

Технологическая карта проведения интерактивных игровых заданий

Горбатенко С.И.
Шебуняева Н.В.

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.

Участвуя в интерактивной игре дети формируют мотивацию, приобретают практические умения и навыки, совершенствуют умения обсуждать, анализировать и рационально использовать информацию, закрепляют полученные теоретические знания, делают выводы из своих и чужих ошибок

Технологическая карта — это описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий с указанием примерных средств, задач и предполагаемых результатов

Технологическая карта содержит комплекс управленческих действий учебной деятельностью на уровне педагога-воспитателя и деятельности на уровне ребенка. Характер тех или иных управленческих действий и деятельности детей обусловлен этапами учебной деятельности.

Технологическая карта проведения интерактивных игровых заданий

<i>Этапы деятельности</i>	<i>Деятельность педагога</i>	<i>Деятельность ребенка</i>
I этап – мотивационно-побудительный	<p>Постановка цели учебной деятельности, понятной и доступной ребенку 3-5 лет.</p> <p>Актуализация социального опыта и ранее приобретенных знаний с учетом поставленной цели.</p> <p>Побуждение ребенка к процессу познания. (м\быть к деятельности)</p> <p>Моделирование ситуации, вызывающей неподдельный интерес ребенка к происходящему.</p> <p>Создание проблемной ситуации, требующей разрешения.</p>	<p>Принятие ребенком цели как собственной стратегии действия.</p> <p>Проявление неподдельного интереса к происходящему.</p> <p>«Вспоминание» того, что он уже знает или что видел ранее.</p> <p>Осознание и принятие ребенком проблемы как задачи, требующей разрешения.</p> <p>Определение каждым ребенком собственного мотива к познанию.</p>
II этап – организационно-поисковый	<p>Организация процесса познания в соответствии с поставленной целью.</p> <p>Обыгрывание проблемной ситуации.</p> <p>Ориентирование ребенка на поиск, исследование проблемы.</p> <p>Разбивка одной большой проблемы на отдельные «нетрудные» задачи.</p> <p>Оказание необходимой помощи и поддержки в процессе познания.</p> <p>Психолого-педагогическое сопровождение ребенка по пути познания.</p>	<p>Включение в процесс познания.</p> <p>Участие в предложенной интерактивной игре.</p> <p>Активный поиск ответа на поставленный вопрос.</p> <p>Исследование проблемы доступными путями и средствами.</p> <p>Обращение к взрослым за необходимой помощью и поддержкой.</p> <p>Стремление довести начатое до логического завершения.</p>
III этап – рефлексивно-корректирующий	<p>Отслеживание хода организованной учебной деятельности, процесса познания.</p> <p>Фиксирование индивидуального шага каждого в ходе познания, поиска, исследования.</p> <p>Корректирование процесса познания в целях достижения запланированного результата.</p> <p>Анализ результатов организованной учебной деятельности, процесса познания.</p>	<p>Оформление ребенком результата своей деятельности.</p> <p>Поиск ответа на вопрос «Что у меня получилось, а что - нет?»</p> <p>Осознание ребенком самого себя в собственной деятельности.</p> <p>Корректирование в ходе педагогической поддержки, помощи результатов собственной учебной деятельности.</p>