**ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ**

**ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**ИГРА: «ПОХОЖИЕ СЛОВА».**  
Задание: подобрать существительные к прилагательному по ассоциации.  
  
Есть сладкое слово – конфета,  
Есть быстрое слово – ракета,  
Есть слово с окошком - вагон.  
Есть кислое слово – лимон! **А теперь не зевайте, слово к слову подбирайте!**  
Быстрые слова – (ракета, самолет, тигр, орел).  
Сладкие слова – (конфеты, торт, пирожное, сахар).  
Веселые слова – (праздник, клоун, подарок, музыка).  
  
**Задание: назвать предметы, которые одновременно обладают двумя признаками**.  
Яркий и желтый – (свет, лимон, солнце, черешня, лампа).  
Сладкий и легкий – (вата, вишня, жизнь, запах, победа).  
Одной из таких технологий являются игры на развитие фантазии и словесного творчества. К вашему вниманию, я хочу предложить Вам поиграть в игры и почувствовать себя детьми.  
  
**ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»**  
Вот вам волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать, все что вы захотите.  
Итак, первая команда будет рассказывать о том, чтобы они хотели увеличить, а другая уменьшить.  
Вот что ответили дети: Хочу уменьшить зиму, увеличить лето;  
Хочу увеличить конфету до размера холодильника и т. д.  
**ИГРА «ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ»**  
В коробке лежат картинки сказочных персонажей. Участники достают из коробки картинки, поочереди придумывают, используя сказочных героев свою сказку.  
Первый участник сказал 2-3 предложения, следующий достает картинку и продолжает сказку.  
**ИГРА «ПРИДУМАЙ НЕОБЫЧНОЕ СУЩЕСТВО»**  
Нарисовать и рассказать о выдуманном персонаже  
**ИГРА «НЕЛЕПИЦЫ»**  
Раздать черно-белые картинки и цветные карандаши. Задание найти и закрасить нелепицы. Кто быстрее и больше их назовет.  
Примечание. Обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок просто называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть.  
Время экспозиции картинки и выполнения задания ограничено тремя минутами. За это время ребенок должен заметить как можно больше нелепых ситуаций и объяснить, что не так, почему не так и как на самом деле должно быть.  
**«ОКОШКИ»**Пособие. Картина, закрытая белым листом с вырезанными окошками разных геометрических форм. Картины, схожие по сюжету.   
1 вариант. Одно окошко (любой формы).   
2 вариант. Число окошек по количеству объектов.   
Ход игры.  
- Кого (что) мы видим в окошках? Какая картина спряталась?  
**«ВОЛШЕБНАЯ ТРУБА»**   
Пособие. Картина, бумага, свернутая в трубу.  
Ход игры: Предложить рассмотреть картину через трубу и назвать как можно больше увиденных объектов. Предложить найти объект по описанию взрослого и ребенка.  
**«КТО БОЛЬШЕ НАЗОВЕТ?»**

Цели. Учить выделять объект на «зашумленном» фоне.   
Пособие. Картина, реальные изображения объектов картины. Назови, кого ты видишь на картине.  
Ход игры По ходу называния объектов задаются уточняющие вопросы на уточнение цвета,  
• пространственного расположения, принадлежности и т.п.)

**«ПОЧЕМУ?»**Цель: развивать логическое мышление, устанавливать связи между объектами,  
• строить предложения несложной конструкции.

**«ЧТО НУЖНО?»**  
• Цель: Развивать инициативность речи, активизировать и расширять словарный• запас. В средней группе уже используем символы, знаки для составления графического плана как своеобразной зрительной опоры, отражающей последовательность рассказа.

**«Кластер»**

Кластер – это **технология**, помогающая свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Это нелинейная форма мышления. Разбивка на кластеры очень проста.

1. Написать ключевое слово или предложение в центре листа.

2. Начинать записывать слова и предложения, которые приходят на ум в связи с этой темой.

3. По мере того, как приходят идеи, начинать устанавливать связи.

4. Выписать столько идей, сколько придет на ум, в отведенное для этого время.

**«Броуновское движение»,** в ходе которого дети передвигались по всему пространству групповой комнаты с целью сбора информации по предложенной теме, могут задавать вопросы сверстникам и взрослым.

**«Аквариум»** ее суть заключается в том, что несколько человек разыгрывают сцену в круге, а остальные наблюдают и анализируют, вносят предложения.

*«***Дидактический синквейн»,** - «Синквейн» от французского слова «пять». Это специфическое стихотворение без рифмы, состоящее из пяти строк, в которых обобщена информация по изученной теме. Несмотря на труднопроизносимое и загадочное название, технология синквейна очень эффективна и проста в применении уже в дошкольном возрасте.

**«Свеча»** - передается зажженная свеча - светильник по кругу, чтобы участники имели возможность высказывать свое мнение по какому-либо вопросу.

**Микрофон**— метод работы, в ходе которого 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.

**Дебаты** — метод работы, в ходе которого 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).

**Вдвоем** — метод работы, в ходе которого дети образуют рабочие пары и выполняют предложенное задание, например, по очереди описывают картину.

**Цепочка**— 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.

**Снежный ком** — метод работы, в ходе которого дети объединяются в малые группы и обсуждают проблемный вопрос или выполняют общее задание, договорившись о четкую последовательность 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** — метод работы, в ходе которого 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** — интерактивные методы обучения, когда каждый ребенок или каждая 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).

**Общий проект** — 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**.**

**Ассоциативный цветок** — 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». 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»** — метод работы, который включает несколько этапов: Выбора проблемы, не имеющей однозначного решения, например, «Что нужно дереву для счастья?». Рассматривание схемы, в которой прямоугольник — это «ствол» (который обозначает эту проблему), прямые линии — «ветки» (пути ее решения), а кружочки — «листочки» (решение проблемы). Решение проблемы: дети подгруппами договариваются, обсуждают и рисуют, например, бабочку, птичку и тому подобное, размещая их на «дереве решений» и объясняют свой выбор.

**Метод многоканальной деятельности** — 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 восприятия 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** — 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…».

**«Мозговая атака (мозговой штурм)»** — один из методов, который способствует развитию творчества и ребенка, и взрослого. Этот метод удобно использовать при обсуждении сложных проблем или вопросов. Дается время для индивидуального размышления над проблемой (даже может быть до 10 мин.), а через некоторое время собирается дополнительная информация по поводу принятия решения. Дети — участники «мозговой атаки» должны выразить все возможные (и невозможные с позиции логики) варианты решения проблемы, которые нужно выслушать и принять единственное правильное решение.

**Викторина** — метод-познавательная игра, которая состоит из речевых задач и ответов на темы из различных отраслей знаний. Она расширяет обще-познавательное и речевое развитие детей. Вопросы отбираются с учетом возраста, программных требований и уровня знаний детей.

**Беседа-диалог** — метод, направленный на соучастие детей с тем, кто выступает. В ходе занятия с подачи знаний, закрепления материала воспитатель ставит сопровождающие вопросы к детям, с целью проверки понимания ими представленной информации.

**Моделирование проблемных ситуаций** — метод взаимодействия взрослого и детей для решения поставленной проблемы. Ситуация моделируется воспитателем специально.

**«Что? Где? Когда?»** — активный метод, в ходе использования которого преобладает сотрудничество, творческое решение проблем, взаимный обмен мнениями, собственными знаниями и умениями и тому подобное. «За и против» — 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** — 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).

**Показуха** — метод работы, в ходе которого предлагается детям поделиться на команды, каждая из которых загадывает слово и, используя невербальные средства, представляет это слово другой команде, которая должна его отгадать.

**«А что было бы, если бы… ?»** — 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** — 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…?»** — 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).

**Перевоплощение** — интерактивные методы обучения, когда предлагается детям поделиться на команды и представить себя на месте какого-то предмета (книги, ручки, стола, куклы и тому подобное) и презентовать себя с точки зрения выбранной роли.

**Сказка наоборот** — метод работы, в ходе которого предлагается детям поделиться на две команды и составить свою сказку по-другому, заменяя основные понятия на противоположные. Каждая команда получает задание: сочиняет свою сказку и отгадывает сказку другой команды, составленной по-другому. 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».

**Коллаж** — метод работы, в ходе которого предлагается детям поделиться на две команды и дорисовать на листе бумаги свою картину (например, фигуру неправильной формы) всеми подручными материалами и рассказать о ней 2-3 предложениями.

**Реклама** — метод работы, в ходе которого детям предлагается поделиться на две команды, каждая из которых выбирает любой предмет и пытается назвать все его положительные качества и функции, которые помогут привлечь к нему внимание других. Другие интерактивные методы обучения

Кроме вышеназванных интерактивных методов обучения дошкольников в практике работы активно используются следующие: **творческие задания, работа в малых группах, обучающие игры (ролевые и деловые, игры-имитации, игры-соревнования (старший дошкольный возраст), интеллектуальные разминки, работа с наглядными видео-и аудио-материалами, тематические диалоги, анализ жизненных ситуаций и тому подобное.**

Таким образом, интерактивное обучение на занятиях (в том числе и интегрированных) происходит: в парах (2 ребенка), в микрогруппах (3-4 ребенка), в малых группах (5-6 детей) вместе с воспитателем.

***При оценивании высказываний детей не стоит употреблять слово «правильно», а говорить: «интересно», «необычно», «хорошо», «прекрасно», «оригинально», что стимулирует детей к дальнейшим высказываниям.***