

Использование интерактивных технологий в образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения.

Интерактивное обучение определяется как обучение, ориентированное на воспитание готовности личности к быстро наступающим переменам в обществе – готовности к активному строительству будущего за счет нового, творческого и мобильного мышления, способности к созданию нового материального продукта, духовного обновления личности и коллектива.

Образовательный процесс, в основе которого лежит интерактивное обучение, организован таким образом, что практически все дети оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. В процессе освоения учебного материала, обучающиеся осуществляют совместную деятельность, это означает, что каждый вносит в работу свой вклад, происходит обмен опытом, знаниями и умениями, то есть происходит витагенное обучение с опорой на жизненный опыт обучающихся [А.С.Белкин]. Причем обучение происходит в доброжелательной обстановке и при взаимной поддержке друг друга. Следовательно, *интерактивное обучение* — это освоение реальных жизненных ситуаций, посредством взаимодействия с окружающими, направленное на выработку умений, необходимых для улучшения качества самой жизни.

Для целенаправленного интерактивного обучения должны быть реализованы определенные цели.

Цели интерактивного обучения:

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

2. 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.

3. Создание комфортных условий обучения, таких, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения.

Интерактивные формы обучения.

1. *Индивидуальная форма* — это взаимодействие педагога с одним обучающимся, который самостоятельно принимает решение поставленной перед ним задачи.

2. *Парная форма* используется для решения заданий в паре, обучающиеся не только учатся, но и осуществляют взаимообучение и взаимоконтроль.

3. *Групповая форма* используется, когда обучающиеся делятся на подгруппы и осуществляют решение проблемы сообща.

4. *Фронтальная форма* предполагает, что педагог работает со всеми обучающимися, задание выполняют все участники одновременно, в едином темпе и с общими задачами.

5. *Коллективная форма* используется тогда, когда обучающиеся рассматриваются как целостный коллектив, но со своими лидерами и особыми формами взаимодействия.

6. *Форма взаимодействия со сменным составом* обучающихся используется для реализации коллективной или фронтальной работы, но с постоянной сменой участников, что значительно расширяет изучаемую проблему и способствует интеллектуальному обогащению за счет познания индивидов.

6. *Планетарная форма* - наиболее сложная форма интерактивного обучения. При планетарной форме группа участников получает общее задание, например, разработка проекта; обучающиеся разбиваются на

подгруппы, каждая из которых разрабатывает свой проект и озвучивает вариант проекта; после презентации проектов выбираются лучшие идеи, которые составляют основу общего проекта.

Интерактивная форма обучения позволяет найти индивидуальный подход к каждому ребенку, построить субъект – субъективные взаимоотношения не только между педагогами и их воспитанниками, но и между педагогами детского сада и родителями воспитанников.

Интерактивные методы обучения.

Интерактивные методы основываются на обучении действиям, посредством действия человек лучше запоминает и усваивает то, что он делает своими руками, через усиленное педагогическое взаимодействие, взаимовлияние с учетом собственных навыков жизнедеятельности приобретает бесценный опыт.

Интерактивные методы обучения активно включаются в учебный процесс и представляют собою достаточно большое количество, что позволяет их классифицировать.

Классификация интерактивных методов обучения.

1. *Метод создания благоприятной атмосферы, организационнокоммуникации.* Метод организуется педагогом для оперативного включения в работу каждого обучающегося, что способствует самоактуализации каждого из учащихся.

2. *Метод организации смыслов творчества.* Метод способствует созданию нового содержания процесса обучения, на основе которого учащимися создаются индивидуальные смыслы о изучаемых явлениях и процессах, затем идет активный обмен смыслами обучающихся.

3. *Метод организации обмена деятельностью.* Этот метод способствует объединению обучающихся в творческие группы для совместной деятельности и принятия коллективного решения.

4. *Метод организации мыследеятельности.* Метод способствует мобилизации творческих способностей обучающихся, формированию положительной мотивации к учению и развивает активную мыслительную деятельность.

5. *Метод организации рефлексивной деятельности.* Метод направлен на развитие самоанализа и самооценку ученика, что позволяет оценить полученные результаты деятельности и определить состояние своего развития и установить причину этого процесса.

6. *Интегративный метод (интерактивные игры).* Метод используется для интеграции всех ведущих функций интерактивных методов с целью комплексного развития обучающихся.

Для эффективного внедрения интерактивных методов обучения используются различные средства обучения.

Средства обучения – это специально созданные пособия и материалы различного характера, которые помогают педагогу управлять познавательно-практической деятельностью обучающихся, решать стоящие перед ними задачи по формированию компетенций, а ученику помогают учиться.

На основании логики исследования рассмотрим интерактивные средства обучения.

Интерактивные средства обучения — это компьютерные и мультимедийные средства, позволяющие осуществить интерактивное взаимодействие участников образовательного процесса.

Использование интерактивных средств обучения способствует повышению *эффективности учения*, это связано с тем, что:

- 1) развивает у детей более глубокий подход к обучению;
- 2) стимулирует расположение к учебным занятиям;
- 3) развивает навыки совместной работы;
- 4) стимулирует когнитивные аспекты учения;
- 5) разгружает умственную деятельность от рутинных компонентов;

6) повышает мотивацию детей дошкольного возраста к учению;
7) создает психологический комфорт для школьников;
8) способствует переходу от пассивного к активному способу реализации деятельности учащихся, которые становятся полноправными субъектами образовательной деятельности.

Главным условием развития личности ребенка в дошкольном возрасте является общение, поэтому задача педагога специально организовать деятельность, создавая атмосферу сотрудничества, взаимного доверия – детей друг с другом, детей и взрослого.

Целенаправленное использование интерактивных форм, методов и средств обучения становится основой интерактивных технологий.

Интерактивные технологии.

В педагогическом словаре термин интерактивная технология определяется как набор методов, средств и мероприятий, обеспечивающих инновационную деятельность.

Обучение, осуществляемое с помощью интерактивных технологий, включает в себя способы усвоения знаний, формирования умений и навыков в процессе взаимодействия педагога и учащегося как субъектов образовательного процесса. Данные технологии опираются на такие процессы, как созидательное и продуктивное мышление, поведение, коммуникацию, то есть при таком процессе обучения обучаемые овладевают навыком общения, постоянно взаимодействуют друг с другом и иными людьми, учатся мыслить критически, занимаются решением проблем, основанных на анализе ситуационных задач и витагенного обучения.

Технологии интерактивного обучения, на основе признака воссоздания (имитации), модельного представления в обучении, подразделяются на имитационные и неимитационные.

Имитационные интерактивные технологии основываются на имитационном или имитационно-игровом моделировании явлений, имеющих место в реальности.

Неимитационные интерактивные технологии предполагают отсутствие построения моделей изучаемого явления.

Неимитационные интерактивные технологии не предполагают построения моделей изучаемого явления, процесса или деятельности. Активизация достигается здесь за счет отбора проблемного содержания обучения использования особым образом организационной процедуры ведения занятия, применения технических средств организационной процедуры ведения занятия, а также технических средств и обеспечения диалогических взаимодействий преподавателя и слушателей.

Интерактивные технологии обучения основываются на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной рефлексии, поэтому необходимо создавать такую среду образовательной коммуникации, которая характеризуется открытостью, постоянным взаимодействием, равенством аргументов всех участников процесса, накоплением совместного знания, допустимость взаимной оценки и контроля. Совместная деятельность означает, что каждый участник вносит свой особый индивидуальный вклад, между ними в ходе обучения идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Значение интерактивных технологий переоценить сложно, так как они направлены на развитие личности, на развитие педагогов и обучающихся, на совершенствование управления процессом обучения.

Признаки интерактивных технологий:

1. Повышают эффективность труда педагога, как следствие обучающиеся легче и качественно усваивают знания.

2. Организуют систему обратной связи и контроль над результатами обучения персонально каждого обучающегося, дают возможность педагогу обучать в соответствии с их индивидуальными возможностями.

3. Позволяют педагогу переложить основную функцию обучения на средства обучения, что весомо разгружает занятость учителя, следовательно, больше внимания он может уделить аспектам индивидуального и личностного развития обучающихся, развития их творческих способностей.

4. Требуют ставить всегда точно и конкретно цель, а это значит, что использование объективных методов контроля позволяет уменьшить роль субъективного фактора при проведении контроля.

5. Уменьшают зависимость результатов обучения от уровня квалификации педагога. Поэтому, в некоторой степени, происходит выравнивание качества и уровня освоения того или иного предмета обучающимися в разных образовательных организациях страны.

Как и любая система, интерактивные технологии подразделяются на определенные уровни:

- 1) организационный;
- 2) методический; 3) формообразующий; 4) творческий.

Первый уровень (организационный) является основным рабочим уровнем организации деятельности и реализации деятельности.

Второй уровень (методический) состоит из отдельных разрозненных методов, где приёмы и способы влияния на личность являются элементом технологии.

Третий уровень (формообразующий) - это выбор целесообразных форм обучения и организации деятельности.

Четвертый уровень (творческий) основан на организационно-деятельностном подходе. Он позволяет каждому педагогу конструировать и проектировать свою педагогическую технологию, которая отвечает современным требованиям общества и науки, учитывая педагогические условия, в которых осуществляется процесс обучения.

Интерактивные технологии выполняют определенные *функции*:

1. *Организационно-деятельностная* - организует деятельность участников педагогического процесса.

2. *Проектировочно-прогностическая* – подразумевает предвидение участниками педагогического процесса его конечных реальных результатов, а так же прогноз развития участников педагогического процесса в течение реализации образовательной технологии.

3. *Коммуникативная* - взаимодействие педагога и обучаемых в процессе обмена информацией между ними и создание условий взаимопонимания.

4. *Рефлексивная* - оценка объективности конечных реальных результатов педагогического взаимодействия в соответствии с ожидаемыми результатами и осмысление опыта взаимодействия.

5. *Развивающая* - создание условий развития и саморазвития участников педагогического процесса.

Интерактивные технологии имеют специфические **методы** осуществления учебного процесса. Делая акцент на использование интерактивных методов обучения в дошкольных образовательных организациях, необходимо использовать следующие методы:

1. *"Мозговой штурм"* является одним из методов интерактивных технологий, его *цель* — сбор наибольшего количества идей. Главная *задача* — освободить учащихся от инерциального мышления и активизировать творческое мышление. *Основной принцип* данного метода — абсолютное

отсутствие критики предложенных участниками «мозгового штурма» идей и поощрение разнообразных реплик и в том числе шуток.

2. *Дидактическая игра* играет немаловажную роль среди педагогических средств активизации процесса обучения. *Цель* дидактической игры — выполнение учащимся действия, аналогичные тем, которые имеют место в реальной жизни. *Главная задача* — осуществить накопление, актуализацию и трансформацию в знаниях, умениях и навыках, накопление личного опыта и творческое развитие личности. *Основной принцип* — соблюдение определенной структуры и правил игры.

Вовлечение в дидактическую игру, игровое освоение знаний, умений и навыков способствует системному и целостному овладению компетенциями как педагогу так и обучающемуся.

3. *Имитационный тренинг*. *Цель метода* — отработка определенных навыков и умений по работе со всевозможными техническими средствами и устройствами. *Главная задача* — имитация определенной ситуации в которой в качестве "модели" выступает техническое средство. *Основной принцип* — сочетание индивидуальной и совместной работы учащихся.

4. *Эвристическая беседа*. *Цель метода* — путем искусно сформулированных наводящих вопросов и примеров побуждать учеников прийти к самостоятельному правильному ответу. *Главная задача* — создать ситуацию коллективного поиска, в котором происходит обмен мнениями, предположениями, догадками, различными вариантами промежуточных решений, учащиеся ищут истину во взаимодействии и во взаимопомощи, активизируя мышление друг друга. *Основной принцип* — правильное формулирование и постановка вопросов.

5. *Метод проектов*. *Цель метода* — детальная разработка проблемы, которая должна завершиться вполне реальными, осязаемыми практическими результатами. *Главная задача* — предоставление учащимся

возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. *Основной принцип* — самостоятельность в действиях учащихся, преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

6. «Хоровод». В рамках этого метода воспитатель при помощи предмета учит детей по очереди справляться заданием, чтобы научить малышей не перебивать товарищей, внимательно выслушивать ответы других.

7. «Цепочка» предполагает последовательное решение каждым из участников одной задачи. Для достижения общей цели ребятам приходится общаться друг с другом и предлагать разные варианты решения заданий.

8. «Карусель» используется для организации работы в парах. Метод помогает формировать навыки сотрудничества, взаимопомощь.

9. «Дерево знаний». В рамках этого метода воспитатель вывешивает на дерево листы с картинками, заданиями и схемами. Дети делятся на группы и выполняют задания, затем один ребенок демонстрирует результаты работы группы, а остальные анализируют их и дают оценку.

10. «Большой круг». Цель этого игрового метода в детском саду – научить каждого ребенка высказываться, развивать коммуникационные навыки, делать выводы.

При таком многообразии методов интерактивного обучения, можно выделить их уровни реализации: пассивный, активный и интерактивный.

При пассивном уровне воспитатель главный на занятии, а дети не проявляют творческой деятельности, не взаимодействуют друг с другом, а только играют роль слушателей.

При активном уровне роль воспитателя как бы уходит на второй план. Воспитатель только побуждает детей к общению друг с другом,

совместному выполнению задания. Дети при таком методе являются субъектами выполняемой деятельности.

Интерактивный уровень подразумевает активное участие всех участников процесса. Воспитатель организывает процесс усвоения знаний детьми. В ходе этого процесса дети взаимодействуют друг с другом, общаются, создают и применяют имеющийся у них опыт.

Для успешной реализации интерактивных методов требуются определенные изменения в жизни детского коллектива. В интерактивных методах обучения кардинально изменяются роли участников педагогического процесса. Педагог вместо роли информатора становится консультантом, а обучаемые вместо объекта воздействия приобретают статус субъекта взаимодействия. Информация становится не целью, а средством для освоения умений и навыков [18, с. 89].

Интерактивные технологии реализуются с помощью специфических *средств обучения*, основными из которых являются:

1. Интерактивные доски.

В воспитательно-образовательном процессе задействованы две интерактивные доски (одна расположена в компьютерном классе, другая - в кабинете методиста). Экспериментально установлено, что при устном изложении материала ребенок за минуту воспринимает и способен переработать до 1 тысячи условных единиц информации, а при “подключении” органов зрения до 100 тысяч таких единиц. У старшего дошкольника лучше развито произвольное внимание, которое становится особенно концентрированным, когда ему интересно, изучаемый материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает положительные эмоции. Именно поэтому многие педагоги дошкольного учреждения используют не только мультимедийное оборудование, но и интерактивную доску при демонстрации презентаций, детско-родительских проектов, просмотров научных фильмов. Интерактивная доска значительно расширяет возможности предъявления информации,

позволяет усилить мотивацию ребенка. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала. В процессе реализации региональной программы «Пермячок.ru. Обучение с увлечением» дети совместно с педагогом решают игровые проблемные ситуации не только за компьютером, но и манипулируя специальными маркерами на интерактивной доске. Учитель–логопед использует интерактивную доску, работая с подгруппой детей на автоматизацию звуков с применением компьютерных игр. Увлекаясь игрой, дети ведут себя непринужденно, именно в непосредственной обстановке и происходит автоматизация звуков. В рамках реализации муниципальной модели дошкольного образования разработаны краткосрочные образовательные практики с использованием интерактивной доски «Точечный рисунок» (умение создавать простейшие рисунки с помощью основных фигур с использованием заливки), «Малыш, меня услышь?» (умение дифференцировать звуки).

Способы применения интерактивной доски в совместной деятельности педагога с детьми в детском саду связаны с фантазией. С помощью интерактивной доски обучение детей младшего возраста становится более привлекательным и захватывающим.

2. Мобильный планетарий.

Название «мобильный планетарий» говорит само за себя: мобильный значит - передвижной, планетарий от лат. planetarius «звездочёт, астролог» прибор, проекционный аппарат, позволяющий проецировать на куполообразный экран изображения различных небесных тел, а также моделировать их движение. Данные конструкции используются в детских садах, школах, детских лагерях сравнительно недавно. Концепция мобильного планетария показалась интересной и перспективной, на сегодняшний день можно утверждать, что подвижные (мобильные) планетарии входят в моду. Планетарий является одним из вариантов системы интерактивного обучения.

Он позволяет добиться полного погружения в материал. Чтобы описать эффект, можно провести аналогию с телевизором. Вы видите на экране планету, но это «плоская» картинка. Если надеть 3D очки, создается иллюзия того, что планета немного вылетает из телевизора. А в планетарии вы увидите планету, которая летит прямо на вас, пролетает над головой и исчезает за вами.

Когда дети заходят внутрь планетария, за счет необычной подачи материал усваивается гораздо быстрее и эффективнее. Эмоциональная составляющая накладывается на информационную. В среднем обучающие фильмы по своей продолжительности 15-20 минут, но за это время дети запоминают больше, чем за обычную непосредственно-образовательную деятельность в группе.

Тематика видеофильмов может быть разнообразна. Основными направлениями деятельности «Мобильного планетария» стали:

- Популяризация научных знаний в области астрономии и космонавтики (первичные представления о космосе, Вселенной, планете Земля).
- Совершенствование комплекса организационно-педагогических условий экологического образования дошкольников (беседы о природных явлениях, наблюдения, эксперименты).
- Организация досуговой деятельности развивающего и воспитывающего характера.

Работа «Мобильного планетария» стала неотъемлемой частью воспитательно-образовательного процесса в условиях детского сада.

Во время недели функционирования планетария, каждый вечер у родителей есть уникальная возможность посетить сеанс просмотра фильма вместе со своим ребенком. Родители проявляют высокую активность, всегда планетарий собирает большое количество зрителей. Фильмы планетария в доступной форме детям рассказывают о планетах солнечной системы, о первых покорителях космоса. Также есть возможность увидеть

близко нашу планету, луну, звезды, метеориты, окунуться и ощутить себя частицей громадного мироздания.

3. Интерактивная песочница.

Интерактивная песочница - это бокс с песком, оборудованный компьютером, особыми сенсорами, проектором, с разработанным программным обеспечением. Сенсор для определения глубины, подключенный к компьютеру, замеряет расстояние до песка, специальная программа обрабатывает полученные от сенсора данные и подает проектору команды, каким цветом подсвечивать конкретный участок песочницы. На песок проецируются настоящие текстуры водных объектов, гор и других поверхностей. Игры с песком - одна из форм естественной деятельности ребенка. Интерактивная песочница позволяет детям проявлять фантазию, творить, создавать собственный мир. Дети с удовольствием «рисуют» на песке в специальном режиме. Как известно, теоретическая информация, пусть даже в интерактивном виде, не в полном объеме усваивается ребенком. Но то, что сделано своими руками – это уже собственный опыт. Доказано, что игра с песком позитивно влияет на эмоциональное состояние детей, помогает избавиться от психологических травм, развивать фантазию, облегчить функционирование психики. Игры с песком дают возможность ребенку самовыражаться и при этом быть самим собой. Они могут использоваться как метод коррекционного воздействия при наличии эмоциональных нарушений невротического характера, так и в качестве вспомогательного метода, помогающего снижать напряжение и развивать сенсомоторные навыки. На встречах «Минутки позитива» педагог-психолог организует деятельность детей, используя интерактивную песочницу как интерактивный стол и непосредственно как песочницу. В программном обеспечении песочницы имеются обучающие игры по направлениям познание «Окружающий мир» и «Развитие речи» для детей 3-7 лет.

4. Конструкторы LEGO. Робототехника.

Программа «Робототехника в детском саду» - не просто занятия по конструированию, а мощный инновационный образовательный инструмент. Робототехника уже показала высокую эффективность в воспитательном процессе, она успешно решает проблему социальной адаптации детей практически всех возрастных групп. Занятия робототехникой - это своеобразная тренировка навыков. На этом этапе уже можно увидеть будущих конструкторов и инженеров, которые так необходимы стране.

Освоение навыков робото–конструирования дошкольников происходит в несколько этапов:

На первом этапе работы происходит знакомство с конструктором и инструкциями по сборке, изучение технологии соединения деталей.

На втором этапе воспитатель с детьми собирает простые конструкции по образцу.

На третьем этапе стоит задача познакомить детей с языком программирования и пиктограммами, а также правилами программирования в компьютерной среде. Это этап усовершенствования предложенных разработчиками моделей, создание и программирование моделей с более сложным поведением.

Робототехника также используется в рамках краткосрочных образовательных практик. Два раза в неделю дети старших возрастных групп (5-7 лет) занимаются робототехникой. На занятиях они свободно передвигаются по всему кабинету, не ограничиваются рамками стола. Чтобы в дальнейшем свободно использовать элементы ЛЕГО, они изучают их на ощупь, используют разные варианты скрепления, привыкают к пестроте и яркости этих волшебных кирпичиков, просто играют с ним.

5. Электронные конструкторы.

Электронный конструктор "Знаток" включает десятки элементов, из которых дети могут составлять электрические цепи. Соединяя по схеме выключатели, лампочки, светодиоды, электромотор и другие элементы

электроники, воспитанники собирают музыкальные звонки, сигнализацию, вентилятор и многое другое. Простота соединения и ясность описания в инструкции к электронному конструктору "Знаток" позволяет собрать схемы даже ребенку пяти лет. Конструктор также является и базой для различных экспериментов и наблюдений. Дети собирают электронный конструктор в самостоятельной деятельности, чаще подгруппой под руководством воспитателя. Занимаясь с электронным конструктором, ребенок, какого возраста он бы ни был, получает основные знания из области электрики и электроники. В дальнейшем эти знания помогут ребенку при изучении физики в школе. Ведь теоретический курс физики не будет для ребенка занудной абстракцией, а только дополнит и расставит по местам уже имеющиеся практические знания. Кроме того, умение разобраться в электрической схеме или понять принцип действия электронного устройства, обязательно пригодится ребенку во взрослой жизни, даже если его профессия не будет связана с физикой.

Использование интерактивных технологий в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Интерактивные и мультимедийные средства позволяют перейти от объяснительно-иллюстративного способа обучения к деятельностному, получить опыт, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Ребенок приобретает опыт практической деятельности в рамках основных направлений ФГОС на основе создания избыточной образовательной и предметно-развивающей среды.

1. Мобилизация внимания.

Мобилизация внимания представляет собой приведение внимания обучающихся в активное состояние с помощью того или иного средства обучения.

2. Повышение уровня восприятия информации.

Использование интерактивных технологий предполагает задействование наибольшего количества органов чувств обучающегося. Тем самым он имеет возможность воссоздавать целый комплекс ощущений и образов.

3. Совершенствование практических навыков.

Совершенствование практических навыков происходит за счет практической деятельности обучаемого с помощью технических средств обучения.

4. Радость, удовлетворение.

Ощущение радости и удовлетворения возникает в результате успехов в процессе обучения, достижения определенных поставленных целей, осмысления личного роста в процессе образования.

5. Активизация мышления.

Активизация мышления — это событие или действие, которое влечёт за собой активизацию мыслительной деятельности и ускоряет мыслительный процесс.

Современными видами интерактивных технологий являются:

- технологии проблемного обучения;
- проектные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- решение изобретательских задач;
- компьютерные технологии;
- технологии интегрированных знаний;
- игровые воспитательные технологии;- детский дизайн и др.

Интерактивные технологии выступают своеобразным «помощником» для педагога и помогают:

- формировать осознание цели и хода работы;
- доступно излагать учебный материал;
- сократить время изложения нового учебного материала;
- формировать навыки наблюдения у обучающихся;

— обеспечивать эффективное усвоение знаний обучающихся;
— ускорить и повысить качество процесса закрепления полученных навыков;

— повышать интерес к предмету

Использование интерактивных технологий конструктивно влияет на работу обучающихся, педагогов и на весь учебный процесс.

1. Обучающиеся осваивают новый материал как активные участники процесса обучения. Доля классной нагрузки сокращается, объем самостоятельной работы увеличивается.

2. Обучающиеся овладевают навыками работы с современными техническими средствами и технологиями поиска, извлечения и обработки информации, установление ее достоверности. При этом, использование сетевых ресурсов не должно исключать непосредственного общения педагога с обучающимися и обучающихся между собой.

3. Актуальность и оперативность получаемой информации; обучающиеся в педагогическом процессе вовлекаются в решение глобальных проблем, тем самым расширяя свой кругозор.

4. Гибкость и доступность. С любого компьютера, находящегося в сети, каждый обучающийся может подключиться к учебным ресурсам и программам.

5. Интерактивные технологии дают возможность постоянного взаимодействия педагога и обучающегося. Это делает образование более индивидуализированным.

Преимущества использования интерактивных технологий в образовательном процессе неоспоримы и подтверждаются практическим опытом

-активизируется индивидуальная интеллектуальная активность;
-развиваются межличностные отношения, дети учатся преодолевать коммуникативные барьеры в общении (скованность, неуверенность), создается ситуация успеха;

- формируются условия для самообразования и саморазвития личности;
- предъявление информации на экране компьютера или на проекционном экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- стимулирует познавательную активность детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе;
- позволяет моделировать жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни.

Внедрение в образовательный процесс интерактивных педагогических технологий направлено на формирование интегративных качеств личности, овладение ей конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими людьми в соответствии с задачами, которые ставят современные Федеральные образовательные государственные стандарты.

Использование интерактивных технологий в непосредственной образовательной деятельности снимает психологическую нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы деятельности, переключать внимание на вопросы темы занятий.

Анализ признаков, уровней, функций, методов, форм реализации интерактивных технологий дает основание считать, что *интерактивные технологии — система способов организации взаимодействия педагога и учащихся, гарантирующая педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности* [20, с. 211].

Однако анализ проблемы, наработанные теоретические и практические данные дают основание утверждать, что определение понятия интерактивных технологий требует уточнения.

Таким образом, *Интерактивные технологии* — система проектирования и организации взаимодействия педагога и обучающихся, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности и формируется их жизненный опыт с применением адекватных целей, форм, методов, средств, гарантирующих достаточно высокий уровень их эффективности, в том числе с последующим воспроизведением и тиражированием [Р.О. определение наше].

Основная цель педагога применять ту или иную компьютерную программу с учётом конкретных условий воспитательно-образовательного процесса, использовать ее содержание для развития памяти, мышления, воображения, речи у каждого конкретного ребенка. Именно от педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно можно оживить образовательный процесс, расширить и закрепить полученный детьми опыт. Применение компьютерной техники и информационных технологий позволяет также повышать мотивацию детей к занятиям, обучать их сотрудничеству и новым формам общения друг с другом и педагогами, формировать осознанную оценку ребёнком своих достижений, поддерживать положительное эмоциональное состояние ребёнка.

Важными условиями, обеспечивающими эффективность применения интерактивных технологий, являются формы, методы, средства, которые способствуют достижению поставленных в обучении целей и задач:

- 1) организация разумной, адекватной виду игровой деятельности, пространственной среды, «игрового поля»;
- 2) проигрывание обучаемыми разнообразных игровых ролей: «оппонента», «пессимиста», «оптимиста», «реалиста», «адвоката дьявола»,

«компетентного судьи», «провокатора», «визуалиста», «психолога» и др. — с учетом индивидуальных (интеллектуальных и творческих) способностей каждого участника, проявляемых в процессе игрового взаимодействия;

3) осуществление в режиме «нормирования» обучения взаимодействию, т.е. в процессе игры предполагается строгое соблюдение сформулированных преподавателем норм, правил игры, «поощрений» и «наказаний» за демонстрируемые позитивные и негативные результаты;

4) соблюдение достаточно жесткого регламента и наличие неопределенности информации, а также освоение прогрессивных подходов к коллективному принятию решений;

5) обязательность участия обучаемых во всем цикле игровых занятий, т.е. каждый должен пройти весь предметный и игровой курс, от анализа ситуаций до участия в многочасовых деловых играх;

6) обеспечение преподавателем новизны. Для поддержания активности участников обучения необходимо обеспечивать в каждой последующих технологиях игрового обучения, упражнениях, дискуссиях новизну как в содержательном плане, так и в выборе технологии обучения. Новизна обеспечивается также путем смены ролей, партнеров в команде, в ролевом общении и в других видах игрового взаимодействия [28, с. 110].

Таким образом, анализ первоисточников по проблеме использования интерактивных технологий в образовательном процессе доказывает, что необходимо понимание следующих терминов: интерактивный, интерактивность, интерактивное обучение. Успешность интерактивного обучения реализуется с учетом целей, форм, методов и средств обучения, что в совокупности позволяет реализовать интерактивные технологии с учетом признаков, уровней, функций, особых (интерактивных) методов и средств обучения.

Исследование проблемы позволило сформулировать авторское определение интерактивных технологий, сущность которого заключается

в том, что *«Интерактивные технологии — система проектирования и организации взаимодействия педагога и обучающихся, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности, формируется их жизненный опыт с применением адекватных целей, форм, методов, средств.»*

Все перечисленное выше о интерактивных технологиях потребовало детального исследования современных подходов к их использованию в образовательном процессе.

1.2 Современные подходы к использованию интерактивных технологий

в образовательном процессе

Интерактивные технологии – несомненно, интересное, творческое, перспективное направление педагогики. Оно помогает реализовать возможности детей дошкольного возраста с учетом их психологических возможностей, дает возможность обогатить знания и представления детей об окружающем мире, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, побуждает детей к активному взаимодействию в системе социальных отношений.

На сегодняшний день коллективы педагогов, трудящихся в дошкольных образовательных организациях (ДОО), направляют свои усилия на внедрение различных интерактивных технологий, что отражает необходимость учитывать некоторые особенности их использования.

Реализация этих и других подходов к использованию интерактивных технологий возможна с учетом аспектов технологий.

Аспекты реализации интерактивных технологий в образовательном процессе.

1. *Научный аспект.* Интерактивные технологии — это часть педагогической науки, которая изучает педагогические процессы, разрабатывает цели, содержание, методы, формы, средства обучения и проектирования педагогических процессов.

2. *Процессуально-описательный аспект.* Интерактивная технология описывает процесс обучения, состоятельность выдвинутых целей, содержания, методов, форм, средств обучения для достижения планируемых результатов.

3. *Процессуально-действенный аспект.* Интерактивные технологии используют личные, методологические средства для достижения положительных результатов в обучении и передаче знаний обучающимся.

Внедрение интерактивных технологий в работу с детьми осуществляется постепенно, с учетом возрастных особенностей дошкольников:

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

Интерактивные технологии в ДОО направлены на создание современных компонентов и приемов, основной целью которых является модернизация образовательного процесса. Для этого педагогические коллективы в детских садах разрабатывают отличающиеся от других дошкольных учреждений новейшие модели по воспитанию и интеллектуальному развитию малышей с опорой на их жизненный опыт.

Воспитатели в своей профессиональной деятельности используют методический инструментарий, способы и приемы обучения, полностью соответствующие принятой модели интерактивного обучения. Современные образовательные технологии в ДОО применяются все чаще, а результат их внедрения будет проявляться еще не одно десятилетие. Специалисты утверждают, что интерактивные технологии в ДОО внедрять не только можно, но и нужно. Однако следует учитывать, что к интерактивным

педагогическим технологиям, применяемым в образовательном процессе для детей дошкольного возраста, необходимо учитывать уровни их реализации.

Основными принципами обучения на основе реализации интерактивных технологий становятся:

- 1) опора на жизненный опыт ребенка для превращения знаний в личную ценность и личностные качества;
- 2) учет жизненного опыта воспитанника и его потенциальных способностей в процессе образования и приобщения к культуре;
- 3) использование жизненного опыта воспитанника для формирования качеств самостоятельной личности;
- 4) актуализация интеллектуального потенциала для развития навыков самоопределения, саморазвития и выработки Я — концепции;
- 5) применение жизненного опыта для многократного повторения с целью выработки автоматического действия при формировании социальной компетентности;
- 6) извлечение жизненного опыта воспитанников и их окружения для формирования качеств нравственной личности.

Анализ проблемы использования интерактивных технологий позволил сформулировать авторское определение: «Витагенное обучение - это обучение, основанное на актуализации жизненного опыта, интеллектуально психологического потенциала, *системно-поступательного воздействия на формирование качеств личности с использованием интерактивных технологий.*

Все перечисленное дает право на утверждение, что интерактивные технологии способствуют целенаправленному воспитанию, развитию, воздействию и должны быть положены в основу педагогического процесса современности с учетом определенных условий их внедрения.

Условия использования интерактивных технологий в образовательном процессе

С каждым годом современные интерактивные технологии все плотнее входят в нашу жизнь, так использование компьютера стало делом совершенно обычным, и нынешнее поколение детей с самого рождения попадает в очень насыщенную информационную среду.

Первыми игрушками современных детей становятся пульты от телевизоров, DVD проигрывателей, CD и DVD диски, мобильные телефоны, а также куклы, роботы, машинки и дидактические игры.

В настоящее время уже в большинстве российских семей имеется домашний компьютер, а может и не один, и дети с рождения наблюдают, как их родители проводят за ним несколько часов в день.

К тому же дети видят, что на мониторе можно наблюдать то, что их больше всего в этом возрасте привлекает: картинки с детьми и животными, мультфильмы, видеоклипы и др. Как показывает практика, запрещать детям подходить к технике бесполезно, всегда привлекает именно то, что находится под запретом.

Использование интерактивных технологий позволяет вывести деятельность ДОО на новый качественный уровень, обновить содержание образовательного процесса, обеспечить качество образования воспитанника, соответствующее современным государственным стандартам образования.

Занятия, с использованием интерактивных технологий позволяют повысить качество учебно-воспитательной работы. Общение — одно из важнейших условий развития личности ребенка, особенно в дошкольном возрасте. Поэтому главная задача педагога — организация обучающей деятельности в атмосфере сотрудничества со взрослыми (педагогами, родителями, персоналом ДОО) и другими детьми и взаимного доверия. Все чаще для решения этой задачи детские сады и другие дошкольные учреждения используют интерактивные технологии.

Обучение с помощью интерактивных технологий обладает массой преимуществ:

- движения, мультипликация и звук надолго привлекают вниманием малышей;
- информация преподается в игровой форме, что вызывает огромный интерес у детей;
- ребенок не замыкается в себе — напротив, поощряется его участие в диалогах с педагогом и сверстниками;
- компьютер позволяет смоделировать различные ситуации, недоступные в повседневной жизни (полет ракеты, исторические события, необычные и неожиданные эффекты).

Такой подход положительно сказывается на развитии ребенка, повышает мотивацию к обучению, расширяет воображение и творческие способности, развивает мышление и формирует активную жизненную позицию.

Сенсорные столы, доски и рамки стали появляться в детских садах относительно недавно, однако они уже успели зарекомендовать себя с самой лучшей стороны.

Возможность «потрогать» изображение и лично поучаствовать в его создании еще больше стимулирует мышление ребенка и пробуждает его интерес к изучению окружающего мира и формирует жизненный опыт. Благодаря сенсорным технологиям на смену скучному принудительному образованию приходит современное интерактивное пространство, открывающее массу возможностей перед педагогами и детьми. Использование интерактивных технологий в воспитательно-образовательном процессе ДОО предполагает соблюдение определенных условий для реализации интерактивных технологий.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Интерактивное обучение - это обучение, построенное на взаимодействии учащихся с другими субъектами учебного процесса и учебной средой. Это

диалоговое обучение, это совместный процесс познания. Это обучение, погруженное в общение, где активность педагога уступает место активности учащихся, где реализуются технологии фоссилизации в ДОУ.

Интерактивные средства обучения – средства, которые обеспечивают возникновение диалога, то есть активный обмен сообщениями между пользователем и информационной системой в режиме реального времени.

Интерактивные технологии образования в дошкольных детских учреждениях необходимы для развития коммуникативных навыков дошколят. Она помогает детям укрепить межличностные отношения, преодолеть скованность, неуверенность благодаря созданию ситуации успеха. В результате формируются условия, которые необходимы для развития потребности ребенка постоянно развиваться.

Интерактивное оборудование является эффективным техническим средством, с помощью которого можно значительно разнообразить процесс обучения. Каждое занятие вызывает у детей эмоциональный подъем, даже отстающие дети охотно играют, а неудачный ход игры вследствие пробелов в знаниях побуждает обращаться за помощью к педагогу или самостоятельно добиваться знаний в игре.