

Интерактивные методы и игры

Для поддержания продуктивной работоспособности учащихся на протяжении всего занятия объединения необходимо вводить в их деятельность различные интерактивные методы, чередовать их в течение всего занятия. Это содействует повышению интенсивности работы учащихся и вызывает особый интерес к познанию и усвоению необходимого материала, способствует творчеству.

Интерактивной игрой либо методом может начинаться любое занятие при изучении новой темы, закреплении материала, а также в середине либо конце занятия как поведение итогов.

Весь перечень интерактивных игр и методов, используемых на занятиях условно можно разделить на 3 большие группы:

- Игры и методы для начала занятия;
- Игры и методы для релаксации во время занятия или в перерыве между занятиями;
- Игры и методы для окончания занятия (рефлексия).

Игры и методы для начала занятия объединения

Цель:

- ◆ создание условий для сплочения коллектива;
- ◆ развитие внимания, памяти;
- ◆ установление контактов на вербальном и невербальном уровне.

Эхо

Ведущий говорит своему соседу справа слово «здравствуйте», а тот, как эхо, должен ответить тоже «здравствуйте». (Это могут быть и другие слова: «Я рад вас видеть», «Сегодня чудесный день...»)

Рефлексия

Ведущий предлагает всем сесть в круг и просит каждого участника выразить свое состояние в данный момент, попытаться определить причины этого. В процессе упражнения ведущий задает следующие вопросы:

- Каково ваше самочувствие?
- Какие ожидания связаны с сегодняшним занятием?
- Чего бы вам сейчас хотелось?

- Какие мысли возникли у вас после прошлого занятия?

Приветствие

Участникам предлагается встать в круг и, двигаясь хаотично по кругу, поздороваться с участниками действия различными способами:

- как люди очень застенчивые, стеснительные;
- как люди куда-то спешащие, торопящиеся;
- как люди, которые не видели друг друга несколько лет.

Поменяемся местами

Все участники взаимодействия садятся в круг.

Педагог объясняет, как реализуется метод: участники быстро меняются местами, отвечая, таким образом, на вопросы и выражая свое отношение к каким – либо предметом, событиям, явлениям.

Оптимальное количество вопросов – 10 – 15.

Например, педагог предлагает поменяться местами с тем, кто:

- уже проснулся;
- жаждет деятельность;
- пил на завтрак чай;
- пил на завтрак кофе;
- добирался до школы пешком;
- добирался до школы на общественном транспорте;
- у кого хорошее построение;
- у кого есть что-то серое (черное) в одежде;
- у кого черная обувь;
- кто хотел бы узнать что-то новое;
- хочет общаться.

Те участники, которые отвечают на вопрос положительно, должны быстро подняться со своего места и пересесть на какое-либо другое, освободившееся, если участники отвечают на вопрос отрицательно, они остаются на своих местах.

Метод «Подари цветок»

Цель: Создание благоприятной атмосферы, развитие коммуникативных навыков, оперативное включение в деятельность участников педагогического взаимодействия.

1) Педагог вручает цветок и объясняет, почему это сделано, в свою очередь этот участник дарит цветок кому-либо из присутствующих в аудитории, поясняя мотивацию дарения цветка.

2) Педагог дарит цветок одному из участников и говорит, почему он это делает.

3) После этого участники дарят цветок кому-либо из присутствующих в аудитории и объясняет свою мотивацию дарения.

Игры и упражнения для релаксации во время занятия или в перерыве между занятиями

Цель:

- развитие воображения;
- раскрепощение детей, снятие мышечных зажимов;
- формирование уверенности в себе, эмоциональной устойчивости.

Пойми меня

Все участники одновременно громко произносят свое слово, а водящий повторяет все слова, которые удалось услышать.

Дождь в джунглях

Ведущий. Давайте встанем в тесный круг друг за другом. Представьте, что вы оказались в джунглях. Погода сначала была великолепная, светило солнце, было очень тепло и приятно. Но вот подул легкий ветерок. Прикоснитесь к спине впереди стоящего человека и совершайте легкие движения руками. Ветер усиливается (давление на спину увеличивается). Начался ураган (сильные круговые движения). Затем пошел мелкий дождь (легкие постукивания по спине партнера). А вот начался ливень (движения пальцами ладони вверх-вниз). Пошел град (сильные постукивающие движения всеми пальцами). Снова пошел ливень, застучал мелкий дождь, пронесся ураган, подул сильный ветер, затем он стал слабым, и все в природе успокоилось. Опять выглянуло солнце.

А теперь повернитесь на 180 градусов и продолжим игру.

Анализ: как вы себя чувствуете после такого массажа? Приятно или нет было выполнять те или иные действия? Поделитесь своими ощущениями и настроением.

Зеркала

Один участник становится ведущим. Все должны представить, что он пришел в магазин, где много зеркал. Он становится в центр, а другие дети, «зеркала», встают полукругом вокруг него. Ведущий будет показывать разные движения, а «зеркала» тотчас же должны повторять эти движения.

Упражнение-активатор «Апельсин»

Перекидывая друг другу мячик, давать любые возможные определения апельсину. Упражнение активирует творческое мышление, внимание, хорошо поддерживает рабочую мотивацию.

Завершим фразу

Оперативное включение учащихся в деятельность, взаимодействие, создание благоприятной атмосферы, организация коммуникации.

Необходимо оперативно завершить начатую фразу. Педагог начинает фразу: «Я пришел сюда», «А еще хочу сказать», «А знаете ли вы», «Если бы я был директором школы», и предполагает, без подготовки, учащимся закончить ее. Каждый участник поочередно произносит фразу и свой вариант ее продолжения.

Логическая цепочка

Цель: развитие логического мышления через организацию интенсивной коммуникации, рефлексивной деятельности, смысловорчества.

Логическая цепочка «Шкаф».

Компоненты-звенья логической цепочки (состав и логика расположения): шкаф, полка, шляпа, галстук, вешалка, брюки, рубашка, костюм, плащ, пальто и т.д.

Логическая цепочка «Лес».

Компоненты-звенья логической цепочки (состав и логика расположения): лес, сосна, ель, береза, дуб, лещина, боярышник, можжевельник, черника, груздь и т.д.

Игры и упражнения для окончания занятия (рефлексия)

Цель:

- получение обратной связи от участников игры;
- развитие доверия, взаимопонимания;
- развитие самопознания, уверенности в себе;
- формирование позитивного отношения к своим возможностям, принятие себя и стремление к совершенствованию.

Прощание

В конце занятия ведущий встает, протягивает вперед руку и говорит: «Мне было приятно работать с вами». Затем поднимается следующий участник, говорит что-нибудь типа: «Всем спасибо» и кладет свою руку на руку педагога. Таким же образом поступают все участники. Когда все правые руки будут задействованы, в дело вступают левые. Таким образом, каждый выскажется два раза.

Корзина чувств

Ведущий предлагает представить, что в центре круга стоит воображаемая корзина с чувствами. Каждый участник может взять из корзины то чувство, которое бы ему хотелось сохранить на память о занятии и оставляет в ней то чувство, которое бы он хотел подарить остальным.

До следующей встречи!

Ведущий. У меня в руках чудесное солнышко (игрушка). Оно излучает свет, тепло, радость, счастье сегодняшнего дня. Вы будете передавать друг другу это волшебное солнышко, и делиться впечатлениями о сегодняшнем дне, дарить свои пожелания участникам группы.

Анализ: Что принес вам этот день? С чем вы уходите домой?

Наше сегодняшнее занятие подошло к завершению. Пора прощаться, но мы расстаемся с надеждой на следующую встречу.

Живая анкета

Все участники по кругу отвечают на следующие вопросы:

- Было ли что-то неожиданное для тебя на этом занятии?
- Что тебе понравилось?
- Что не понравилось?

Интерактивная игра "Рефлексивный круг"

Все участники педагогического взаимодействия садятся в круг.

Педагог задает алгоритм рефлексии:

- расскажите о своем эмоциональном состоянии по ходу урока и в его конце;
- что нового вы узнали, чему научились;
- каковы причины этого;
- как вы оцениваете свое участие в уроке (внеклассном деле).

Затем все участники педагогического взаимодействия поочередно высказываются в соответствии с заданным алгоритмом.

Педагог своим высказыванием завершает рефлексивный круг.

Интерактивная игра "Рефлексивная мишень"

На листе бумаги формата ватманского листа рисуется мишень, которая делится на четыре (можно и больше, меньше) сектора.

В каждом из секторов записываются параметры - вопросы рефлексии состоявшейся деятельности, взаимодействия. Например, 1-й сектор - оценка содержания; 2-й сектор - оценка формы, методов взаимодействия; 3-й сектор - оценка деятельности педагога; 4-й сектор оценка своей деятельности (рис.6).

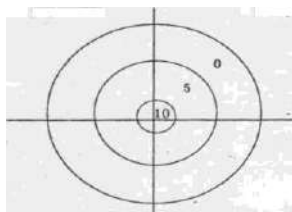
Каждый участник педагогического взаимодействия маркером или фломастером (ручкой, карандашом) четыре раза (по одному в каждый сектор) "стреляет" в мишень, делая метку (точку, плюс и т.д.). Метка соответствует его оценке результатов состоявшегося взаимодействия. Если участник очень низко

оценивает результаты, то метка ставится им в "молоко" или в поле "0" на мишени, если выше, то в поле "5". Если результат оцениваются очень высоко, то метка ставится в "яблочко", в поле "10" мишени.

После того как каждый участник взаимодействия "выстрелил" (поставил четыре метки) в рефлексивную мишень, она вывешивается на всеобщее обозрение и педагог организует ее краткий анализ.

4. Деятельность учащегося

1. Содержание



3. Деятельность педагога

2. Форма, методы

Интерактивная игра "Мини-сочинение"

Участникам педагогического взаимодействия предлагается написать на отдельных листах бумаги небольшие по объему тексты по окончании урока (внеклассного дела, семинара, игры, четверти, полугодия, учебного года и т.д.)

на темы:

- "Я - в уроке, урок - во мне" (мое участие, мой вклад в урок, самооценка деятельности; значение урока для развития учащегося - самооценка);
 - "Мои мысли о своем участии и доле";
 - "Как я оцениваю результаты дела";
 - "Что мне дал этот урок (дело)".
- Познакомившись с сочинениями, педагог проводит их анализ.

Интерактивная игра "Ключевое слово"

Участникам педагогического взаимодействия (учащимся, студентам, педагогам, участникам семинара и т.д.) предлагается на маленьких листочках бумаги, которые заранее педагог может подготовить и раздать каждому, написать одно слово, с которым у них ассоциируется содержание состоявшегося дела, взаимодействия, дела в целом, результаты взаимодействия.

Для выполнения этой работы дается 2-3 мин. По истечении времени педагог собирает листочки с записанными на них ключевыми словами.

После этого преподаватель проводит краткий анализ полученных результатов или предлагает это сделать учащимся.

Этот технологический прием можно реализовать и устно: каждый из участников через 2-3 мин по цепочке называет вслух свое слово.

Интерактивная игра "Зарядка"

Участникам педагогического взаимодействия, вставшим в круг, педагог предлагает через выполнение определенных движений дать оценку отдельным компонентам этого взаимодействия (содержанию, отдельным технологиям, деятельности некоторых творческих групп, учащегося, педагога, отдельным играм и т.д.), а также выразить свое отношение к этим компонентам.

Могут быть предложены следующие движения:

- присесть на корточки - очень низкая оценка, негативное отношение;
- присесть, немного согнув ноги в коленях, - невысокая оценка, безразличное отношение;
- обычная поза стоя, руки по швам - удовлетворительная оценка, спокойное отношение;
- поднять руки в локтях - хорошая оценка, позитивное отношение;
- поднять руки вверх, хлопая в ладоши, подняться на цыпочки - очень высокая оценка, восторженное отношение.

В начале реализации этой технологии педагог знакомит участников со всеми движениями и их значением.

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

Интерактивная игра "Анкета-газета"

На большом листе бумаги (ватмана) участникам педагогического взаимодействия (учащимся) предлагается

выразить свое отношение, дать оценку состоявшегося взаимодействия (урока, внеклассного дела, игры, семинара и т.д.) в виде рисунков, дружеских шаржей, карикатур, стихотворных строк, небольших прозаических текстов, пожеланий, замечаний, предложений, вопросов и т.п.

После того как в оформлении и выпуске газеты все приняли участие, она вывешивается на всеобщее обозрение.

Интерактивная игра "Цепочка пожеланий"

Каждому участнику состоявшегося педагогического взаимодействия по цепочке (в определенной последовательности) предлагается обратиться с пожеланиями к себе и другим по итогам взаимодействия. Пожелания могут быть направлены на предстоящее взаимодействие, будущие дела.

Заканчивает цепочку пожеланий педагог, подводя определенный итог.

Интерактивная игра "Заверши фразу"

Участникам состоявшегося педагогического взаимодействия для выявления результативности урока (внеклассного дела, семинара и т.д.), раскрытия у учащихся сформированности определенного смысла о рассматриваемом явлении, событии предлагается завершить ряд фраз, касающихся содержания, атмосферы, организации взаимодействия.

Например, после игры-путешествия с экологическим содержанием при рефлексии можно предложить участникам завершить следующие фразы:

- "Природа - это...";
- "Обращение с природой для меня - это...";
- "Среди этапов игры-путешествия мне особенно понравился...";
- "Во время игры я приобрел...";
- "Игра заставила меня задуматься о...";
- "По отношению человека к природе можно судить о..." и т.д.

Технология реализуется следующим образом: педагог произносит незавершенную фразу и указывает на участника, которому предлагает ее завершить. С одной и той же фразой

преподаватель может обращаться к 2-3 участникам. Желательно, чтобы каждый участник завершил хотя бы одну фразу.

Интерактивная игра "Острова"

На большом листе бумаги рисуется карта с изображением эмоциональных "островов":

о.Радости, о.Грусти, о.Недоумения, о.Тревоги, о.Ожидания,
о.Просветления, о.Воодушевления, о.Удовольствия,
о.Наслаждения, Бермудский треугольник и др.



Карта островов вывешивается на доске (стене) и каждому участнику взаимодействия предлагается выйти к карте и маркером (фломастером) нарисовать свой кораблик в соответствующем районе карты, который отражает душевное, эмоционально-чувственное состояние участника после состоявшегося взаимодействия.

Например, "Мое состояние после состоявшегося взаимодействия характеризуется удовлетворением, осознанием полезности дела, положительными эмоциями. Я нарисую свой кораблик, дрейфующим между островами Удовольствия, Радости и Просветления".

Каждый из участников имеет право нарисовать на карте и какой-либо новый остров со своим названием, если его не совсем устраивают уже имеющиеся. После заполнения карта вывешивается на всеобщее обозрение и педагог может предложить проанализировать ее.

Эта технология может быть использована педагогом в конце каждого учебного дня на протяжении определенного периода времени. Карты каждого дня можно вывешивать в классе и в конце недели сравнивать их, выясняя, как изменялось состояние учащихся.

Интерактивная игра "Рефлексивный ринг"

Поочередно каждый из участников состоявшегося дела приглашается на рефлексивный ринг (в круг), рефлексируя итоги и ход дела по заданному алгоритму:

- эмоциональное состояние, мотивы деятельности, состояние знаний;

- причины состояния;

- оценка прошедшего дела и т.д.

После рассказа-рефлексии одного участника другие обращаются к нему с разнообразными вопросами, углубляя рефлексю.

Возможен и другой вариант реализации этого технологического приема, когда на рефлексивный ринг приглашается по паре участников. Сначала они обмениваются вопросами между собой, рефлексируя состоявшееся дело, затем к ним могут обратиться с вопросами другие участники взаимодействия.

Применение в образовательной деятельности объединения интерактивных методов и игр даёт педагогу прекрасную возможность качественно изменить организацию педагогического взаимодействия, сделать его активным, интересным и привлекательным для учащихся, укрепить их положительную мотивацию в кружковой деятельности, в создании условий личностного развития. Результат реализации технологии интерактивного обучения в педагогическом процессе - радость учащихся и педагога от состоявшегося взаимодействия.