

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ И ФОРМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Воспитатель Горбоконенко А.Н.

Интерактивность – способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога.

Отсюда, *интерактивные формы взаимодействия* – это, прежде всего, диалог, в ходе которого осуществляется взаимодействие по решению определенной проблемы.

Основные характеристики «интерактива»:

- комфортные условия взаимодействия, при которых каждый участник чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность;
- взаимодействие организуется таким образом, что все участники оказываются вовлеченными в процесс познания, обсуждения;
- диалоговое общение ведет к взаимодействию, взаимопониманию, к совместному принятию наиболее общих, но значимых для каждого участника задач;
- каждый участник вносит свой особый индивидуальный вклад, имеет возможность собственными идеями, способами деятельности, услышать другое мнение;
- исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения;
- формируется умение критически мыслить, рассуждать, решать противоречивые проблемы на основе анализа услышанной информации и обстоятельств;
- формируется уважение к чужому мнению, умение выслушивать, делать обоснованные заключения и выводы;
- участник может не только выразить свое мнение, взгляд, дать оценку, но и, услышав доказательные аргументы коллег, отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее;
- участники учатся взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, правильно выражать свои мысли, участвовать в дискуссиях;
- показателем эффективности групповой деятельности служит, с одной стороны, производительность труда группы (ее продуктивность), с другой – удовлетворенность членов группы совместной деятельностью.

Интерактивные методы – это способы целенаправленного взаимодействия взрослого с детьми, которые обеспечивают оптимальные условия их развития.

Интерактивные методы обеспечивают такое образование, которое дает возможность участникам в парах, микрогруппах или малых группах прорабатывать образовательный материал, беседуя, споря и обсуждая различные точки зрения.

Формы организации интерактивного взаимодействия:

1. Индивидуальная (каждый участник выполняет задание самостоятельно).
2. Парная (задание выполняется в паре).
3. Групповая (задание выполняется в подгруппах).
4. Коллективная или фронтальная (все участники выполняют задание одновременно).
5. Планетарная (группа участников получает общее задание; разбивается на подгруппы, каждая из которых выполняет задание, затем озвучивает свой вариант; после этого выбирают лучшие идеи).

Примеры интерактивных методов:

Микрофон

Интерактивный метод, в ходе которого участники образуют круг и, передавая друг другу имитированный микрофон, высказывают свои мысли на заданную тему.

Дебаты

Интерактивный метод, в ходе которого участники стоят в кругу, высказывают свои мысли на заданную тему, передавая микрофон друг другу, но высказывания обсуждаются: участники задают друг другу вопросы, отвечают на них, ища способ решения проблемы.

Цепочка

Интерактивный метод, который помогает формированию умения работать в команде. Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной проблемы (задачи).

Ассоциативный цветок

Интерактивный метод, в ходе которого участники объединяются в несколько групп для решения общей задачи: на доске закрепляется «середина» цветка с изображением определенного понятия.

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

Интервью

Интерактивный метод, эффективный на этапе закрепления или обобщения представлений по теме, подведения итогов работы. Благодаря использованию

интервью, у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

За и против

Интерактивный метод, в ходе которого участникам предлагается решить проблему с двух сторон: за и против, например, «Зима и здоровье» (аргумент «за», аргумент – «против»).

Перевоплощение

Интерактивный метод, когда предлагается участникам поделиться на команды и представить себя на месте какого-то или чего-то и презентовать себя с точки зрения выбранной роли.

Реклама

Интерактивный метод, в ходе которого участникам предлагается поделиться на группы, каждая из которых выбирает любой предмет (понятие) и пытается назвать и продемонстрировать все его положительные качества и функции, которые помогут привлечь к нему внимание других.

Верные – неверные суждения

Данный интерактивный метод настраивает на изучение нового, выделяются ключевые моменты. Участникам предлагаются несколько утверждений по еще не изученной теме. Участники выбирают «верные» утверждения, полагаясь на личный опыт или угадывание.

Какие из утверждений были верными можно узнать на стадии рефлексии. Еще этот метод можно использовать при проверке освоенного материала. Причем ответ на суждение может быть, как вербальным, так и сигнальным (сигнальные карты или тесты-раскраски).

Корзина идей

На мотивационном этапе участники получают прямой вопрос, ставятся перед проблемой или вводятся в проблемную ситуацию. Участники распределяются на малые группы. Сначала каждый участник ищет ответ самостоятельно: выбирает картинки, рисует схему, наполняет модель содержанием и т.д. Затем происходит обмен информацией в парах или в малых группах. Участники обсуждают, выясняют, в чем совпали имеющиеся представления, по поводу чего возникли противоречия, находят общие решения. Далее все идеи «сбрасываются» в общую корзину, даже если они ошибочны. Воспитатель как субъект интерактивного общения вносит и свои идеи. Обычно это новые сведения. В процессе общего обсуждения уточняются идеи, исправляются ошибки и формулируется вывод. На заключительном этапе воспитатель организует рефлексию, обеспечивает возможность использования.

Кейс-метод

От латинского «casus» - запутанный, необычный случай; от английского «case» - портфель, чемоданчик. Кейс-метод – это разбор ситуации или

конкретного случая, деловая игра. Универсальность данного метода в том, что используются описания конкретных ситуаций или случая. Участникам необходимо проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы основаны на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

В практике дошкольного образования можно широко использовать **кейс-иллюстрации, кейс-фото**.

Кейс-иллюстрация - это иллюстрация, которая используется для рассмотрения проблемной ситуации. Целью работы с ней является разбор сути проблемы, анализ возможных решений и выбор лучшего из них.

Кейс-иллюстрация отличается от наглядности тем, что предполагает знакомство детей с реальной или предполагаемой проблемой и выработку дошкольниками своего взгляда на ее решение. Рассматривая иллюстрации, дети обсуждают полученную информацию, рассуждают, принимают решение, могут предполагать и строить на основе этого прогноз.

Кейс-иллюстрации активизируют мысль детей, развивают воображение, потребность в общении с другими людьми, воспитывают чувства. А иллюстрация с продолжением мотивирует интерес детей. Данные методы помогают повысить интерес детей к теме, развивают у них такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли.

Метод мозгового штурма

Метод мозгового штурма (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

На первый взгляд, метод предельно прост, так как содержит всего четыре шага:

1. Постановка задачи.
2. Выдвижение идей.
3. Обсуждение идей.
4. Принятие решения.

Для решения конкретной задачи собирается группа из 5-15 человек (генераторы). Перед ними четко ставится задача. Они думают и свободно, без дискуссии, предлагают любые решения. Эти решения записывают и анализируют другие люди, которые и формулируют окончательное решение (аналитики).

Особенности этапа генерирования идей:

Во-первых, для генерирования идей приглашаются специалисты разного профиля: активные, раскованные, могущие генерировать нестандартные идеи с позиций разных точек зрения.

Во-вторых, создается благожелательная, раскованная, уважительная, радостная атмосфера общения умных, заинтересованных в хорошей идее людей.

В-третьих, строго запрещаются не только критика высказываемых идей, но даже намеки на критику, а тем более насмешки. Известно, что даже ожидание критики убивает желание генерировать идеи. Идеи высказываются без доказательств и объяснений. Можно выдвигать любые идеи, даже абсурдные, так как они могут послужить трамплином к сильному решению.

Каждому дается право на ошибку. Обсуждение идей запрещается, но поощрительные замечания, особенно развитие идей коллег и составление их комбинаций - приветствуются. Отметим, если современная аудитория эрудированная, поощряется пользование всеми приемами активизации мышления: ассоциациями, аналогией, эмпатией, эвристическими приемами... лишь бы больше выдвигалось идей. Сеанс генерирования идей продолжается до прекращения выдвижения идей.

В-четвертых, все идеи записываются (фиксируются).

Следующий этап - анализ идей и выработка решения.

Для работы на этом этапе приглашаются другие люди - аналитики, которые не спеша, анализируют предложенные идеи на предмет содержания в них рациональных соображений.

Руководитель должен следить за развитием "цепочек идей", не должен допускать «потери идеи»: если кто-то предложил новую идею, открывающую новое направление и все забыли про старую цепочку идей, то надо найти подходящий момент и вернуть аудиторию к старой идее.

Достоинства метода мозгового штурма.

Метод весьма прост, доступен и детям, и взрослым, эффективен, даже если участники не очень компетентны. Не требуется предварительное обучение участников кроме ведущего, который должен знать теорию метода, методику проведения сеансов и виды мышления.

Это коллективный метод решения задач, поэтому срабатывает системный эффект - увеличивается сила решений от объединения усилий многих людей (эффект «коллективного» ума) и возможности развивать идеи друг друга.

Можно показать, что у одной и той же задачи есть много разных решений и каждое правильно, но только для своих конкретных условий.

Можно научить детей не бояться высказывать свои мысли, снять страх перед критикой и страх ошибиться.

Можно научить слушать товарищей, уважать и свое, и чужое мнение, сдружить группу.

Можно поднять статус робкого ребенка, сделать его более смелым и раскованным, если обращать общее внимание на его решения, пусть и слабые.

Можно научить детей позитивной критике.

Использование методики мозгового штурма при работе с детьми.

Цели:

Научить детей генерировать идеи. При этом не надо требовать от детей, чтобы каждая их идея была правильной и рациональной. Научить детей смело высказывать свои идеи «на людях». Научить детей фантазировать. Научить детей говорить по одному, слушать других детей не перебивая, уважать чужое мнение. Поддержать робкого ребенка, похвалив его идею, даже если она и слабая. Оценить общую активность детей.

Возможный порядок проведения мозгового штурма в группе.

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. Каждому необходимо 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 (с помощью воспитателя) все идеи, но молчать!
5. Когда идеи иссякнут, надо дать слово "аналитикам". Пусть они дружелюбно оценят каждое решение и выберут несколько лучших, а также предложат свои решения.
6. 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.
7. Похвалите всех детей, отметьте самых активных и остроумных.
8. В следующий раз поменяйте детей ролями. Скоро выявятся лучшие "генераторы" и "аналитики".
9. Великолепным стимулом активности является постановка детей в ситуацию, когда им надо кого-то спасти, кому-то помочь, кому-то посоветовать.

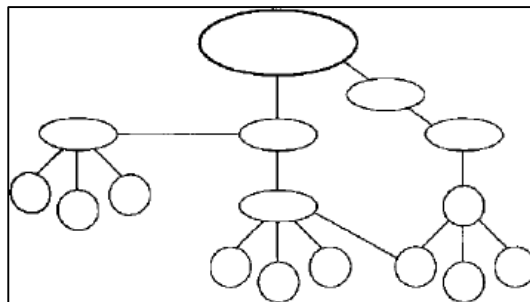
Метод «Кластер»

Кластер (скопление, гроздь, пучок), совокупность объединение несколько однородных элементов, предметов. Грозди – графический прием систематизации материала.

Смысл «кластера» в выделении смысловых единиц и их графическом оформлении в виде грозди.

В центре доски или листа в рамке (круге) печатными буквами пишется ключевое понятие (размещается картинка).

Вокруг ключевого слова в пустых квадратах (кругах) размещаются картинки, которые ассоциативно связаны с данным понятием.



Квадраты (круги) связываются цветными линиями-ветвями с ключевым понятием.

У каждой картинки-ассоциации могут быть свои картинки-спутники, которые могут привести к укрупнению одной или нескольких «гроздей».

В результате проведенной операции происходит наглядное представление ключевого понятия темы деятельности.

Мыслительная карта

Карты мышления представляют собой визуальный, целостный образ рассматриваемой проблемы.

Основная идея метода в том, что мы мыслим не прямолинейно. В нашей голове одновременно «думается» множество мыслей, каждая из которых непрерывно уходит в сторону, разветвляется или пересекается с другими. При столкновении разных мыслей, порождаются новые. Попытки их упорядочить и записать на бумаге в строгой последовательности обычно приводит к плачевным результатам.

Известно, что у человека 2 полушария головного мозга. Левое полушарие отвечает за логику, слова, числа, анализ, последовательность работы головного мозга. Правое полушарие – за восприятие цвета, ритма, воображения, образа, размера.

В дошкольном образовании в первую очередь развиваются способности, связанные с левым полушарием. От детей требуется запоминание и упорядочивание массы фактов. А дети - правополушарные, поэтому у них возникают сложности при обучении.

Преимущество мыслительных карт в том, что:

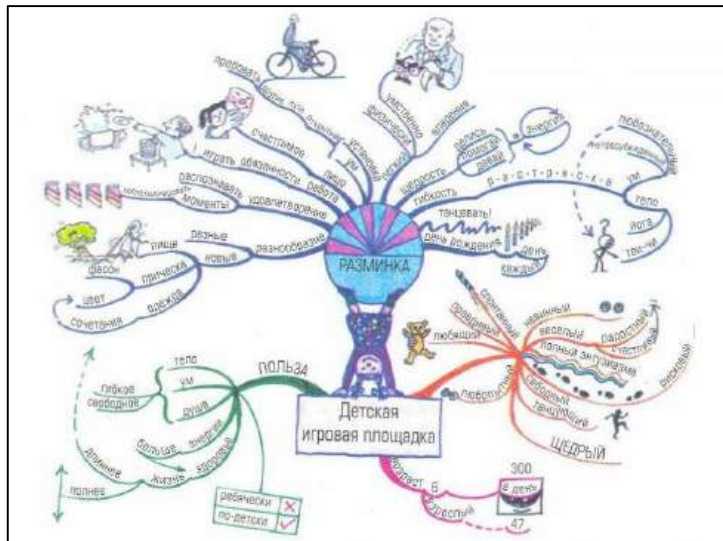
1. Их легко составить
2. Можно запомнить быстро и качественно много информации
3. При составлении мыслительных карт развивается мышление, память, воображение
4. Экономия времени (писать нужно мало, написать можно быстро)
5. В готовой карте видно взаимосвязи, структуру, логику.
6. Концентрация информации на важных моментах.

Мыслительные карты могут использоваться для:

1. изучение нового материала
2. закрепление материала
3. обобщение материала
4. планирования деятельности
5. упорядочивания и систематизации информации

Правила создания карт:

1. Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.
2. Основная идея, проблема или слово располагается в центре.
3. Для изображения центральной идеи можно использовать рисунки, картинки. Каждая главная ветвь имеет свой цвет.
4. Главные ветви соединяются с центральной идеей, а ветви второго, третьего и т. д. порядка соединяются с главными ветвями.
5. Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (как ветви дерева).
6. Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово. Каждое слово содержит тысячи возможных ассоциаций, поэтому склеивание слов уменьшает свободу мышления. Раздельное написание слов может привести к новым идеям.
7. Для лучшего запоминания и усвоения желательно использовать рисунки, картинки, ассоциации о каждом слове.
8. Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.



Свойства мыслительных карт:

- Наглядность (всю проблему с ее многочисленными сторонами можно окинуть одним взглядом.)
- Запоминаемость (благодаря работе обоих полушарий мозга, использованию образов и цвета карта легко запоминается.)
- Своевременность (карта помогает выявить недостаток информации и понять, какой информации не хватает.)
- Творчество (карта стимулирует творчество, помогает найти нестандартные пути решения задачи.)
- Возможность пересмотра (Пересмотр карт через некоторое время помогает усвоить картину в целом, запомнить ее, а также увидеть новые идеи.)

Данный метод дает возможность:

- повышать мотивации, качество образовательной деятельности,
- развивать познавательные, коммуникативные компетенции, творческие способности,
- активизировать деятельность,
- выявлять причины затруднений,
- корректировать знания воспитанников.