Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»,
филиал (МАУДО «ДПШ»)

«От теории к практике: методические рекомендации по использованию интерактивных технологий для эмоционально-коммуникативного развития обучающихся в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ВПР 2.0»

Методическая разработка на Всероссийский творческий конкурс «ПЕДАГОГ-ЭКСПЕРТ»
(Номинация «Творческие и методические работы педагогов»)

Автор:
Ефимова Анастасия Сергеевна
педагог дополнительного образования

Челябинск 2025

Пояснительная записка

Эмоции в обучении: интерактивные методики для педагогов дополнительного образования

В современном образовательном процессе эмоции играют ключевую роль. Они не только сопровождают обучение, но и активно влияют на его эффективность. Особенно это актуально для педагогов дополнительного образования, которые работают с детьми, стремящимися развивать свои навыки и интересы в неформальной обстановке. В этом контексте интерактивные методики становятся мощным инструментом, позволяющим педагогам создавать эмоционально насыщенную и увлекательную образовательную среду.

Эмоции — это мощный двигатель обучения. Положительные эмоции, такие как радость, интерес и удовлетворение, способствуют лучшему усвоению материала. В то же время негативные эмоции, например, страх или скука, могут существенно затруднить процесс обучения. Поэтому задача педагога заключается в создании такой атмосферы, которая бы способствовала возникновению и поддержанию положительных эмоций у обучающихся. Интерактивные методики, такие как игровые технологии, проектная деятельность и групповые обсуждения, позволяют сделать обучение более живым и динамичным.

Одним из ярких примеров интерактивной методики является использование игр в образовательном процессе. Игры не только развлекают, но и вовлекают детей в активное взаимодействие с материалом. Они способствуют развитию командного духа, коммуникативных навыков и критического мышления. Важно, чтобы игры были не просто развлекательными, но и содержали образовательный компонент, который поможет детям осваивать новые знания и навыки в увлекательной форме.

Еще одной эффективной интерактивной методикой является проектная деятельность. Проекты позволяют детям работать в группах, обсуждать идеи и находить решения реальных проблем. Это не только развивает их творческие способности, но и формирует навыки сотрудничества и ответственности. В процессе работы над проектом обучающиеся испытывают различные эмоции — от радости успеха до разочарования в случае неудачи. Важно, чтобы педагог умел поддерживать и направлять детей в этом процессе, помогая им осознать и управлять своими эмоциями.

Групповые обсуждения также являются мощным инструментом для развития эмоционального интеллекта. Они позволяют детям высказывать свои мысли, делиться мнениями и учиться слушать других. Важно создать безопасную атмосферу, где каждый ребенок сможет выразить свои чувства и переживания, не боясь осуждения. Это способствует не только эмоциональному развитию, но и формированию навыков критического мышления и аргументации.

Таким образом, эмоции играют важную роль в обучении, и интерактивные методики становятся незаменимыми инструментами для педагогов дополнительного образования. Они помогают создать увлекательную и поддерживающую образовательную среду, способствующую развитию как интеллектуальных, так и эмоциональных навыков обучающихся. Важно помнить, что обучение — это не только передача знаний, но и процесс, в котором эмоции и чувства занимают центральное место. Педагоги, использующие интерактивные методики, могут значительно повысить эффективность обучения, помогая детям не только учиться, но и радоваться этому процессу.

«От теории к практике: методические рекомендации по использованию интерактивных технологий для эмоционально-коммуникативного развития обучающихся в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ВПР 2.0»

Современное образование неразрывно связано с развитием технологий, которые значительно меняют подходы к обучению и повышают его эффективность. Интеграция интерактивных технологий в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «ВПР 2.0» (далее – ДООП) способствует более качественной, доступной и современно ориентированной подготовке обучающихся. Эти инструменты не только повышают уровень знаний и навыков, но и формируют у детей ответственность за свою учебу, коммуникативные и информационные компетенции, необходимые в современном мире.

Интерактивное обучение – это диалоговое обучение, в ходе которого происходит взаимодействие педагога и обучающегося, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на занятиях по ДООП организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

Применяя на занятиях по ДООП интерактивные методы обучения, педагог добивается новых возможностей, связанных, прежде всего, с налаживанием межличностного взаимодействия путем внешнего диалога в процессе усвоения учебного материала. Действительно, между обучающимися в группе неизбежно возникают определенные межличностные взаимоотношения; и от того, какими они будут, во многом зависит успешность их учебной деятельности. Умелая организация взаимодействия обучающихся на основе учебного материала становится

мощным фактором повышения эффективности учебной деятельности в целом.

Использование интерактивных методов обучения на занятиях одновременно решает несколько задач:

– развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися;

– решает информационную задачу, поскольку обеспечивает обучающихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность;

– развивает общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр.), то есть обеспечивает решение обучающих задач;

– обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению.

Технологии интерактивного обучения:

- работа в парах;
- ротационные (сменные) тройки;
- карусель;
- работа в малых группах;
- аквариум;
- незаконченное предложение;
- мозговой штурм;
- броуновское движение;
- дерево решений;
- суд от своего имени;
- гражданские слушания;
- ролевая (деловая) игра;
- метод пресс;
- займи позицию;
- дискуссия;
- дебаты;
- деловые игры;
- использование средств мультимедиа (компьютерные классы) и др.;

«Работа в парах». Этот метод часто используют на занятиях, для того, чтобы обучающиеся научились задавать друг другу вопросы и отвечать на них, рассказывать друг другу правила, выполнять задание, проверять выполнение заданий. Можно использовать для достижения любой дидактической цели: усвоение, закрепление, проверка знаний и т.д. Способствует развитию навыков общения, умения высказываться, критического мышления, умение убеждать и вести дискуссию.

Алгоритм действия

1. Предложите обучающимся задания, задайте вопрос. Дайте им 1-2 мин для продумывания возможных ответов или решений.

2. Определите, кто из них будет выражать мысли первым и попросите обсудить свои идеи друг с другом. Они должны достичь согласия относительно ответа или решения.

3. По истечению времени на обсуждение, каждая пара представляет результаты работы, обменивается своими идеями и аргументами со всем классом.

«Мозговой штурм». Для решения проблемного вопроса обучающимся предлагается найти как можно больше путей, идей, предложений, каждое из которых фиксируется на доске или листе бумаги. После создания такого «Банка идей» проводится анализ и находится верное решение. Одним из важных условий проведения данного метода должно быть создание благоприятных условий для преодоления психологической инерции и боязни высказать детьми идей из-за критики.

Алгоритм действия

1. Для начала необходимо разделить детей на две группы. Первая группа – это «Генераторы идей», вторая группа - это «Аналитики».
2. Далее педагогу необходимо рассказать про правила игры и обязанности групп. Объяснить, что можно высказывать абсолютно разные идеи, даже не реальные, и никто не может над ними смеяться. Каждому участнику необходимо высказать как минимум одну идею. За все идеи выдаются фишки (жетоны), возможен вариант разных цветов.
3. Необходимо определить и проговорить перед каждой группой конкретную задачу.
4. Попросить первую группу высказать свои решения, а вторую внимательно и молча слушать, а по ходу дела записывать или запоминать предложенные идеи. Участники должны выплеснуть все свои эмоции вместе с предлагаемыми идеями. Время необходимо каждый раз сокращать.
5. Все возможные идеи детей, необходимо записать на отдельном листе, доске. Возможно использование диктофона.
6. Когда все идеи первой группы иссякнут, необходимо дать слово второй группе. Для того чтобы они оценили все решения и выбрали из них лучшие, а также предложили свои решения. При этом необходимо предоставить всем детям возможность защитить свое решение, найти ему область применения. Благодаря этому моменту у обучающихся формируется умение отстоять свое мнение или согласиться с более сильными доводами.

«Микрофон». Обучающимся предлагается высказать свою точку зрения по поставленному вопросу или проблеме. По кабинету пускают предмет, имитирующий микрофон. Это может быть любой предмет: мягкая игрушка, канцелярские принадлежности. Каждый, получивший такой «микрофон» обязан четко и лаконично изложить свою мысль и сделать вывод.

Вопросы можно разбить по уровням сложности, сначала используя более сложные и постепенно переходя к более легким вопросам. Можно

дать по вопросу каждому ряду или варианту или предоставить детям возможность самостоятельно выбирать, о чем они хотят рассказать.

Метод «Пресс». Это упражнение развивает умение формулировать высказывание по определенному дискуссионному вопросу в сжатой форме, выразительно, аргументировано, лаконично. «Метод Пресс» состоит из четырех этапов:

1. Высказывание собственной точки зрения («Я считаю, что…»)
2. Обоснование своей мысли («… Так как…»)
3. Примеры и аргументы для поддержания своей точки зрения («… например…»)
4. Обобщение, выводы («Итак…»).

«Карусель». Из обучающихся образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это сидящие неподвижно обучающиеся, а внутреннее - обучающиеся через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

Технология «Аквариум». Способствует овладению культурой ведения дискуссии, умению высказывать собственные оценочные суждения и аргументировать свою точку зрения, позволяет сформировать навыки самооценки и самоанализа учебной деятельности, создать целостное видение проблемы.

Данная технология обязательно предполагает деление обучающихся на группы, причем таким образом, чтобы в одной группе оказались дети, не взаимодействующие между собой во внеучебной деятельности. Для того чтобы разбить ранее сложившиеся микрогруппы, связанные дружескими отношениями. Предпочтительно, чтобы состав групп был смешанным по половому признаку в целях развития гендерного сотрудничества.

На этапе подготовки группового решения все участники выступают в роли сборщиков информации из источников для нахождения фактических сведений, подтверждающих точку зрения группы. При этом может выделяться один – два человека, выполняющих функции аналитиков. Они из массы найденных группой свидетельств выбирают наиболее существенные для решения данной проблемы и выстраивают цепочку доказательств таким образом, чтобы мнение группы было изложено последовательно, логично и аргументированно.

После завершения обсуждения внутри группы выбирается обучающийся, который будет осуществлять презентацию мнения данной группы. При этом спикер может быть выбран по желанию, по жребию, исходя из просьбы большинства членов группы или по принуждению.

«Совместный проект». Во время работы над краткосрочным проектом у обучающихся происходит формирование коммуникативной компетентности в сотрудничестве: умение вести диалог, координировать

свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности, способность доброжелательно и чутко относиться к людям, сопереживать.

Группы работают над выполнением разных заданий одной темы. После завершения работы каждая группа презентует свои исследования, в результате чего все учащиеся знакомятся с темой в целом.

«Cinema-технология». Новая интерактивная технология воспитания, помогающая воспринять реальное представление о мире с помощью кинематографических произведений.

Cinema-технология в своей основе заключает проживания и переживания. Это одна из перспективных технологий метода событийности в воспитательной системе. Событийная общность – это взаимодействие детей и взрослых, возникающее как событие. Событие – это момент педагогической реальности, в котором происходит развивающая и ценностно ориентированная встреча взрослого и ребенка.

Цели «Cinema-технологии»:

– создание общности мировосприятия ребёнка и взрослого

– укрепление сотрудничества, в процессе которого происходит становление новых способов социального взаимодействия

Особенностью «Cinema-технологии» является то, что можно создать прецедент живого и непринуждённого обмена жизненным опытом между представителями разных поколений, пройти путь поиска ответов на вопросы, перед которыми обычно пасует ребенок, спрогнозировать и предупредить типичные ошибки взросления, примерить на себя линию поведения героев и антигероев сюжета.

Алгоритм действия

1. *Этюд*: стихотворение, притча, презентация, вступительное слово педагога.

2. Экспликация: разъяснение, описание, пояснение. Педагог задает вопросы, обсуждение фильма.

3. Рефлексия: педагог сосредотачивает внимание обучающихся на разрешение проблемы посредством побуждающих вопросов.

На этапе этюда педагог анонсирует фильм. Он может прочитать стихотворение, афоризм, припомнить отзыв одного из кинозрителей и т.п. Внимание детей важно акцентировать на социальных проблемах, затронутых режиссёром. В словах педагога должна звучать недосказанность. Далее следует просмотр фильма.

Этап экспликации (от лат. «усиление») предполагает актуализацию переживаний, посредством педагогически сформулированных вопросов о социальной проблематике фильма.

На этапе рефлексии в кабинете идёт поиск вариантов решения проблемы не только в дальнем действии (по отношению к героям фильма и их прототипам), но и в близком действии (по отношению к конкретным людям, живущим в городе, во дворе, в соседней квартире).

Материалом для подготовки к проведению технологии могут послужить события и факты художественных фильмов, короткометражных фильмов, видеороликов, отрывков из передач для совместного с обучающимися поиска истины, смысла собственного существования и взрослого, и ребенка; извлечение нравственных уроков, которые станут генеральной линией поведения во взрослой жизни.

Содержание учебного занятия строится так, чтобы переходить от предметной информации к ее оценке, от общих оценок – к развернутым суждениям.

Предложенная форма актуализирует духовные усилия каждого ребенка, он проявляет себя как индивидуальность, способная не просто оценить мир, но и желающая изменить его во имя улучшения будущей жизни.

«Мультимедийные презентации».

Преимущества использования мультимедийных презентаций на занятиях:

– позволяют представить учебный материал более доступно и понятно;

– способствуют реализации развивающего обучения, проблемно-диалогического подхода, позволяют организовать на занятии исследовательскую деятельность;

– позволяют осуществить дифференцированный подход в обучении.

– создания доброжелательной атмосферы на занятии, активного творческого труда;

– смены форм деятельности, учета психолого-педагогических особенностей младших школьников;

– применения наглядных методов обучения, использование игровых моментов в обучении.

Мультимедийные презентации – это удобный и эффектный способ представления информации с помощью сочетания в себе динамики, звука и изображения, т.е. те факторы, которые наиболее долго удерживают внимание ребенка. Одновременное воздействие на два важнейших органа восприятия (слух и зрение) позволяют достичь гораздо большего эффекта. Таким образом, облегчение процесса восприятия и запоминания информации с помощью ярких образов – это основа любой современной презентации. Более того, презентация дает возможность педагогу самостоятельно составить учебный материал исходя их особенностей конкретной группы обучающихся, темы, предмета, что позволяет построить занятие так, чтобы добиться максимального усвоения материала. «Интерактивная доска». Использование интерактивных технологий становится привычным явлением в образовании в современном мире.

Приведем примеры того, как можно использовать интерактивные технологии обучения на занятиях по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ВПР 2.0» на различных модулях подготовки

по предметам математики, окружающего мира, русского языка (см. таблицу):

Предмет	Название интерактивной технологии	Описание
1	*2*	*3*
Матема-тика	Метод «Пресс»	Во время работы над задачами можно использовать технологию «Пресс». Эта технология учит выражать свое мнение, выслушать мнение одноклассника, учит вести дискуссию. Например: В саду росло 7 яблонь и 9 груш. На сколько больше росло груш, чем яблонь? 1-й ученик. Я считаю, что эта задача решается действием вычитания: 9 - 7 = 2. 2-й ученик. Мы вычитаем, так как в задаче спрашивается: «На сколько больше груш, чем яблонь?», а этот вопрос сравнения.3-й ученик. Мы вычитаем, потому что нужно сравнить два числа 9 и 7. 4-й ученик. А чтобы сравнить, надо отнять. 9> 7 на 2, а 7 <9 на 2. 5-й ученик. Итак, если в вопросе к задаче сказано «На сколько больше?» или «На сколько меньше?» надо выполнить вычитание
	Интерактивная доска	На любых темах по математике можно наглядно и красочно изобразить любые фигуры, что позволит обучающимся лучше усвоить материал
	«Мозговой штурм»	Для решения задачи повышенной сложности обучающимся предлагается найти как можно больше путей, идей, предложений, каждое из которых фиксируется на доске или листе бумаги. Может использоваться в любом УМК, задачи могут быть олимпиадного уровня. Важно, что бы каждый обучающийся смог предложить свой вариант решения задачи
	«Мультимедийная презентация»	Во время знакомства с задачами на встречное движение перед детьми появилась картинка с изображением различного транспорта, который движется навстречу друг-другу. Дети наглядно представляют эту задачу, её решение

Окружающий мир	«Броуновское движение»	Для групп разработаны вопросы, ответы на которые можно найти в различных источниках информации – это раздаточный материал, справочные издания. Обучающиеся объединяются в группы. Каждая группа получает вопрос по теме занятия. Определяется время на поиск и анализ информации. В конце занятия заслушиваются сообщения от каждой группы. Далее следует обсуждение проблемы в общем кругу. Важно привлечь внимание обучающихся к сложным или проблемным вопросам в учебном материале, мотивировать к познавательной деятельности, к актуализации опорных знаний. Очень важен контроль со стороны педагога
	«Микрофон»	Обучающимся предлагается высказать свою точку зрения по поставленному вопросу – «Какие экологические проблемы возникли в степи по вине человека?». Обучающимся передается «микрофон» и тот ребенок, у которого он оказался, должен высказать свое мнение, аргументируя его. Данный метод можно использовать во время занятия по теме «Зона степей»
	«Незаконченные предложения»	Формулируем незаконченное предложение по теме занятия и предлагаем обучающимся закончить его, используя полученные знания. Данный интерактивный метод может быть применен в любом УМК на заключительном этапе любого занятия, как закрепление знаний и подведение итогов
	«Мультимедийная презентация»	Во время изучения темы «Я выбираю здоровый образ жизни» когда разговор пойдет о правилах личной гигиены, перед обучающимися появляется картинка, где изображены микробы, а потом показывается наглядно, как влияет вода на эти микробы – они исчезают. Можно работать с пословицами, например, составить из частей целые пословицы. Ребята предлагают варианты, а на экране части пословиц соединялись. На этапе подведения итогов по этой теме, может быть предложено выбрать характеристики для здорового человека. Лишние слова удаляются. Использовать эффекты анимации. Во время знакомства с темой «Лес» детям может быть предложен кроссворд. Отгаданные слова появлялись на экране вместе с картинками. Все это повышает интерес к изучению предложенного материала
Русский язык	Метод «Карусель»	Обучающиеся образуют два кольца: внутреннее и внешнее. Например, детям внутреннего и

		внешнего кругов предлагается по несколько карточек с заданиями на одну орфограмму. Обучающиеся внутреннего круга получают в первой карточке, например, следующее задание: *Обоснуйте, почему в словах деньки и пеньки безударный гласный обозначается буквой Е.* Объяснив свое задание участнику, который работает во внешнем круге, обучающийся внутреннего круга слушает объяснение своего оппонента, который получает задание типа: *«Помоги Незнайке вставить пропущенные буквы»: п...ля, м...ря, с…ды. Объясни, почему вставили такие буквы.* После смены партнера все обучающиеся берут вторую карточку с аналогичным первому заданием и весь алгоритм повторяется заново
	«Метод аналогий и ассоциаций»	При работе со словарными словами в любом УМК можно использовать данный метод. В данном случае помощником может быть этимологический словарь, который сделает запоминание графического облика слова не механическим, а осмысленным. Этимологический словарь содержит информацию о происхождении слова, его первоначальном значении, помогает прояснить исторический состав слова. Нередко обращение к истории слова позволяет понять его современное написание. Например, слово малина - в основу названия был положен признак плода ягоды, состоящего из маленьких частей. Слово малина образовано от слова малый - маленький. Слово урожай – то, что уродилось (выросло, созрело) на земле. Исторически в нём выделяется приставка - у. Такая историческая справка позволяет не только лучше запомнить написание слова, но и расширить кругозор учащихся. Использование различных видов работы над словарными словами даёт положительные результаты. Затем, каждому обучающемуся предлагается выступить
	Интерактивная доска	Возможность работы с текстом при его разборе или анализе, а также с отдельными предложениями помогает на занятиях русского языка. Меняя порядок слов в предложении (используя способ перемещения объектов) можно добиться максимальной наглядности при восстановлении деформированных предложений или текстов, организовывать работу со словарными словами и т.д.

Рекомендации по использованию интерактивных технологий педагогами дополнительного образования для эмоционально-коммуникативного развития обучающихся:

1. Начинайте с определения уровня эмоционально-коммуникативных навыков обучающихся и подбирайте соответствующие интерактивные методы.
2. Внедряйте игровые технологии, такие как ролевые игры, деловые игры и тренинговые ситуации, для развития эмпатии, умения слушать и выражать свои чувства.
3. Используйте современные образовательные платформы, онлайн-игры и симуляции, способствующие развитию коммуникативных навыков в безопасной и мотивирующей среде.
4. Организуйте совместные проекты, требующие взаимодействия, обсуждений и совместного поиска решений, что способствует развитию командного духа и эмпатии.
5. Постоянно организуйте обсуждения и рефлексии после интерактивных занятий, чтобы обучающиеся осознавали свои эмоции и коммуникативные стратегии.
6. Внедряйте видео, аудио и презентации для моделирования ситуаций, вызывающих эмоциональный отклик и стимулирующих развитие эмпатии.
7. Обеспечивайте доверительную атмосферу, где обучающиеся чувствуют себя комфортно, выражая свои эмоции и мнения.
8. Регулярно повышайте квалификацию педагогов по использованию новых технологий и методик, ориентированных на эмоционально-коммуникативное развитие.
9. Адаптируйте интерактивные технологии под индивидуальные особенности каждого обучающегося для более эффективного развития.
10. Постоянно отслеживайте прогресс обучающихся и корректируйте методы работы в соответствии с результатами.