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:

1. Подбор педагогом заданий и 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. Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.

3. В процессе игры дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие-то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действия дошкольников.

4. 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.

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

1. Что такое репка? (Репка – овощ, который выращивают в огороде.)
2. 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.)
3. Кто помогал деду? (Деду помогали бабка, внучка, собака Жучка, кошка и мышка.)
4. 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

1. Где находился теремок? (В поле.)
2. Кто первым стал жить в теремке? (Мышка-норушка.)
3. Кто из зверей жил в теремке? (Мышка-норушка, лягушка-квакушка зайчик- побегайчик, лисичка-сестричка, волчок -серый бочок.)

4. 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 пушу 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 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.