|  |
| --- |
| ***МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕУЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «АЛЕНУШКА» ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА*** ***629640 ЯНАО с. Мужи., Шурышкарского р-на.,***  ***ул. Советская 21 Телефон/факс 8(34994) 21-4-71 Е-mail:*** [***doualenushka@mail.ru***](mailto:doualenushka@mail.ru)***.***  ***«Интерактивное взаимодействие***  ***педагога и ребёнка по речевому развитию***  ***и развитию коммуникативных***  ***способностей».***    ***Логопед: Куликова Светлана Владимировна***  ***с. Мужи 2017 год.*** |

Слово ***«интерактив»*** пришло к нам из английского языка от слова «interact», где «inter»- это взаимный, «act»- действовать.

Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (например, человеком).

Отсюда, ***интерактивные формы взаимодействия***- это, прежде всего, диалог, в ходе которого осуществляется взаимодействие.

Рассмотрим ***основные характеристики «интерактива»:***

- это специальная форма организации, с комфортными условиями взаимодействия, при которых воспитуемый чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность;

- процесс взаимодействия организуется таким образом, что все участники оказываются вовлеченными в процесс познания, обсуждения;

- диалоговое общение ведет к взаимодействию, взаимопониманию, к совместному принятию наиболее общих, но значимых для каждого участника задач;

- каждый участник вносит свой особый индивидуальный вклад, имеет возможность обменяться знаниями, собственными идеями, способами деятельности, услышать другое мнение коллег;

- исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения;

- формируется умение критически мыслить, рассуждать, решать противоречивые проблемы на основе анализа услышанной информации и обстоятельств;

- формируется уважение к чужому мнению, умение выслушивать, делать обоснованные заключения и выводы;

- участник может не только выразить свое мнение, взгляд, дать оценку, но и, услышав доказательные аргументы коллег, отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее;

- участники учатся взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, правильно выражать свои мысли, участвовать в дискуссиях, профессионально общаться;

-показателем эффективности групповой деятельности служит, с одной стороны, производительность труда группы (ее продуктивность), с другой – удовлетворенность членов группы совместной деятельностью.

***Цели интерактивного взаимодействия*** могут быть различными:

- обмен опытом;

- выработка общего мнения;

- формирование умений, навыков;

- создание условия для диалога;

- группового сплочения;

- изменения психологической атмосферы.

Самой ***общей задачей педагога в интерактивной технологии*** является фасилитация (поддержка, облегчение) - направление и помощь процессу обмена информацией:

– выявление многообразия точек зрения;

– обращение к личному опыту участников;

– поддержка активности участников;

– соединение теории и практики;

– взаимообогащение опыта участников;

– облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;

– поощрение творчества участников.

Все вышесказанное определяет концептуальные ***позиции интерактивных форм взаимодействия:***

• Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.

• Интерактивное общение способствует умственному развитию.

• При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителя.

• Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).

• Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.

• Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.

• Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.

**Цель интерактивного обучения** – создание комфортных условий обучения, при которых ребёнок чувствует свою успешность, свое интеллектуальное совершенство, что делает продуктивным сам образовательный процесс.

**Суть интерактивного обучения** состоит в том, что учебный процесс в условиях постоянного, активного взаимодействия всех воспитанников. Это базируется на сотрудничестве, взаимообучени: педагог – ребенок, ребенок – ребенок. При этом педагог и ребенок – равноправные, равнозначные субъекты обучения. Интерактивное взаимодействие исключает доминирование одного участника учебного процесса над другим, одной мысли над другой. Во время такого общения дети учатся быть демократичными, общаться с другими людьми, критически мыслить, принимать обоснованные решения.

При использовании интерактивных форм роль педагога или воспитателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Участники обращаются к социальному опыту – собственному и других людей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.

***Для решения воспитательных и учебных задач преподавателем могут быть использованы следующие интерактивные формы:***

* Круглый стол (дискуссия, дебаты)
* Мозговой штурм ( брейнсторм, мозговая атака)
* Деловые и ролевые игры
* Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)
* Мастер класс (для педагогов, воспитателей, специалистов)

Следует обратить внимание на то, что в ходе подготовки нод на основе интерактивных форм обучения перед педагогом стоит вопрос не только в выборе наиболее эффективной и подходящей формы обучения для изучения конкретной темы, а открывается возможность сочетать несколько методов обучения для решения проблемы, что, несомненно, способствует лучшему осмыслению и овладению информации детьми. Представляется целесообразным рассмотреть необходимость использования разных интерактивных форм обучения для решения поставленной задачи.

При разработке интерактивного нод рекомендуем обратить особое внимание на следующие моменты:

**1)** Участники нод, выбор темы:

* возраст участников, их интересы, уровень знаний.
* временные рамки проведения нод.
* проводились ли занятия по этой теме в данной группе ранее.
* заинтересованность группы в данной теме.

**2)** Перечень необходимых условий:

* должна быть четко определена цель нод.
* подготовлены раздаточные материалы.
* обеспечено техническое оборудование.
* обозначены участники.
* определены основные вопросы, их последовательность.
* подобраны практические примеры из жизни.

**3)** Что должно быть при подготовке каждого нод:

* уточнение проблем, которые предстоит решить.
* обозначение перспективы реализации полученных знаний.
* определение практического блока (чем группа будет заниматься на нод).

**4)** Раздаточные материалы:

* программа нод.
* раздаточные материалы должны быть адаптированы к определённой возрастной группе детей
* материал должен быть структурирован.
* использование моделей, иллюстраций, схем, символов ит.д..

Сообщение темы и цели нод.

– участники знакомятся с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им нужно достичь;

– педагог информирует участников о рамочных условиях, правилах работы в группе, дает четкие инструкции о том, в каких пределах участники могут действовать на нод;

– при необходимости нужно представить участников (в случае, если занятие межгрупповое);

– добиться однозначного семантического понимания терминов, понятий и т.п. Для этого с помощью вопросов и ответов следует уточнить незнакомые понятия, рабочие определения изучаемой темы, привычку оперировать только хорошо понятными терминами, не употреблять малопонятные слова, систематически пользоваться справочной литературой.

Примерные правила работы в группе:

* быть активным.
* уважать мнение участников.
* быть доброжелательным.
* быть пунктуальным, ответственным.
* не перебивать.
* быть открытым для взаимодействия.
* быть заинтересованным.
* уважать правила работы в группе.

**Работа в подгруппах** — это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем детям возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

**Интерактивная экскурсия**

Занятие-экскурсия – это такая форма обучения, при которой дети воспринимают и усваивают знания на месте расположения изучаемых объектов (природы, предприятия, музеи, выставки, исторические места и памятники и т.д.) и непосредственного ознакомления с ними.

Главное преимущество виртуальных экскурсий – не покидая аудитории ознакомиться с объектами, расположенными за пределами группы, города и даже страны. Это повышает информативность и производительность учебной деятельности.

В ходе экскурсии зрители не только видят объекты, на основе которых раскрывается тема, слышат об этих объектах необходимую информацию, но и овладевают практическими навыками самостоятельного наблюдения и анализа.

Виртуальные экскурсии - это новый эффективный презентационный инструмент, с помощью которого возможна наглядная и увлекательная демонстрация любого реального места широкой общественности – будь то страна, город, национальный парк, музей, курорт, производственный объект и т.д

**Актуальность** данной разработки состоит в том, что с одной стороны, возникает необходимость использования различных интерактивных методов в коррекционной работе по развитию связной (диалогической) речи у детей с общим недоразвитием речи, и зачастую ограниченным использованием интерактивных методов педагогами на занятиях, с другой стороны.

Данная методическая разработка может быть полезна не только логопедам, но и воспитателям с целью формирования коммуникативных навыков у детей дошкольного возраста.

В разработке представлены различные средства и приёмы (игры, развивающие задания) интерактивных методов обучения, используемых на занятиях по развитию речи и коммуникативных навыков, а также примерные планы-конспекты НОД.

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

* **II 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.

**Краткая характеристика интерактивных методов в логопедической работе по формированию коммуникативных навыков у детей с общим недоразвитием речи**

**«Работа в парах»**

Дети учатся взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию. Работая в паре, дети совершенствуют умение договариваться, последовательно, сообща выполнять работу. Интерактивное обучение в парах помогает выработать навыки сотрудничества в ситуации камерного общения.

**«Хоровод»**

На начальном этапе взрослый является ведущим, т.к. дети самостоятельно выполнить задание по очереди не могут. Педагог с помощью предмета учит детей выполнять задание по очереди, тем самым воспитывает у них такие качества, как умение выслушивать ответы и не перебивать друг друга. Интерактивная технология «Хоровод» способствует формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного возраста.

**«Цепочка»**

Интерактивная технология «Цепочка» помогает началу формирования у детей дошкольного возраста умения работать в команде. Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной задачи. Наличие общей цели, одного общего результата создает обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

**«Карусель»**

Такая технология внедряется для организации работы в парах. Именно динамическая пара обладает большим коммуникативным потенциалом, и это стимулирует общение между детьми. Интерактивная технология «Карусель» формирует у ребенка такие нравственно-волевые качества, как взаимопомощь, навыки сотрудничества.

**«Интервью»**

На этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы используется интерактивная технология «Интервью». Благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

**«Работа в малых группах» (тройках)**

В режиме интерактивного обучения отдается предпочтение группам дошкольников из трёх человек. Применение технологии групповой работы «в тройках» дает возможность трудиться на занятии всем детям. Ребята учатся оценивать свою работу, работу товарища, общаться, помогать друг другу. Принцип сотрудничества в процессе обучения    становится ведущим.

**«Аквариум»**

«Аквариум» - форма диалога, когда ребятам предлагают обсудить проблему «перед лицом общественности». Интерактивная технология «Аквариум» заключается в том, что несколько детей разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Что дает этот прием дошкольникам? Возможность увидеть своих сверстников со стороны, увидеть, как они общаются, как реагируют на чужую мысль, как улаживают назревающий конфликт, как  аргументируют сою мысль.

**«Большой круг»**

Технология «Большой круг» - это технология, которая позволяет каждому ребенку высказываться и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

**«Дерево знаний»**

Для успешного овладением ребенком коммуникативной  деятельностью внедряется технология «Дерево знаний». Она развивает коммуникативные навыки, умение договариваться, решать общие задачи. Листочки-картинки или схемы составляет педагог и заранее вывешивает их на дерево. Дети договариваются, объединяются в малые группы, выполняют задание, и один ребенок рассказывает о том, как они  выполнили задание, дети слушают, анализируют  и дают оценку.

Метод **«мозгового штурма»** является оперативным методом решения проблемы на основе стимулирования творческой активности. Участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество возможных вариантов решения, из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

**Методы создания благоприятной атмосферы, организация коммуникации между детьми, оперативное их включение в деятельность, организации коммуникации**

**Игра – приветствие «Улыбка»**

Можно использовать перед любым занятием. Для игры дети объединяются в пары произвольно, смотрят друг другу в глаза, мысленно желают здоровья соседу и поговаривают слова:

Здравствуй, друг!

Как ты тут?

Улыбнись мне,

А я – тебе.

После этих слов дети улыбаются друг другу, при желании – обнимаются. Затем все садятся на свои места или находят себе нового партнёра и действия повторяются. Продолжительность игры определяет педагог.

**«Поменяйся местами»**

Все участники взаимодействия садятся в круг.Например, педагог предлагает поменяться местами тем, кто:

* уже проснулся;
* хочет заниматься;
* пил на завтрак чай;
* добирался до д/сада пешком;
* добирался до д/сада на машине;
* у кого хорошее настроение;
* у кого есть что-то красное (желтое и т. п.) в одежде;
* хочет общаться и т. д.

**«Заверши фразу»**

Педагог начинает фразу (например, «Я пришел сюда...», «А знаете ли вы...», «Если бы я был заведующим, воспитателем, логопедом ...» и т. п.) и предлагает детям без какой-либо подготовки закончить ее. Каждый из участников поочередно произносит предложенную фразу и свой вариант ее продолжения.

**Методы для развития индивидуального сознания, творческого мышления через организацию взаимодействия, свободы выбора, мыследеятельности, смыслотворчества.**

**«Цветные фигуры»**

**Задачи**: Развитие индивидуального сознания, «Я-концепции», ценностных ориентации воспитанников через организацию их мыследеятельности, смыслотворчества, самоидентификацию.

Реализация метода начинается с объяснения педагогом правил его осуществления: из множества фигур участник выбирает одну и объясняет свой выбор.Педагог раскладывает все имеющиеся у него цветные фигуры на столе или на полу в центре круга, где расположились участники.

Каждый из участников выбирает одну из фигур, которая по форме и цвету соответствует индивидуальности участника, его сегодняшнему душевному, эмоциональному состоянию. Выбирает одну из фигур и педагог.

Через 2-3 мин педагог предлагает каждому из участников объяснить свой выбор: что символизирует для него цвет и форма выбранной фигуры? Начинает обычно педагог, задавая своим рассказом определенный алгоритм объяснения выбора.

Затем каждый из участников по кругу (поочередно) объясняет свой выбор, демонстрируя всем выбранную фигуру.

Педагог знакомит учащихся с условиями реализации метода: каждому предлагается на выбор одна из карточек, на которой нарисован предмет. Эта карточка и ее обладатель являются одним из звеньев логической цепочки, которую необходимо выстроить, организовав взаимодействие с другими участниками. Карточки (звенья) необходимо выстроить в определенной логике, обосновав эту логику. Участникам предлагается взять на выбор по одной карточке. Все карточки — звенья 2-3 логических цепочек перемешаны и перевернуты так, чтобы участники не видели, что на них нарисовано.После того как карточки розданы участникам, педагог предлагает им организовать коммуникацию между собой, в результате которой необходимо построить 2-3 логические цепочки — одну слева, другую справа в аудитории; напоминает, что нужно объяснить логику построения «цепочки», рас положения ее звеньев. Участники осуществляют взаимодействие между собой, выстраивая логические цепочки (определяют, кто в какой цепочке должен быть и в какой последовательности,  объясняя ее логику).Когда логические цепочки построены, участники (начинают те, кто первым выстроил логическую цепочку) поочередно объявляют название цепочки, перечисляют в логической последовательности все звенья цепочки, а затем объясняют (это может сделать либо один, либо несколько участников) логику расположения звеньев цепочки.После представления участниками построенных логических цепочек педагог либо соглашается с предложенными вариантами, либо перестраивает логические цепочки по своему сценарию, объясняя логику их построения.

**Методы рефлексивной деятельности**

**«Зарядка»**

Участникам педагогического взаимодействия, вставшим в круг, педагог предлагает через выполнение определённых движений дать оценку отдельным компонентам (своя деятельность , деятельность педагога, игры и др.), этого взаимодействия, а также выразить своё отношение к этим компонентам.

Движения могут быть следующие:

* присесть на корточки – низкая оценка, негативное отношение;
* обычная поза, руки по швам – хорошая оценка;
* поднять руки кверху, хлопая в ладоши, подняться на цыпочки – очень высокая оценка, восторженное отношение.

Каждый участник, после того, как педагог называет тот или иной компонент состоявшегося взаимодействия, по своему усмотрению  производит какое – либо движение.

**«Закончи фразу»**

Для проведения оценочной, рефлексивной деятельности педагог предлагает детям завершить фразу.

.

**Варианты интерактивных игр**

Игра **«Айсбрейкеры»** - (от англ. to break - ломать, ice - лед, игры-ледоколы) - игра, помогающая участникам лучше узнать и ближе познакомиться друг с другом, снять коммуникативные барьеры в групповом общении, повысить уровень общения в группе.

  Варианты проведения:

**«Узнайте меня».** Каждый из участников рисует свой портрет (как умеет, можно схематично, в виде шаржа). Затем все портреты вывешиваются на доску или выкладываются в центре группы и дети должны узнать, кто изображен на портретах. Объяснить по каким признакам удалось найти автора портрета.

**«Кто больше?»**

Необходимо назвать (или найти картинки) как можно больше на заданную тему. Работают в парах.

**«Добавь слово»**

Завершить предложение подходящим словом: «Я катаю....», «Я куклу...».

**«Паутина»**

Логопед даёт задание по тексту рассказа, проблемный вопрос, вспомнить материал темы т.д. Все дети встают в круг. В руках у педагога клубок ниток. Он начинает отвечать по теме «плести паутину». Потом передаёт клубок любому ребенку, и тот продолжает отвечать. Можно применять игру для составления связного высказывания, передавая клубок друг другу, дети дополняют общий рассказ.  Для определения и выявления причинно-следственных связей в тексте, ситуации. При этом логопед предупреждает, что взаимосвязи можно проводить как прямые, так и обратные, и даже косвенные. Найдя взаимосвязь, ребенок, оставляя у себя нить, перебрасывает клубок другому участнику, пока все, стоящие в кругу не будут связаны единой сетью – «паутиной».

**«Догадайся, что хочу»**    Проводится по типу сюжетной игры в «Магазин». Ребёнок, изображает продавца и задаёт вопросы «покупателю» о товаре, который тот намеривается купить. Это могут быть предметы быта, овощи-фрукты, игрушки, одежда, школьные принадлежности и др. Например «Это овощ?», «Он зелёный?», «Овальный или круглый?». Получив максимальное количество ответов от ребёнка – «покупателя», продавец должен догадаться, какой овощ необходимо подать. В свою очередь, ребёнок, изображающий покупателя тоже может задавать вопросы о покупке у продавца, например, «Вы его сами пробовали?», «Он свежий, вкусный?» и т.п.

К сюжетно-ролевым играм так же относятся игры, в которых дети обыгрывают знакомые им ситуации: «Поездка в детский сад на автобусе». Выбирают водителя автобуса, кондуктора, пассажиров: бабушка, дедушка, взрослые и дети.

Исходя из вышесказанного, на практике необходимо использовать интерактивные формы в целом, или же взяв элементы, которые более целесообразны к определенному возрасту. Именно интерактивные методы позволяют создавать учебную среду, в котором теория и практика усваиваются одновременно, а это дает возможность воспитанникам формировать характер, развивать мировоззрение, логическое мышление, связную речь; формировать критическое мышление; выявлять и реализовать индивидуальные возможности. При этом учебно-воспитательный процесс организуется так, что дети ищут связь между новыми и уже полученными знаниями; принимают альтернативные решения, могут сделать «открытие», формируют свои собственные идеи и мысли с помощью различных средств; учатся сотрудничеству.

Все перечисленные формы работы способствуют формированию адекватной самооценки детей, произвольной регуляции поведения и развитию межличностных отношений.

**Заключение**

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной их которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Работа по формированию навыков коммуникации у детей с нарушениями интеллектуального развития характеризуется большой спецификой, которая обусловлена особенностями высшей нервной деятельности, психологическими особенностями, а также симптоматики, механизмов, структуры дефекта у данной категории детей.

Задача логопеда – обеспечить детям максимальную речевую активность на занятиях, которая бы не только формировала необходимые коммуникативные навыки, но обеспечивала бы коррекцию всех сторон личности аномального ребёнка: коррекцию высших психических функций, коррекцию эмоционально-волевой сферы, предупреждение поведенческих отклонений, обеспечение здорового физического и нервно-психического состояния. Всё это помогают реализовать интерактивные методы.