Методы групповой работы: работа в малых группах, тройках..........................................................………………………………………….12

3.3. Групповой метод…………………………………………………………....24

Заключение…………………………………………...…………………………..25

Список использованной литературы…………………………………...………26

**Пояснительная записка.**

В настоящее время в дошкольном образовании актуальное значение приобретают поиски эффективных форм и методов работы с детьми, стимулирующие их разностороннее развитие. На смену традиционным приходят интерактивные методы обучения и воспитания.

В рамках реализации ФГОС ДО перед педагогом стоит задача обеспечить детскую реализацию за счет создания особого пространства, в котором ребенок осуществляет свои идеи, замыслы, переживания, а взрослый поддерживает его в этом.

Пространство детской реализации требует другого типа общения и взаимодействия взрослого и ребенка. В этом случае взрослый должен вслушаться в голос ребенка, чтобы понять детский замысел и помочь ребенку не только его реализовать, но и создать условия, направленные на поддержку его востребованности, построить пространство для реализации. Эту задачу педагог эффективно может решить, используя методы интерактивного обучения, интерактивную игру. Во время игры происходит социальное, эмоциональное и психическое становление ребенка. Для детей дошкольного возраста игры имеют исключительное значение: игра для них учеба, труд, серьезная форма воспитания, способ познания окружающего мира.

**Цель работы** –оказание методической помощи воспитателям и специалистам ДОО в использовании методов интерактивного обучения.

**Задачи работы**:

1. Изучить сферу применения интерактивных методов в современном образовательном процессе.
2. Изучить особенности интерактивного взаимодействия дошкольников.
3. Дать рекомендации по проведению интерактивных игр.
4. Сравнить традиционный и интерактивный подходы.
5. Разработать методические рекомендации по использованию интерактивных методов.

**Объект исследования** - интерактивные методы при обучении дошкольников.

**Предмет исследования** – особенности применения интерактивных методов в системе современного дошкольного образования.

**Методы исследования** – теоретические (изучение и анализ педагогической, психологической, методической литературы и вопросам инновационных методов образования, изучение передового педагогического опыта), эмпирические (наблюдение за ходом образовательного процесса, деятельностью воспитанников, беседа).

**Практическая значимость**: материалы работы можно использовать в практике дошкольных образовательных организаций.

**Ожидаемый результат:** при использовании данного методического пособия воспитатели и специалисты-дошкольники научатся правильно использовать интерактивные методы в своей деятельности, активность педагога уступит место активности дошкольников, что сделает продуктивным сам процесс обучения. Из объекта воздействия ребенок станет субъектом взаимодействия, он сам будет активно участвовать в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

**Структура работы.** Работа состоит из пояснительной записки, двух глав, заключения и списка используемой литературы.

**Глава 1. Теоретические основы педагогического обеспечения**

**интерактивного взаимодействия.**

Хочется более подробно разъяснить, что понимается под интерактивными методами работы и зачем их использовать в детском саду. Существует распространенный миф педагогов-дошкольников о том, что интерактивный методы относятся к работе с интерактивными досками, компьютером и другими техническими средствами. Педагоги-дошкольники также часто путают активные методы работы с интерактивными. Рассмотрим подробно их сходство и отличие.

**Активный и интерактивный методы** имеют много общего. Интерактивный метод можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов. Просто в отличие от активных методов интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с воспитателем, но и друг с другом и на доминирование активности детей в процессе обучения.

Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact» («inter» - «взаимный», «act» - «действовать»). Интерактивное обучение – это специальная форма организации образовательного процесса, суть которой состоит в совместной деятельности ребенка над освоением материала, в обмене знаниями, идеями, способами деятельности. Интерактивная деятельность на занятиях предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Основные цели интерактивного обучения:

* стимулирование познавательной мотивации;
* развитие самостоятельности и активности;
* воспитание аналитического и критического мышления;
* формирование коммуникативных навыков;
* саморазвитие дошкольников.

В интерактивном обучении учитываются потребности ребенка, привлекается его личностный опыт, осуществляется адресная корректировка знаний, оптимальный результат достигается через сотрудничество, сотворчество, самостоятельность и свободу выбора, дошкольник анализирует собственную деятельность. Принципиально изменяется схема взаимосвязи между участниками образовательного процесса, в контакте с педагогом и сверстником ребенок чувствует себя комфортнее. Сохраняя конечную цель и основное содержание образовательного процесса, интерактивное обучение изменяет привычные транслирующие формы на диалоговые, основанные на взаимопонимании и взаимодействии.

Использование интерактивной модели взаимодействия предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение задач. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия ребенок становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

**1.1. Классификация интерактивных методов.**

Образовательный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов, организуется с учетом включенности в процесс познания всех детей группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Интерактивное взаимодействие, конечно, требует определённых изменений жизни группы. Необходимо начинать с постепенного включения элементов этой модели, чтобы дети привыкли к ним. Можно даже составить план постепенного внедрения интерактивного обучения. Безусловно, лучше старательно подготовить несколько интерактивных занятий в учебном году, нежели часто проводить наспех подготовленные «игры». Необходимо провести с детьми организационное занятие и создать вместе с ними правила работы в группе. Для начала целесообразно использовать простые интерактивные методы – работу в парах, малых группах, мозговой штурм. Со временем у дошкольников появится опыт такой работы, и период подготовки к занятиям сведется до минимума.

Для эффективного использования интерактивного взаимодействия педагог-дошкольник должен старательно планировать, прежде всего, свою деятельность: глубоко выучить и продумать материал, определить хронометраж занятия, задания для групп, роли участников, подготовить вопросы и возможные ответы, разработать критерии оценки эффективности образовательной деятельности.

Ведущими признаками интерактивного взаимодействия являются:

1. Многоголосье. Это возможность каждого участника педагогического процесса иметь свою индивидуальную точку зрения по любой рассматриваемой проблеме.
2. Диалог. Диалогичность общения педагога и ребенка предполагает их умение слушать и слышать друг друга, внимательно относиться друг к другу, оказывать помощь в формировании своего видения проблемы, своего пути решения задачи.
3. Мыследеятельность. Она заключается в организации активной мыслительной деятельности педагога и ребенка. Не трансляция педагогом в сознание детей готовых знаний, а организация их самостоятельной познавательной деятельности.
4. Свобода выбора.
5. Создание ситуации успеха. Ведущие условия для создания ситуации успеха — позитивное и оптимистичное оценивание дошкольников.
6. Рефлексия. Это самоанализ, самооценка участниками педагогического процесса своей деятельности, взаимодействия.

Таким образом, процесс обучения не автоматическое вкладывание учебного материала в голову воспитанника. Он требует напряженной умственной деятельности ребенка и активного участия в этом процессе. Объяснение и демонстрация никогда не дадут устойчивых знаний. Этого можно достичь только с помощью интерактивного обучения. С другой стороны, после нескольких старательно подготовленных занятий педагог сможет ощутить, как изменилось к нему отношение воспитанников, а также сама атмосфера в группе. Это послужит дополнительным стимулом к работе с интерактивными методами.

**1.2. Сравнение традиционного и интерактивного методов.**

Проблемы современного образования способствуют всё большему противопоставлению интерактивного обучения традиционному. Кризис традиционного образования, наличие которого признают большинство педагогов, прослеживается в следующих противоречиях обучения:

– между мотивацией и стимуляцией учения: стимуляция в традиционном обучении превосходит мотивацию, педагоги жалуются, что дети не хотят учиться*,* а дети – на скуку, однообразие, непосильность заданий;

– между пассивно-созерцательным и активно-преобразовательным видами образовательной деятельности: пассивная созерцательность в традиционном обучении занимает большую часть занятия, например, когда педагог объясняет новый материал, а остальные слушают или не слушают;

– между психологическим комфортом и дискомфортом: на традиционном занятии редко создаются условия для живого, непринужденного общения;

– между воспитанием и обучением: на обычном занятии воспитательное взаимовлияние воспитанников пресекается педагогом, у них нет возможности беседовать, поправлять, оценивать друг друга;

– между индивидуальным развитием и стандартами образовательной деятельности: в традиционном обучении редко осуществляется индивидуальный подход к каждому дошкольнику;

– между субъект-субъектными и субъект-объектными отношениями: на классическом занятии всегда действует принцип взаимоотношений «субъект-объект».

Интерактивное обучение помогает преодолеть эти противоречия. В ходе интерактивного взаимодействия происходит активизация познавательной деятельности детей, повышение их самостоятельности и инициативности. В контексте интерактивного обучения знания приобретают иные формы. С одной стороны, они представляют собой определенную информацию об окружающем мире. Особенностью этой информации является то, что ребенок получает ее не в виде уже готовой системы от педагога, а в процессе собственной активности. Педагог, по мнению О. Бассис, должен создавать ситуации, в которых обучающийся активен, в которых он спрашивает, действует. В подобных ситуациях «он совместно с другими приобретает способности, позволяющие преобразовывать в знание то, что изначально составляло проблему или препятствие».

Таким образом, цель интерактивного обучения - это создание педагогом условий, в которых активность педагога уступает место активности дошкольников. Педагог-дошкольник выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Это является принципиальным отличием целей интерактивного обучения от целей традиционной системы образования.

* 1. **Особенности интерактивного взаимодействия дошкольников.**

1. Интерактивное педагогическое взаимодействие характеризуется высокой степенью интенсивности общения его участников, их коммуникации, обмена деятельностями сменой и разнообразием их видов, форм я 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.

З. 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, отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее.

**Интерактивное обучение решает три задачи:**

* учебно – познавательную;
* коммуникативно – развивающую;
* 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 фасилитатора, т.е. организатора процесса бучения 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.

**Формы организации интерактивного взаимодействия:**

1. Индивидуаљная (каждый участник выполняет задание самостоятельно).

2. Парная (задание выполняется в паре).

З. 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.

**Глава 2. Методические рекомендации по использованию интерактивных методов.**

**2.1. Характерные особенности интерактивных методов.**

1. Наличие участников, интересы которых в значительной степени пересекаются или совпадают.

2. Наличие чётко оговариваемых правил (каждая методика имеет собственные правила).

З. Наличие ясной, конкретной цели.

4. Взаимодействие участников в том объёме тем способом, который сами определяют.

5. Групповая рефлексия.

6. Подведение итогов.

Рассмотрим влияние методов интерактивного обучения на процесс обучения дошкольников.

**Ролевые игры** способствуют развитию навыков критического мышления, решению проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях, воспитанию понимания других людей. Через игру участвующие могут лучше понять собственные действия в реальной жизни, избавиться от страха за последствия своих ошибок.

Интерактивно–коммуникативной игрой называют активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения. Игры, где взаимодействие происходит не только между детьми, но и взрослый является активным участником игровой деятельности, реализуя общий замысел и цель игровой деятельности.

Под **интерактивной игрой** понимается не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности.

Во время интерактивной игры происходит освоение участниками группы нового опыта, новых ролей, формируются коммуникативные умения, способности применять приобретенные знания в различных областях, умения решать проблемы, толерантность, ответственность.

Существует много вариантов интерактивных игр, но способ проведения достаточно универсален.

**2.2. Применение интерактивных форм взаимодействия в практике работы с дошкольниками.**

Практика показала, что наиболее благоприятные условия для включения каждого ребенка в активную работу на занятии создают групповые формы работы. При организации работы в парах и группах каждый ребенок мыслит, предлагает своё мнение, пусть оно и неверное, в группах рождаются споры, обсуждаются разные варианты решения, идет взаимообучение. И что особенно важно групповая форма работы позволяет решить задачу индивидуального подхода.

Первое, чему учим детей — это проверять друг друга. Следующий этап: учим тренироваться в парах.

Далее идёт обсуждение в парах. Что значит обсуждать? Это говорить по данной теме, ставить вопросы и раскрывать их (расскажите друг другу, о чем я вам только что рассказала; скажи напарнику, как ты его понял). Важно научить детей задавать вопросы и отвечать на них. При работе парами дети приучаются внимательно слушать ответ товарища.

Формируя у детей целостную картину мира, мы изучаем какой — либо объект во взаимосвязи и взаимодействии с другими объектами окружающего мира. И в этом незаменимы интерактивные технологии, которые позволяют решать педагогические задачи в комплексе.

**2.3. Алгоритм проведения интерактивной игры**.

1. Подбор педагогом заданий н упражнений для группы детей. (Возможно проведение подготовительного занятия.)
2. 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.
3. Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.
4. В процессе игры дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие - то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действия дошкольников.
5. После окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение), анализируются результаты, подводятся итоги.

Важно, чтобы дети получали удовольствие от игры, попробовав себя в новой ситуации. Не следует путать интерактивную игру с ролевой и деловой игрой. Ролевая игра по сути своей напоминает театр: в ней решение проблемы не является основным; главное, есть те, кто разыгрывает роли, и наблюдатели. В процессе деловой игры происходит формирование профессиональных навыков на основе приобретаемого опыта и личностных качеств.

**3. Перечень интерактивных методов.**

**3.1. «Работа в парах»**

**Задачи:**

* учить взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию; совершенствовать умение договариваться;
* последовательно, сообща выполнять работу;
* выработать навыки сотрудничества в ситуации камерного общения.

***«Вдвоем»***

**Ход проведения:**

Дети образуют рабочие пары и выполняют предложенное задание, например, по очереди описывают картину.

***«Фигуры из счетных палочек»***

**Ход проведения.**

Двое детей садятся спиной друг к другу. Они получают от ведущего по 12 счетных палочек. Первый выкладывает любую фигуру из палочек, а потом объясняет второму, который не видит, что он выложил, как положить спички, не говоря, что он сделал. После этого контролер проверяет, правильно ли сделана фигура. Потом участники могут поменяться ролями (Данное упражнение можно проводить и с помощью листа бумаги и карандаша.)

***«Совместный рисунок»***

**Ход игры:**

Один из пары рисует левую сторону рисунка, другой – правую. Должно получиться гармоничное, цельное изображение.

***«Пластилин»***

**Ход проведения.**

Участникам дается 1 кусок пластилина. Каждый может работать только одной рукой (или правой, или левой). В ходе упражнения участники должны договориться, что будут лепить. Рефлексия: легко ли работать в паре? Нужно ли учиться подстраиваться друг к другу?

***«Мы с тобой похожи тем, что...»***

**Задача**: познакомиться (если не знают друг друга) узнать друг друга, чем они похожи, для того, что бы уже найти приятелей по интересам.

**Ход проведения.**

Участники сидят в кругу, лицом друг к другу. Путем перебрасывания мячика каждый участник выбирает себе партнера, и называет один из признаков, по которому они похожи. «Мы с тобой похожи тем, что...». Например: что живем на планете Земля, находимся в одной группе и т.д. Участник, который поймал мячик отвечает: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Например: что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д.

**3.2. Методы групповой работы: работа в малых группах, тройках.**

***«Мозговая атака (мозговой штурм)»***

***Рекомендации по проведению игры.***

**Основная цель «Мозгового штурма» —** помочь детям «расковать» сознание и подсознание, стимулировать воображение, чтобы получить наибольшее количество необычных, оригинальных идей.

Задачи:

1. Научить детей генерировать идеи (рациональные, нерациональные, правильные, неправильные;
2. Научить детей смело высказывать свои идеи "на людях";  
   Научить детей фантазировать;
3. Научить детей говорить по одному, слушать других детей не перебивая, уважать чужое мнение;
4. Поддержать робкого ребенка, похвалив его идею, даже если она и слабая;
5. Оценить общую активность детей.

Перед проведением интерактивной технологии «мозговой штурм» педагогу **необходимо:**

* собрать информацию по теме обсуждения;
* разработать цепочку вопросов к детям;
* подобрать картинки;
* продумать варианты организации продуктивной деятельности;
* иметь набор оригинальных решений обсуждаемой проблемы;
* быть готовым к появлению непредвиденных педагогических ситуаций и уметь их решать.

А также для проведения «Мозгового штурма» должна предшествовать **предварительная работа.** Детей следует познакомить с правилами и ходом игры. Для лучшего усвоения и наглядности, целесообразно введение символического обозначения. Символы можно придумать вместе с детьми. Для наиболее полного усвоения и соблюдения правил мозгового штурма, а также хода деятельного этапа составить с детьми алгоритм технологии.

**Алгоритм проведения метода «Мозговой штурм»**

1. выслушать проблему;
2. подумать над её решением;
3. разделиться на «Создателей идей» и «Экспертов»
4. рассказать свою идею;
5. выслушать и обсудить идеи;
6. выбрать идею

При проведении «Мозгового штурма» воспитатель должен обеспечить психологическую поддержку участников, атмосферу активности и доброжелательности. Выбрать идею   Воспитатель тщательно подходит к формированию состава группы: отсутствие конфликтов, явных лидеров, примерно равный уровень. Участников лучше расположить за круглым столом. Проблемная ситуация и цель должны быть чётко сформулированы. Важно показать, что у одной и той же проблемы есть много разных решений и каждое правильно, но только для своих конкретных условий.

**Рассмотрим этапы:**

1. Мотивационный этап.

Детям на мотивационном этапе ставится проблема или задается ситуация для решения.      Далее дети, повторив правила, приступают к деятельности в малых группах: «Создатели идей» и «Эксперты».

1. Деятельный этап.

Во время деятельного этапа «Создатели идей» высказывают возможные решения проблемы, в том числе и фантастические. Воспитатель фиксирует их: записывает сам или использует диктофон. После чего заслушиваются все идеи, а затем по одной. «Эксперты» и «Создатели» обсуждают идею. «Эксперты» высказывают, подходит данная идея или нет. «Создатели» выражают своё мнение, если не согласны аргументируют.

Примерные вопросы к детям при обсуждении: Какая идея наиболее подходит? Подходит ли эта идея? Почему? Давайте подумаем вместе? А как сделать, чтобы? Как вы думаете, если…? Какие условия отбора?

1. Заключительный этап.

В ходе рефлексии на заключительном этапе воспитатель даёт общую оценку деятельности детей. Дети проводят самоанализ своей деятельности. На этапе создания идей в адрес авторов, следует ввести полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой. Работающие дети в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям. Можно смеяться, высказывая сумасшедшую идею, но нельзя смеяться над ней.

Технология может быть использована на этапе изучения и закрепления нового материала, для организации совместной деятельности воспитателя с детьми при решении задач образовательных областей «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

В рамках исследовательской работы технологию можно использовать на этапе постановки проблемы. «Мозговой штурм» можно использовать для развития фантазии и воображения, мышления, памяти, для раскрепощения сознания детей. Достоинства технологии «Мозговой штурм» состоит в том, что она позволяет развивать идеи друг друга; преодолевать страх перед критикой и страха ошибиться; помогает поднять статус робкого ребенка, сделать его более смелым и раскованным, если обращать общее внимание на его решения, пусть и слабые. Технология «Мозговой штурм», позволяет в пределах определенного времени без перегрузки детей получить качественный результат — усвоение воспитанниками материала.

**Ход проведения.**

**1.** Разделить детей на две группы. Одна группа: "**Генераторы идей**", другая группа: "**Проницательные аналитики"** или **"Эксперты**".

**2.** Объяснить детям правила игры, рассказать об обязанностях обеих групп. Подчеркнуть, что высказывать можно любые идеи, самые дикие и фантастичные, никто смеяться не будет. Каждый должен высказать хотя бы одну идею, чем больше, тем лучше. За все идеи выдавать фишки, можно разного цвета.

**3**. Поставить обеим группам задачу.

**4.**  Попросить "генераторов" высказывать свои решения, а "аналитиков" внимательно слушать, запоминать или записывать все идеи, но молчать! Если будет гвалту "генераторов", то это нормально, даже хорошо. Дети должны выплеснуть свои эмоции вместе со своими идеями.  
**5.** Все идеи детей надо умудриться записать на доске или запомнить. Уместен магнитофон.   
**6.** Когда идеи иссякнут, надо дать слово "аналитикам". Пусть они дружелюбно оценят каждое решение и выберут несколько лучших, а также предложат свои решения.   
7. Обязательно предоставьте возможность каждому ребенку защитить свое решение, найти ему оптимальную область или условия применения. Это очень важный момент - вырабатывается умение отстоять свое мнение или согласиться с более сильными доводами.   
Похвалите всех детей, отметьте самых активных и остроумных.   
**8.** В следующий раз поменяйте детей ролями. Скоро выявятся лучшие "генераторы" и "аналитики".   
**9.** Вообще говоря, делить ребят на две группы не обязательно, обе операции могут выполнять одни и те же дети, но только операции надо разнести во времени.   
**10.** Великолепным стимулом активности является постановка детей в ситуацию, когда им надо кого-то спасти, кому-то помочь, кому-то посоветовать. Только этот "кто-то" должен быть "хорошим человеком". "Давайте поможем птенчику, Красной Шапочке, Аленушке..."   
Например, задача: вам надо быстро(!) охладить стакан с кипятком. Как быть?   
Что есть в условии задачи? Стакан, кипяток, вы, кухня и все, что есть на кухне - это ресурс для решения задачи. Решения:

- Добавить холодную воду, заварку или молоко.

- Налить в блюдечко, в суповую тарелку, в массивную миску.

- Много раз переливать из стакана в стакан, держа их на большом расстоянии друг от друга.

- Добавить много варенья или сахара.

- Переливать через воронку.

- Погружать холодные ложки.

- Поставить в морозилку, в кастрюлю с холодной водой, в снег...

Бывает, дети дружно повторяют ранее высказанную идею, не предлагая своих. Не обостряйте ситуацию, спросите: "А что ты предложишь свое?". Повторите вопрос ребенку лично. Бывает, дети молчат. Ни у кого нет ни одной идеи. Задайте наводящие вопросы, обратитесь к самому сообразительному или к самому бойкому ребенку. Расшевелите их. Если не удалось установить процесс генерирования, значит, предложенная тема детей не вдохновила, им скучно или они боятся принимать участие в обсуждении.

**Темы мозгового штурма для детей.**

Как спасти птиц в суровую зимнюю бескормицу?

Чем можно рисовать на асфальте?

Надо размешать сахар в стакане с горячим чаем, когда ложечки нет. Что делать?

Как сделать разноцветную льдинку?

Как спастись герою сказки? Что ему надо сделать?

Что можно положить в торт, чтобы он был вкусным?

Куда в комнате можно спрятать куклу?

***«Снежный ком»***

**Задача:** учить детей взаимодействовать друг с другом, выполняя общее задание.

**Ход проведения.**

Дети объединяются в малые группы и обсуждают проблемный вопрос или выполняют общее задание, договорившись о четкой последовательности 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***

**Задача:** учить детей взаимодействовать друг с другом, выполняя общее задание.

**Ход проведения.**

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***

**Задача:** учить детей взаимодействовать друг с другом, высказывать свое мнение.

**Ход проведения.**

Ребенок или 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).

***«Микрофон»***

**Задача:** формировать умения выслушивать, выражать свое мнение.

**Ход проведения.**

Это разновидность группового обсуждения, которая дает возможность каждому сказать что — либо быстро, по очереди, выражая свое мнение, свою позицию или отвечая на вопросы.

**Ход проведения:**

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.

***«Карусель»***

**Задача:** формировать у ребенка такие нравственно-волевые качества, как взаимопомощь, навыки сотрудничества.

**Ход проведения.**

Детям предлагается вдвоем выполнить одинаковое задание договорившись о действиях каждого участника. Например: как заполнить сосуд с водой при помощи всего трех предметов (ткань, лист бумаги, трубочка).

***«Хоровод»***

**Задачи:**

* развивать умение выслушивать ответы и не перебивать друг друга;
* способствовать формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного возраста;
* формировать у детей дошкольного возраста умения работать в команде;

**Ход проведения.**

Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной задачи. Наличие общей цели, одного общего результата создает обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

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. Далее дети выполняют упражнение самостоятельно и выбирают роль ведущего, а педагог включается в игру на равных с детьми.

***Метод проектов.***

**Задача:** учить детей решать проблемные задачи, активизировать мыслительную деятельность.

**Общий проект**

**Ход проведения.**

Данный метод, направленный на генерирование идей по решению проблемы, основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач. Дух соревновательности активизирует мыслительную деятельность детей.

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. В конце решают, кто его будет презентовать (один, несколько человек или все вместе) дети решают совместно в голосовании.

***Ассоциативный цветок.***

**Задача:** развивать умение работать в команде, решая общую задачу.

**Ход проведения.**

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» и тд.

Каждая группа подбирает слова-ассоциации или картинки-ассоциации, которые вклеивают вокруг этого понятия. Побеждает команда, которая создаст наибольший цветок (с наибольшим количеством подобранных картинок-ассоциаций или слов-ассоциаций).

***«Дерево решений».***

**Задача:** учить детей делать выбор, отстаивать свою точку зрения.

**Ход проведения.**

Метод работы, который включает несколько этапов:

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

***Цепочка***

**Задача:**

* учить детей выражать свое мнение по очереди, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

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.

***Метод многоканальной деятельности***

**Задача:**

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать чувственное восприятие

**Ход проведения.**

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

Например, при рассматривании картины целесообразно использовать такую последовательность: выделение объектов, изображенных на картине; представление объектов через восприятие 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***

**Задачи:**

* Формировать умения общаться, задавать вопросы, отстаивать свою точку зрения,
* Воспитывать уважение и принятие собеседника.
* Развивать способности: к анализу и синтезу, брать на себя ответственность, выявлять проблемы и решать их, навыки социального общения.

**Ход проведения.**

Дисскуссия делает возможным использовать элементы педагогики сотрудничества по типу «обучающий - обучающийся» и «обучающийся - обучающийся», в которой стираются противоположности между позициями педагогом и воспитанником.

Во время дискуссии формируются следующие компетенции:

- коммуникативные (умения общаться, формулировать н задавать вопросы, отстаивать свою точку зрения, уважение и принятие собеседника н др.)

- способности к анализу и синтезу, брать на себя ответственность, выявлять проблемы и решать их,

- умения отстаивать свою точку зрения, т.е. навыки социального общения.

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…».

***Дебаты***

**Задачи:**

* учить детей выражать свое мнение по очереди, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление
* воспитывать уважение и принятие собеседника.

**Ход проведения.**

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).

***Викторина***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

Познавательный методсостоит из речевых задач и ответов на темы из различных отраслей знаний. Она расширяет общепознавательное и речевое развитие детей. Вопросы отбираются с учетом возраста, тематики, программных требований и уровня знаний детей.

***Моделирование***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

Метод взаимодействия взрослого и детей для решения поставленной проблемы. Ситуация моделируется воспитателем специально.

Темы: ребенок пришел в детский сад и плачет, у ребенка забрали его любимую игрушку, вы встретили на пути домой злую собаку, бабочка намочила под дождем крылья и не может взлететь и тд. На все эти ситуации задается вопрос: А что нужно делать? Выслушиваются разные версии и идет обыгрывание ситуации.

***«Что? Где? Когда?»***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения, работать в команде.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

Метод, в ходе использования которого преобладает сотрудничество, творческое решение проблем, взаимный обмен мнениями, собственными знаниями и умениями и тому подобное.

Команды из 5, 6 человек сидит за круглым столом и в совместном обсуждении ищет ответы на поставленные вопросы. Время на ответ ограничено 1-2 минуты. Кто первый поднимет руку тот и отвечает. Жюри из числа детей подсчитывают балы и по итогам выявляет победителя.

***«За и против»***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

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***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

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).

***«А что было бы, если бы… ?»***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

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***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

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…?»***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление.

**Ход проведения.**

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).

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».

***«Кейс-метод»****или****«Анализ ситуаций»***

***Задачи:***

* учить детей выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.
* развивать логическое мышление, толерантность, рефлексивные умения.

**Ход проведения.**

Метод подразумевает анализ различных ситуаций, как реальных, так и вымышленных. При работе с кейсом у обучающихся формируются следующие компоненты ключевых компетенций: умения решать проблемы, общаться, применять предметные знания на практике, умение вести переговоры, брать на себя ответственность, толерантность, рефлексивные умения.

***«Синквейн»***

**Задача:**

* знакомить детей с понятиями: «слово, обозначающее предмет», «слово, обозначающее действие предмета», «слово, обозначающее признак предмета»;
* учить подбирать к существительному прилагательные, подбирать к существительному глаголы;
* развивается умение выделять главную мысль, формулировать идею, правильно понимать и задавать вопросы, согласовывать слова в предложении.

**Ход проведения.**

Алгоритм составления синквейна:

В первой строке – должна находиться сама тема дидактического синквейна, обычно это явление или предмет, о котором идет речь. По части речи это местоимение или существительное, и отвечает на вопросы: кто? что?

Во второй строке – находятся уже два слова, которые описывают свойства и признаки этого предмета или явления. По части речи это обычно причастия и прилагательные, отвечающие на вопросы: какой? какая?

В третьей строке – содержатся уже три слова, которые описывают действия обычные для этого явления или объекта. По части речи это глаголы, отвечающие на вопрос: что делает?

Четвертая строка — это фраза или предложение, состоящее из нескольких слов, показывающая отношение к теме. Самый традиционный вариант, когда предложение состоит из четырех слов.

Пятая строка – содержит в себе опять всего одно слово. Это как бы резюме всего стихотворения, отражающее суть предмета или явления, о котором говориться в дидактическом синквейне, и мнение автора об этом. Обычно это существительное.

Выделяют несколько вариантов составления синкейнов: по предметной картинке, по обобщающему слову, по прочитанной сказке, синквейн-загадка, анализ неполного синквейна для определения отсутствующей части. Примеры синквейн.

**3.3 Групповой метод.**

***«Я самый лучший»***

(можно проводить со всей группой детей одновременно)

**Задачи:**

* развивать умение выслушивать ответы и не перебивать друг друга;
* развивать память, внимание, мышление;
* способствовать формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного возраста;
* формировать у детей дошкольного возраста умения работать в команде;

**Ход игры:**

Дети выстраиваются в круг и выбирают ведущего с помощью считалочки. Объясняются правила, сейчас мы будем выбирать самого внимательного ребенка, для этого вы должны выполнить следующие правила. Тот, кому попадает номер 1, 2, 3 делают то задание, которое мы определим для цифр 1, 2, 3. Ведущий задает вопрос: Что будет делать тот, кому попадется цифра 1? Опрашивает детей, и дети выбирают (движение, действие, слово, цифру и тд.) Что будет делать тот, кому попадется цифра 2? Опрашивает детей, и дети выбирают (движение, действие, слово, цифру и тд.). Что будет делать тот, кому попадется цифра 3? Опрашивает детей, и дети выбирают (движение, действие, слово, цифру и тд.). Далее ведущий по порядку называет цифры, указывая на ребенка. Тот, кто не правильно выполняет упражнение выходит из игры. Дети в процессе быстро запоминают и если пройдя несколько кругов из игры никто не выходит, то ускоряется темп игры. Ведущий говорит быстрее и дети должны быстрее выполнять задание. Также можно усложнить игру, добавив последовательно действие сначала к 4, потом к 5, к 6, и 7.

Эту игру можно применять в любой образовательной деятельности и режимных моментах. Как правило, в подготовительной группе дети вполне запоминают семь разных действий и выполняют их в быстром темпе. В конце игры появляется победитель, которого обязательно нужно поздравить с победой. В процессе игры выбывшие дети становятся болельщиками и с удовольствием болеют за своих друзей.

**Заключение.**

Применение интерактивных методов в образовательном процессе повышает эффективность воспитания и обучения дошкольников. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их мнения, накоплением совместного знания, возможность взаимной оценки и контроля.

Педагог вместе с новыми знаниями направляет детей к самостоятельному поиску. Активность педагога уступает место активности дошкольников, его задачей становится создание условий для их инициативы. Педагог дошкольник отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе.

Таким образом, применение интерактивных методов обучения активизирует познавательную деятельность детей, способствует разностороннему развитию личности дошкольника, из объекта воздействия ребенок становится субъектом взаимодействия, он сам будет активно участвовать в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

.

**Список литературы:**

1. Азарова А. Метод ролевой игры. СПб: речь, 2019 .352с.
2. Давыдов В. В. Теория развивающего обучения - М: ИНОР, 2016. 544
3. З. Кларин, МВ. Интерактивное обучение инструмент освоения нового опыта/МВ. Кларин. — Педагогика. — 2020. — №7. – С. 21—28
4. Панина, Т.С., Современные способы активизации обучения Т.С. Панина Л.Н. Вавилова / Под ред. Т.С. Паниной — 4-е изд. стер- - М: Изд. Центр «Академия», 2015- — 176 с.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии — М: Роспедагенство, 2017г.