

3  
дополнительное

БРАЗОВАНИЕ



и воспитание

# ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И ВОСПИТАНИЕ

Ежемесячный  
научно-методический журнал  
№ 1 (231) январь 2019

www.Внешкольник.РФ  
www.vipress.su

## СОДЕРЖАНИЕ

### ВОПРОСЫ ТЕОРИИ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**О.А. Плоц**

Почему шашки?  
**Т.П. Подгайная** 27

Организация научно-исследовательской  
деятельности с одаренными детьми  
**А.Ю. Шарай** 30

### ЗАОЧНАЯ ШКОЛА МЕТОДИСТА

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КАК СПОСОБ ДЛЯ  
ОБЪЕДИНЕНИЯ СУБЪЕКТОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ  
ОТНОШЕНИЙ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ  
МЕРОПРИЯТИЙ

**И.В. Бурлакова**

### ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ГОСТИНАЯ

Творческий проект по теме: «Коза-дереза не  
длинная кося»  
**И.Н. Кондрыко** 32

7 Я — педагог, и это не случайность!  
**З.Н. Исаева** 38

### ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ

ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ ДЕТЕЙ ЧЕРЕЗ  
ОЗНАКОМЛЕНИЕ С КЛАССИЧЕСКОЙ, ЭСТРАДНОЙ  
МУЗЫКОЙ, ФОЛЬКЛОРОМ

**Л.Ю. Петряшева**

10

Ноль и его друг Колобок  
**С.Ю. Булатова** 42

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С  
ОБУЧАЮЩИМИСЯ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
НА ПРИМЕРЕ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ НОВОГОДНИХ  
ИГРУШЕК НА Руси

**Л.А. Мухина**

12

План-конспект открытого конкурсного занятия

**А.В. Салов** 46

Индивидуальный образовательный маршрут  
к программе художественной направленности  
«Рукоделие»

**А.Г. Полиенко**

18

Все Тип-Топ, или шоу на крыше

**С.Г. Саватеева, А.П. Салыникова** 50

Нас объединяют дети  
**Т.А. Лаврентьева**

20

Сценарий новогодней дискотеки

для учеников среднего возраста  
**Н.Н. Порубова** 54

Внебюджетное финансирование для реализации  
программ технической и естественно-научной  
направленности

**А.А. Понарина**

22

для учеников среднего возраста

**Е.В. Грабцова, А.И. Грабцова** 59

### ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

Английский язык в играх  
**М.Е. ЧЕРКАШИНА**

24

Первая музыкальная школа Карелии

**Л.Е. Поценковская** 63

### ЮБИЛЕИ



## ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ПЛОЧ О.А.

методист, МБУ ДО «Центр творческого развития», Соль-Илецкий городской округ, Оренбургская обл.

Одна из важных для дошкольного возраста деятельности — это общение. Оно — необходимое условие развития личности. Поэтому задача педагога специально организовать данную деятельность, создавая внутри нее атмосферу сотрудничества, взаимного доверия — детей друг с другом, детей и взрослого. Решением задачи является использование педагогом интерактивных методов.

Смысл понятия «интерактивные методы» складывается из понятий «метод» и «интерактивный». Метод — способ целенаправленного взаимодействия педагога и участников для решения педагогических задач. В понятии же «интеракции» можно выделить два слагаемых: «интер» — между, «акция» — усиленная деятельность между кем-либо. Таким образом, *интерактивные методы* — это усиленное педагогическое взаимодействие, взаимовлияние участников педагогического процесса. Интерактивный — означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и обучающегося. Сущность интерактивных методов состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии всех детей, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностно-ориентированному подходу в обучении. Они предполагают сообучение, причем и ребенок,

и педагог являются субъектами учебного процесса. При этом педагог часто выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы дошкольников.

Образовательный процесс, в основе которого лежит интерактивное обучение, организован таким образом, что практически все дети оказываются вовлечеными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность дошкольников в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности.

Одна из целей интерактивного обучения состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых обучаемый чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения. Интерактивная деятельность предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимодействию, взаимопониманию, к совместному решению и принятию наиболее общих, но значимых для каждого участника задач.

Каковы же особенности интерактивного обучения?

Во-первых, интерактивное педагогическое взаимодействие характеризуется высокой степенью интенсивности общения его участников, их коммуникации, обмена деятельностями, сменой и разнообразием их видов, форм и приемов.

Пример. В Соль-Илецком городском округе в Центре творческого развития организована работа студии развития «Ромашка» для детей дошкольного возраста 5–7 лет. Занятия проводятся два раза в неделю по три занятия в день. Занятия проводятся по 6 направлениям: позна-

вательное развитие («Эрудит» — математика, логика), социально-педагогическое направление («Играпочка») с педагогом-психологом («Азбука общения»), художественно-эстетическое развитие («Ладушки», «Калейдоскоп творческих идей»), физическое развитие («Ритмика»). Каждое из занятий проводится с учетом смены видов деятельности, применяются различные их формы и приемы. Так, занятие по «Эрудиту» включает беседу, например, о временах года, интерактивная игра «Времена года», задания в рабочей тетради на установление соответствия.

Во-вторых, интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии детей со своим опытом и опытом своих друзей, так как большинство интерактивных упражнений обращается к опыту самого ребенка. Новое знание, умение формируются на основе и в связи с таким опытом. На математике при изучении состава числа 6, обращаемся к опыту прошлого занятия к составу числа 5. 5 яблок — это 2 и 3 яблока, то 6 яблок — это как один из вариантов 2 и 4 яблок.

В-третьих, часто задания не предполагают одного правильного ответа, исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения. И тогда важен процесс нахождения решения, который всегда основывается на опыте ребенка. Например, назовите признаки/приметы осени (окружающий мир).

В-четвертых, для интерактивного обучения характерна целенаправленная рефлексия участниками своей деятельности и состоявшегося взаимодействия. В конце занятия педагог задает обучающимся наводящие вопросы: чем занимались сегодня на занятии? Что особенно понравилось? Какие чувства возникли при выполнении этих заданий? Что было трудным?

В-пятых, интерактивное обучение направлено на изменение, совершенствование моделей поведения и деятельности участников образовательного процесса.

В-шестых, в ходе интерактивного обучения дети учатся формулировать собственное мнение, правильно выражать мысли, строить доказательства своей точки зрения, вести дискуссию, слушать другого человека, уважать альтернативное мнение.

В-седьмых, в ходе диалогового общения у участников формируется умение критически мыслить, рассуждать, решать противоречивые проблемы на основе анализа услышанной информации и обстоятельств, они учатся взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения. При такой организации работы ребенок может не только выразить свое мнение, взгляд, дать оценку, но и, услышав доказательные аргу-

менты «коллег», отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее.

Формы организации интерактивного взаимодействия:

1. Индивидуальная (каждый участник выполняет задание самостоятельно).
2. Парная (задание выполняется в паре).
3. Групповая (задание выполняется в подгруппах).
4. Коллективная или фронтальная (все участники выполняют задание одновременно).
5. Планетарная (группа участников получает общее задание, например, разработать проект; разбивается на подгруппы, каждая из которых разрабатывает свой проект, затем озвучивает свой вариант проекта; после этого выбирают лучшие идеи, которые составляют общий проект).

### **МЕТОДЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Что же представляют собой методы интерактивного обучения? В настоящее время методистами и педагогами-практиками разработано немало форм и методов групповой работы для обучения. Наиболее известные из них:

- case-study (анализ конкретных, практических ситуаций);
- интерактивные и ролевые игры;
- «мозговой штурм»;
- дискуссии и дебаты;
- метод проектов;
- метод ассоциаций.

Эти формы/методы эффективны в том случае, если на занятии обсуждается какая-либо проблема в целом, о которой у детей имеются первоначальные представления, полученные ранее на занятиях или в житейском опыте. Кроме того, обсуждаемые темы не должны быть закрытыми или очень узкими.

Так как мы занимаемся с детьми дошкольного возраста, наиболее подходящими методами являются «мозговой штурм», метод проектов, интерактивные и ролевые игры. С дошкольниками «мозговой штурм» может возникнуть незапланированно, стихийно при решении какой-либо познавательной задачи, во время игры-занятия. Особенность проведения «мозгового штурма» с детьми состоит в том, что они сами по ходу обсуждения корректируют высказанные идеи, анализируют их.

*Пример «мозгового штурма» с детьми старшего дошкольного возраста.*

1. Формулирование цели занятия: придумать мебель для игрушек.

2. Объявление проблемы: сейчас место для игрушек есть — стеллаж с полками, но необходима мебель для того, чтобы все игрушки могли кушать за столом, сидеть на диванчике, спать

на кровати и др. Противоречие: мебель для игрушек нужна, но нет места, где ее разместить в кабинете.

3. Формулирование ограничений: ограниченный размер мебели.

4. Сообщение педагога и детей о традиционном решении: мебель бывает складная (раскладушка), раздвижная (полка, кресло-кровать и т.п.).

5. Выявление элементов, подлежащих изменению: ножки и спинки у кровати и стульев; ножки у стола; высота и ширина шкафа и т.п.

6. Выдвижение идей. Сделать: ножки складные, выкручивающиеся; кровать без ножек; столы и стулья раздвижные; мебель многоярусную, складную; в шкаф можно вкладывать кухонный стол, в стол — тумбочку, в тумбочку — полку, в полку — стул и т.д.

7. Анализ выдвинутых идей.

8. Отбор решений, встречающихся в художественной литературе (гамак в «Золотом ключике», скорлупка грецкого ореха — постель для Дюймовочки, отсутствие мебели у «Бременских музыкантов»).

9. Отбор оригинальных решений, которые можно реализовать с детьми. Каждый вариант анализируется с разных сторон, выясняются качества хорошие и плохие, лучшие для данного момента.

10. Практическое выполнение. Дети рисуют изобретенную ими мебель.

Итог. Варианты решения, предложенные детьми; нарисованные детьми модели мебели.

Достоинства технологии «Мозговой штурм» состоит в том, что она позволяет развивать идеи друг друга; преодолевать страх перед критикой и страх ошибиться; помогает поднять статус ребенка, сделать его более смелым и раскованным, если обращать общее внимание на его решения, пусть и слабые. Технология «Мозговой штурм», позволяет в пределах определенного времени без перегрузки детей получить качественный результат — усвоение воспитанниками материала.

Еще один метод интерактивного обучения, который используется в работе в нашей студии с дошкольниками — это метод проектов. Со студийцами мы уже не один год принимаем участие в дистанционных конкурсах всероссийского и межрегионального уровней в номинации: детские исследовательские проекты. В 2017–18 уч.году со студийцем приняли участие во Всероссийском конкурсе «Изумрудный город» и заняли 1 место. В детском исследовательском проекте «Какой он, воздух?» мы с помощью опытов определяли свойства воздуха: воздух прозрачный, его нельзя увидеть; воздух занимает место; воз-

дух не имеет запаха, пахнут предметы; воздух легче, чем вода; воздух жизненно необходим; воздух может двигаться, воздух бывает холодным, теплым и горячим.

Два года подряд мы принимали участие Международном конкурсе исследовательских и творческих работ дошкольников и младших школьников «ДИНОзаврик», проводимый ОГПУ. С нашими дошкольниками мы заняли также 1-е места.

Для дошкольников более подходящими методами обучения являются игры.

Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой понимается 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:

- Подбор педагогом заданий и упражнений для группы детей. (Возможно проведение подготовительного занятия.)

- Дошкольников знакомят с проблемой, которую предстоит решить, с целью, которой надо достичь. Проблема и цель задания должны быть четко и доступно сформулированы педагогом, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности и ненужности того, чем они собираются заниматься.

- Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.

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

- 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.

Предлагаем вашему вниманию интерактивную игру для занятий по математике с детьми старшего дошкольного возраста «Эрудит».

### **ИГРА «ЦИФРЫ В ДОМИКЕ» (РИСОВАНИЕ ОДНИМ КАРАНДАШОМ)**

**Цель:** выявить стратегии и позиции участников в процессе совместной работы

**Форма организации:** работа в парах.

**Время выполнения:** 10 минут.

**Ход выполнения.**

Участники разбиваются на две группы (по 10 чел.). Членам первой группыдается лист бумаги (формат А4) и задание нарисовать домик. Членам другой группы дается карандаш (фломастер) и задание нарисовать цифру (от 1 до 10) на крыше домика и в соответствии с цифрой количество окон в домике. Затем участники сами должны найти себе пару из другой группы и, используя один карандаш, одновременно выполнить свое задание. Далее участники парами должны встать по порядку (по порядковому счету от 1 до 10) в круг. Обычно, рисуя, участники пары берут карандаш правой рукой, при этом рука одного человека захватывает руку другого.

Обсуждение проходит в общем круге. Каждая пара выкладывает на пол перед собой «совместное произведение» и комментирует полученный результат и ход выполнения упражнения.

**Комментарии:** Часто участники, стараясь как можно скорее выполнить свою задачу (хотя время выполнения не задается), пытаются насильно принудить «партнера» рисовать то, что им было задано. Со стороны это выглядит, как поединок двух борцов в борьбе вольного стиля. Поэтому необходимо обсудить выбранные парами стратегии «выиграть-проиграть», когда каждый зачастую применяя насилие, старается победить другого и «выиграть-выиграть», когда партнеры поочередно выполняют свою задачу, не ущемляя интересов другой стороны. И тот результат (он виден на рисунке) к которому приводит выбор той или иной стратегии.

### **ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА ПО РУССКОЙ НАРОДНОЙ СКАЗКЕ «РЕПКА» — «ИГРАЛОЧКА»**

Перед игрой проводится подготовительное занятие, на котором дети знакомятся с текстом русской народной сказки, обсуждают прочитанное.

*Вопросы для обсуждения*

— Что такое репка? (Репка — овощ, который выращивают в огороде.)

— 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.)

— Кто помогал деду? (Деду помогали бабка, внучка, собака Жучка, кошка и мышка.)

— Чему учит сказка? (Только вместе можно сделать даже очень сложное дело.)

Можно предложить 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, цветную бумагу.

Педагог четко формулирует задание — необходимо расположить 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 работать не больше пяти минут. Можно ввести дополнительное условие, например, общаться можно только мимикой и жестами (невербально).

После выполнения задания педагог предлагает перейти к следующему этапу игры: каждый игрок (или команда в целом) должен «создать» репку из имеющихся материалов (нарисовать, сколотить, вырезать 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).

### **Литература**

1. Интерактивные формы работы с детьми дошкольного возраста. Учебно-методический комплекс / Л.А. Попова, С.В. Адаменко, Р.М. Литвинова, Т.Г. Олешкевич и др. — Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2012. — 125 с.

2. Кириев А.А., Веревкина Т.А. Интерактивные методы обучения: теория и практика: Учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений, слушателей учреждений дополнительного педагогического образования. — Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2003. — с. 117

3. Шевырева М. И. Интерактивная технология «Мозговой штурм» в работе с детьми старшего дошкольного возраста // Вопросы дошкольной педагогики. — 2015. — № 3. — С. 103–106. — URL <https://moluch.ru/th/1/archive/12/441/> (дата обращения: 10. 10. 2018).