Роль интерактивного обучения в активизации познавательной деятельности воспитанников в системе дополнительного образования.

Шепелева И.П., методист МАОУДОДДЭЦ «Косатка»

Одним из древнейших средств обучения, воспитания и развития учащихся является игра. Она является важнейшим способом передачи накопленного опыта от старшего поколения к младшему. С ее помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации. В процессе игры учащиеся используют, прежде всего, свой личный опыт. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создаёт ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся. В игре проявляются многие качества личности. Игра - это бодрость радостное самочувствие, активный жизненный тонус, интуиция, импровизация, воображение, эмоциональность, символизм, отстранённость. Данная тема в последнее время становится наиболее актуальна. Она отражает особое отношение ребёнка к окружающему миру, развивает способность добиваться поставленной цели в игре, развивать чувство предприимчивости. Игра, будучи результатом общественной деятельности детей, определяет характер, складывающиеся в процессе развития ребёнка.

**СЛАЙД 2** Основная цель – посредствам игры развивать в детях потребность в усвоении нового материала; сформировать познавательный интерес к животным и растениям и потребность в общении с ними; привить любовь к природе, пробудить интерес к объектам окружающей среды, научиться приносить пользу людям, растениям и животным.

Материальное обеспечение: компьютеры, экраны, интерактивные доски, электронные носители, призовой фонд.

При использовании интерактивного обучения реализуются задачи: **СЛАЙД 3**

• выявить и поддержать творчески одаренных детей, активизировать работу по формированию экологической культуры

• совершенствовать методы и формы использования информационных технологий в образовательном процессе

• организовать новые формы общения и обмена опытом учителей и обучающихся, обеспечить информационную поддержку экологического образования школьников

• Расширить представление учащихся о флоре и фауне Дальнего Востока

• создание условий для подготовки учащихся к участию в дальнейшей практической деятельности.

• Обобщить знания о средах обитания живых организмах об экологических фактах, о приспособленности к факторам среды.

• Пробуждать и развивать чувства ребёнка, знакомить с окружающим миром через чувственно эмоциональное воспитание, способность освоению элементарных практических навыков и правил поведения во время прогулок и экскурсий в природу.

В настоящее время цель обучения несколько изменилась и состоит не только в накоплении суммы знаний, умений и навыков, но и в подготовке воспитанника как субъекта своей образовательной траектории. Задачи же остаются неизменными многие десятилетия: это все то же воспитание и развитие личности, основным средством решения которого продолжает оставаться **познавательная активность.**

Каким же образом нужно построить обучение, чтобы процесс познания стал интересным, значимым и для педагога и для учащихся? Я предлагаю интерактивное обучение.

Интерактивное обучение – это обучение, погруженное в общение, оно сохраняет конечную цель и основное содержание предмета, но видоизменяет формы и приемы ведения занятия.

Интерактивный метод обучения решает одновременно три основные задачи:

• познавательную;

• коммуникативно-развивающую;

• социально-ориентационную.

И позволяет:

• реализовать субъект - субъектный подход в организации учебной деятельности;

• формировать активно-познавательную и мыслительную деятельность учащихся

• усилить мотивацию к изучению дисциплин естественно – научного цикла, краеведению биологии, экологии;

• формировать способность креативно мыслить

• создать благоприятную атмосферу психологический климат

• исключить монологическое преподнесение учебного материала и дублирование информации, которая может быть получена из доступных источников; ПОЗВОЛЯЕТ

• самопроизвольно запоминать специальные термины и сведения;

• отрабатывать в различных формах коммуникативные компетенции учащихся.

Что же позволяет достигать активизации познавательной деятельности учащихся при интерактивном обучении? Конечно же, научно-методические основы, на которых базируется интерактив.

Это:

• обучение через опыт и сотрудничество;

• учет различий в стилях познания;

• поисковые и исследовательские методы;

• игровые методы.

Выбирая ту или иную форму проведения занятия, педагог руководствуется своими профессиональными и личностными принципами. Например, для меня было важно найти такую форму, которая бы, кроме того, чтобы выполняла познавательную задачу, могла бы:

• задействовать всех участников образовательного процесса (при интерактиве все участники и нет сторонних наблюдателей);

• в полной мере учесть возрастные особенности детей (игра – неотъемлемая часть жизни любого человека);

• учитывала бы личностные особенности: темперамент, готовность к импровизации, творчеству.

За долгие годы работы в системе образования я поняла, что дети гораздо быстрее усваивают знания, если занятия проходят в атмосфере радости. Именно такую атмосферу помогают создать приёмы, которые я использую на своих занятиях. Мною разработаны интерактивные игры с использованием ИКТ. На собственном опыте убедилась, какие прекрасные результаты они дают. Это активные методы обучения позволяющие погрузить детей в активное обучение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими детьми. Необходимо взаимодействие в системах “ учитель-ученик” и “ ученик-ученик”.

**СЛАЙД 4**

Мотивация учащихся в процессе использования интерактивных игр:

• наглядность;

• навыки работы в группе, коллективе;

• многообразие приёмов в игре:

• поощрение

Игра выполняет следующие функции: **СЛАЙД 5**

• развлекательная (воодушевить, развлечь, доставить удовольствие)

• коммуникативная (позволяет общаться)

• самореализации

• терапевтическая (помогает преодолеть трудности в различных видах деятельности).

• диагностическая (отклонение от нормативного поведения). Ребёнок в игре раскован, раскрыт. Он может себя проявить.

• коррекции (внесение позитивных изменений в структуру позитивных показателей).

• социализация (усвоение норм человеческого общения).

Интерактивная игра предусматривает многообразие приёмов, чередование вопросов и заданий разной трудности. Игра может быть толчком к формированию познавательного интереса,

 **СЛАЙД 6 (ТАБЛИЦА**)

Успех любой игры зависит от её организации. Она состоит из трёх этапов:

1. Подготовительный.

2. Проведение игры.

3. Подведение итогов игры.

**Слайды 7,8,9,**

Основными принципами использования интерактивных игр является: **Слайд 10**

- опора на психологические особенности учащихся “эмоциональность, значимость собственных чувств и ощущений для ориентации в мире”.

- непрерывное расширение диапазона чувств ребёнка.

- создание и поддержание атмосферы творчества на занятиях.

- реализация потребности ребёнка в развитии. **Слайд 11**

**После черты игры**

Многие думают, что играть легко. Игра – трудная и непредсказуемая форма проведения занятия. Во время учебной игры педагогу приходится быть и взрослым и ребенком, незаметным и мудрым, всегда готовым к импровизации, творчеству и … ошибке, так как иногда не все получается, как задумывается, всегда есть элемент риска, что что-то пойдет не так. Поэтому педагог, зная коллектив в котором будет проходить игра, должен составлять риск-анализ и продумывать заранее пути выхода из возможных незапланированных ситуаций: **Слайд 12**

Уход от темы. Переход учебной игры в развлекательную.

• Концентрация внимания на тему обсуждения;

• Изменить ситуацию сменой постановки вопроса;

• Завершить обсуждение;

• Фиксировать тему и цель урока на доске.

Нет навыков игровой деятельности

• Более подробно объяснять условия;

• Постепенное усложнение игр: идти от простых игровых приемов к более сложным.

Затягивание дискуссии, обсуждения

• Ввести и выполнять специальные правила;

• Установить временной барьер.

Ученик бездельничает или вызывающе ведет себя

• Дать индивидуальное задание;

• Определить роль наблюдателя, члена жюри.

Нет активности

• Ввести проблемный вопрос или противоречие;

• Смена деятельности;

• Если от недопонимания, то уточнение.

Повышенная физическая активность (например, после уроков физической культуры или активной большой перемены)

• Аутотренинг;

• Упражнения для глаз, против ОРЗ и т.п.;

• Элемент неожиданности.

Боязнь публичного выступления может иметь несколько причин:

Нарушение речи (заикание, дефекты)

• Задействовать в другой сфере деятельности (запись высказываний, помощь в организации, жюри);

• При работе в группе продумать ответы в письменном виде (рейтинги, тесты, анкеты)

Средства реализации. **Слайд 13**

Через формы обучения:

• Обобщающее занятие.

• КВН.

• Поле чудес.

• Своя игра.

• Игра - путешествие.

• Игра -соревнование.

• Интерактивная викторина.

• Что? Где? Когда?

• Интерактивный кроссворд

• Интерактивный тест

Выводы **Слайд 14**

Барьером к применению может стать системность интерактивного обучения. Хороших результатов не будет, если проводить интерактив от случая к случаю. А постоянство требует максимальных усилий от педагога.

И все же, интерактивное обучение – несомненно, интересное, творческое направление нашей педагогики. Интерактивные формы и приемы можно использовать как на любом этапе занятия, так и для проведения массовых мероприятий.

Интерактивные игры позволяют проверить уровень полученных знаний, стимулировать самостоятельное изучение материала. Регулярное успешное проведение игр даёт не только множество дополнительных знаний но и учит самостоятельно их добывать. Учить детей без развития невозможно. В результате работы с детьми формируется достаточно прочная база для дальнейшего экологического воспитания и образования ребенка.

У детей формируется достаточно устойчивый интерес к познанию природы и потребность в общении с ней, а также развивается потребность в творческом самовыражении, развитие и поддержание у ребёнка эмоционального интереса к природе.Слайд **15**

Необходимо наиболее полно воздействовать эмоционально - чувственную сферу ребёнка через использование на занятиях музыкальных сопровождений, художественных произведений о природе, мультфильмов. На этом этапе происходит формирование дружного детского коллектива, что совершено необходимо для успешных занятий.

Выводы

Сущность интерактивной игры состоит в том, что, дети решают умственные задачи, предложенные им в игровой занимательной форме, преодолевая определенные трудности находят решения. Воспринимают умственную задачу как практическую, игровую, что повышает их умственную активность.

Каждая игра должна содержать упражнения, задачи полезные для умственного развития обучающихся и их воспитания

Преимущества использования интерактивных игр:

* личностно – ориентированное обучение
* реализация принципа наглядности
* отрабатываются практические навыки всех видов деятельности
* использование интерактивных игр повышает эффективность обучения.