

Консультация для воспитателей «Интерактивные игры для дошкольников» с элементами мастер класса

Метод **интерактивной игры** используется в работе со школьниками и студентами, а также во взрослой аудитории. Вопрос о выборе этого метода в работе с **дошкольниками** является дискуссионным. На наш взгляд, возможность его использования в детском саду зависит от подготовленности **воспитателя**, прежде всего от владения особенностями данной методики. А что представляет из себя метод **интерактивной игры в работе с дошкольниками**? Начнем с небольшого экскурса в историю вопроса. Понятие «**интерактивный**» к нам пришло из английского языка (interactive: inter — между, меж; active от act — действовать, действие). Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. В отличие от активных методов **интерактивные** ориентированы на более широкое взаимодействие **дошкольников не только с воспитателем**, но и друг с другом и на доминирование активности **дошкольников в процессе обучения**. Роль **воспитателя в интерактивной** игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации **интерактивной игры с дошкольниками** — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под **интерактивной** игрой мы понимаем не просто взаимодействие **дошкольников** друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт. Существует много вариантов **интерактивных игр**, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме: подбор педагогом заданий и упражнений для группы детей. *(Возможно проведение подготовительного занятия.)* **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. Детей информируют о правилах **игры**, дают им четкие инструкции. В процессе **игры** дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие-то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действия **дошкольников**. По окончании **игры** (*после небольшой паузы, призванной снять напряжение*) анализируются результаты, подводятся итоги. Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте — на чувствах, которые испытали **дошкольники**, и обсуждения содержательного аспекта (что понравилось, что вызвало затруднение, как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, каков результат). 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.

Предлагаю вашему вниманию несколько вариантов **интерактивных** игр для детей средней и старшей групп. **Интерактивная** игра по русской народной сказке «*Репка*» Перед игрой проводится подготовительное занятие, на котором дети знакомятся с текстом русской народной сказки, обсуждают прочитанное.

Вопросы для обсуждения:

Что такое репка? (*Репка — овощ, который выращивают в огороде.*)

Почему дед в одиночку не смог вытащить репку из земли? (Репка выросла очень большой, и одному человеку оказалось не под силу вытащить ее из земли.) Кто помогал деду? (*Деду помогли бабка, внучка, собака Жучка, кошка и мышка.*)

Чему учит сказка? *(Только вместе можно сделать даже очень сложное дело.)*

Педагог предлагает детям раскрасить иллюстрации к сказке. Для проведения **игры** необходимо сформировать две-три команды по шесть-семь детей, заранее подготовить несколько одинаковых комплектов карточек с изображением героев сказки «Репка», карандаши, **фломастеры**, пластилин. Педагог четко формулирует задание. В соседнем помещении на столе находится нарисованная *(вылепленная из пластилина или глины)* или настоящая репка. Каждый ребенок по очереди заходит в соседнюю комнату и вспоминает сказку; затем все вместе работают над составлением мозаики, располагая героев так, как они действовали в сказке. (Командам выдают по комплекту карточек с изображением героев. Каждый игрок выбирает одного героя и располагает его на столе в зависимости от того, как он действовал в сказке.) Педагог предупреждает детей о необходимости соблюдать следующие условия: работать не дольше 10 минут; общаться можно только мимикой и жестами *(невербально)*. После выполнения задания педагог предлагает перейти к следующему этапу **игры**: каждый игрок должен «создать» предмет, который находится в соседней комнате *(нарисовать, слепить репку)*. По окончании **игры** дошкольники совместно с педагогом анализируют результаты работы (рассказывают о том, что получилось, что нет, все ли справились с заданием, кому было трудно, почему).

Интерактивная игра по русской народной сказке «Теремок» *(алгоритм игры тот же)* Перед началом **игры** проводим подготовительное занятие, на котором дети вспоминают *(или знакомятся)* текст русской народной сказки, обсуждают прочитанное.

Вопросы для обсуждения:

Где находился теремок? *(В поле.)*

Кто первым стал жить в теремке? (*Мышка-норушка.*) Кто из зверей жил в теремке? (*Мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик - побегайчик, лисичка-сестричка, волчок - серый бочок.*)

Почему медведь полез на крышу? (*Медведь не мог влезть в теремок, так как он очень большой.*)

Затем детям предлагают раскрасить иллюстрации к сказке (*подбор иллюстраций для раскрашивания осуществляет педагог*) Далее переходят к следующему этапу **интерактивной игры «Теремок»** (см. вариант 1). После выполнения задания педагог предлагает детям построить собственный теремок (*материал заранее готовит сам педагог или его приносят дети*). По окончании **игры**, так же как в варианте 1, анализируют результаты.

Используя **интерактивные игры в обучении дошкольников**, педагог сталкивается с проблемами мотивации участников (**заинтересованность дошкольника, «выпадение» из игры и др.**, разработки и использования данного метода в обучении и **воспитании дошкольников** (*разработка игр, методическая литература, квалификация педагога и др.*).

Интерактивная игра «Домашний питомец» Как обычно, до **игры** проводится подготовительное занятие, на котором детей знакомят с выбранным животным (*в нашем случае с курицей*) через обращение к различным видам искусства, предлагают отгадать загадки, назвать русские народные сказки, вспомнить мультфильмы, стихотворения, частушки, скороговорки, главным героем которых является курица.

Явился в желтой шубке. Прощайте, две скорлупки! (*Цыпленок.*)

Белое круглое долго лежало, Вдруг затрещало... (*Яйцо и цыпленок.*)

Был белый дом, Чудесный дом, И что-то застучало в нем. И он разбился, и оттуда Живое выбежало чудо - Такое теплое, такое пушистое И золотое. (*Яйцо и цыпленок.*)

Всех я вовремя бужу. Хоть часов не завожу. (*Петух.*) Раньше всех встает, «Ку-ка-ре-ку!» — поет. (*Петух.*) Педагог читает стихотворение К.

Чуковского «*Курица*», спрашивает, о какой курице рассказывается в стихотворении.

Курица-красавица у меня жила.

Ах, какая умная курица была!

Шила мне кафтаны, шила сапоги,

Сладкие, румяные пекла мне пироги.

А когда управится, сядет у ворот –

Сказочку расскажет, песенку споет.

Детям читают русскую народную сказку «*Курочка Ряба*», спрашивают, о чем она. Затем детей знакомят со сказкой К. И. Чуковского «*Цыпленок*».

Предлагают ответить на вопросы:

«Как повел себя цыпленок? Почему? Кто его утешил?».

«Жил на свете цыпленок. Он был маленький. Вот такой. Но он думал, что он очень большой, и важно задирает голову. Вот так. И была у него мама. Мама его очень любила. Мама была вот такая. Мама кормила его червяками. И были эти червяки вот такие. Как-то раз налетел на маму Черный Кот и прогнал ее прочь со двора. И был Черный Кот вот такой. Цыпленок остался у забора один. Вдруг он видит: взлетел на забор красивый большой петух, вытянул шею вот так. И во все горло закричал: «*Кукареку!*». И важно посмотрел по сторонам: «*Я ли не удалец? Я ли не молодец?*». Цыпленку это очень понравилось. Он тоже вытянул шею. Вот так. И что было, силы запищал: «*Пи-пи-пи-пи! Я тоже удалец! Я тоже молодец!*». Но споткнулся и шлепнулся в лужу. Вот так. В луже сидела лягушка. Она увидела его и засмеялась: «*Ха-ха-ха! Ха-ха-ха! Далеко тебе до петуха!*». А была лягушка вот такая. Тут к цыпленку подбежала мама. Она пожалела и приласкала его. Вот так».

Затем педагог переходит к следующему этапу **интерактивной игры**, цель которого — разнообразить представления детей о домашнем питомце, учить их видеть живое существо в разных аспектах. Дети (*полгруппы*) размещаются около стола, на котором лежат цветная и белая бумага, ножницы, клей, пластилин, детали **конструктора**. Задача — совместно создать образ цыпленка. Дети не должны общаться между собой словесно. В зависимости от подготовленности детей педагог может вносить изменения в игру. Если **дошкольники** затрудняются с выполнением задания, им предлагают определить, кто какую часть птицы хочет создать и из какого материала (слепить из пластилина лапки, вырезать из бумаги крылья, собрать из деталей **конструктора** голову и тело). Задача педагога — ничего не придумывать за детей, а только направлять их фантазию в творческое русло. После окончания работы дети делятся впечатлениями, оценивают результаты своего труда.

Вторая группа **дошкольников** должна **отгадать**, что было создано детьми первой группы.

Интерактивная игра «Лесное животное» Перед началом **игры** проводится подготовительное занятие, на котором **дошкольников** знакомят с выбранным животным (в данном случае с белкой, предлагают им отгадать загадки, послушать фрагмент «Сказки о царе Салтане...» А. С. Пушкина и сказку Л. Н. Толстого «Белка и волк».

Кто с высоких темных сосен

В ребятишек шишку бросил

И в кусты через пенек

Промелькнул, как огонек? (*Белка.*)

Хожу в пушистой шубе,

Живу в густом лесу,

В дупле на старом дубе

Орешки я грызу. *(Белка.)*

Зверька узнали мы с тобой

По двум таким приметам:

Он в шубке серенькой зимой,

А в рыжей шубке — летом. *(Белка.)*

*** Знайте, вот что не безделка:

Ель в лесу, под елью белка,

Белка песенки поет

И орешки всё грызет,

А орешки не простые,

Всё скорлупки золотые,

Ядра — чистый изумруд... А. С. Пушкин

Далее детям читают сказку Л. Н. Толстого «*Белка и волк*» и предлагают ответить на вопросы:

«Что ты узнал о белках из этой сказки?»

Как повела себя белка, столкнувшись с волком?». «Белка прыгала с ветки на ветку и упала прямо на сонного волка. Волк вскочил и хотел ее съесть. Белка стала просить: - Пусти меня. Волк сказал: - Хорошо, я пущу тебя, только ты скажи мне, отчего вы, белки, так веселы. Мне всегда скучно, а на вас смотришь, вы там наверху всё играете и прыгаете. Белка сказала: - Пусти меня прежде на дерево, я оттуда тебе скажу, а то я боюсь тебя. Волк пустил, а белка ушла на дерево и оттуда сказала: - Тебе оттого скучно, что ты зол. Тебе

Бельды Виктория Юрьевна

злость сердце жжет. А мы веселы от того, что мы добры и никому зла не делаем».

В заключение педагог читает стихотворение о белке, написанное неизвестным автором специально для детей; спрашивает, какими качествами выделяются белки среди остальных лесных животных.

Кто играет там в горелки?

Это рыженькие белки:

Шубки золотистые,

Хвостики пушистые.

Вверх и вниз по веткам скачут

И в дупле орешки прячут.

Непоседы, шалунишки

В домик свой таскают шишки,

Много ягод и грибов

Впрок до зимних холодов.

Эти белки не лентяйки,

Очень добрые хозяйки.

В данном случае **интерактивная** игра выступает как инструмент, позволяющий значительно разнообразить форму познания окружающей действительности.