

**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ**

# **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ**

Старший воспитатель  
Осидак Наталья Павловна

Санкт-Петербург

2016 год

## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

**Интерактивный** – означает, находящийся в режиме взаимодействия, беседы, диалога с чем-либо (компьютер, планшет) или кем-либо (взрослый, сверстник).

**«Интерактивность» = взаимодействие**

# ЗАДАЧИ ДЛЯ ПЕДАГОГА

- Сделать образовательный процесс интересным, разнообразным и эффективным.
- Активизировать интеллектуальную активность каждого ребёнка;
- Развить межличностные отношения, умение решать задачи совместно и работать в группе;
- Создать ситуацию успеха для каждого ребёнка;
- Помочь преодолеть детям коммуникативные барьеры в общении;
- Создать условия для самообразования, саморазвития личности каждого ребёнка.

# Технология для педагога

- Путь к успеху педагогических действий;
- Инструмент профессиональной деятельности.
- Ключ для проектирования воздействия: цель-средства-правила их использования - результат.
- Инструментарий мониторинга достижений детей.

# Компьютерные технологии

- Современный образ подачи информации, доступный и понятный каждому дошкольнику;
- Красочная, игровая форма подачи материала вызывает огромный интерес;
- Возможность эффективно привлекать и поддерживать внимание детей: звук, движение, анимация...;
- Способствуют индивидуализации обучения;
- Формирует уверенность в своих действиях;
- Позволяет моделировать жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни.

# Компьютерные технологии

- Слайд-шоу, презентации;
- Видеофрагменты;
- Короткие анимации и сюжетные;
- 3D рисунки и модели;
- Интерактивные рисунки и модели;
- Обучающие игры и развивающие программы;
- Программы-тренажёры...

# Технологии проектной деятельности

Цель:

Развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия.

Создать условия, при которых дети охотно и самостоятельно приобретают недостающие знания из разных источников, учатся пользоваться ими для решения познавательных и практических задач, развивают исследовательские умения, системное мышление.

# Здоровьесберегающие технологии (ЗОТ)

это технологии, направленные на  
решение задач сохранения,  
поддержания и обогащения здоровья  
участников образовательных отношений  
в ДОУ:  
детей, педагогов и родителей.



# Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)

Цель: научить детей нестандартно мыслить, развивать гибкость, подвижность, системность мышления, поисковую активность, творческое воображение.

ТРИЗ представляет собой обобщенный опыт изобретательства и изучения законов развития науки и техники.

# Технология проблемного обучения

Цель: создать условия для формирования способности самостоятельно анализировать проблемную ситуацию, самостоятельно находить правильный ответ, обосновывать свой выбор.

# КЕЙС - технологии

Анализ проблемной ситуации с помощью:

- метод ситуативного анализа (метод анализа конкретных ситуаций, ситуационные задачи и упражнения; кейс-стадии; кейс-иллюстрации; фото-кейсы);
- метод инцидента;
- Метод ситуационно-ролевых игр;
- метод разбора деловой корреспонденции;
- игровое проектирование;
- метод дискуссии.

# Шоу-технологии

Интересное, зрелищное действие; имеет три основные особенности:

- Деление участников на выступающих («сцену») и зрителей («зал»);
- Соревновательность на сцене;
- Заготовленный организаторами сценарий шоу-программы.

Схема реализации технологии: подготовка шоу-программы - проведение воспитательного шоу – подведение итогов.

## ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ (ТИО)

– это система способов организации взаимодействия педагога и детей в форме активных обучающих игр, направленная на создание комфортных условий для эффективного познавательного общения, для овладения конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими, для переживания детьми ситуации успеха в выполняемой деятельности, для взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

# Этапы ТИО

1. Ориентация: Этап подготовки участников игры и экспертов. Воспитатель предлагает режим работы, разрабатывает вместе с детьми главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.

# Этапы ТИО

2. Подготовка к проведению: Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Воспитатель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры).
- Дети с помощью родителей собирают дополнительную информацию, консультируются с воспитателем, обсуждают содержание и процесс игры.

# Этапы ТИО

3. Проведение игры: Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Воспитатель, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчет очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе детей помощь в их работе.



# Этапы ТИО

4. Обсуждение игры: Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Воспитатель проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникавших по ходу игры трудностях, идеях, возникающих у них.

# Учет возрастных особенностей дошкольников (3-7 лет)

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

# «Работа в парах»

Дети учатся взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию.

Активно формируют у детей навыки сотрудничества.

Работая в паре, дети совершенствуют умение слушать собеседника, договариваться, последовательно и сообща выполнять работу.

# «Хоровод»

Дети учатся действовать по очереди, выслушивать ответы до конца, не перебивая друг друга.

На начальном этапе взрослый является ведущим, т.к. дети самостоятельно выполнить задание по очереди не могут.

Интерактивная технология «Хоровод» способствует формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного возраста.

# «Цепочка»

Используется для формирования у детей дошкольного возраста начального умения работать в команде.

Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной задачи (составление алгоритма).

Наличие общей цели, одного общего результата создает обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

# «Карусель» (динамическая пара)

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.

# «Интервью»

Технология используется на этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы.

Благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

# «Работа в малых группах» (тройках)

Применение технологии групповой работы «в тройках» дает возможность трудиться на занятии всем детям.

Реализуется принцип сотрудничества:  
дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, общаться, помогать друг другу.



# «Аквариум»

«Аквариум» - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом общности».

Суть: несколько детей разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют.

Этот приём даёт возможность увидеть своих сверстников со стороны: как они общаются, как реагируют на чужую мысль, как улаживают назревающий конфликт, как аргументируют свою мысль.

# «Большой круг»

Эта технология позволяет каждому ребенку высказываться и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

# «Дерево знаний»

Данная технология 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.

# «Броуновское движение»

Эта технология применяется с целью сбора информации по предложенной теме. Он предполагает движение участников по всему игровому пространству и позволяет каждому ребенку высказываться, делать выводы, отстаивать свою точку зрения и развивать навыки общения.

# ПРЕИМУЩЕСТВА ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

- ◎ продолжительное вовлечение детей в активную деятельность (интеллектуальную, познавательную, коммуникативную);
- ◎ самостоятельный (индивидуальный, групповой) поиск решения проблемы на повышенном уровне усилий;
- ◎ создание эмоционально-волевого фона для активной деятельности;
- ◎ непрерывно действующие прямые и обратные связи между обучающимися и обучающей системой;
- ◎ изменение моделей поведения участников; для ребёнка – приоритет самостоятельности, для педагога – смена роли воспитателя на роль менеджера, организатора, консультанта...
- ◎ субъектно-субъектные отношения между воспитателем и ребёнком как напрямую, так и опосредованно через группу, текст, компьютер и др.

# Вывод

Обновление содержания дошкольного образования, освоение интерактивных технологий дошкольного образования - одна из ведущих задач профессионального развития педагога ДОУ на современном этапе.