

Дошкольное образование: вариативное и разнообразное

Светлана Валентиновна Паршина,

методист УМЦ «Школа 2100»,

автор учебников и пособий,

автор ООП «Детский сад 2100»

Группа «ВКонтакте» «Детский сад 2100»

<https://vk.com/club163897083>



The image shows a screenshot of the VKontakte (VK) interface. At the top, there is a dark blue navigation bar with the VK logo on the left, a search bar with the text 'Поиск', a notification bell icon, a music note icon, and the user's name 'Светлана' with a profile picture on the right. Below the navigation bar is a sidebar menu with icons and text for: 'Моя Страница', 'Новости', 'Сообщения', 'Друзья', 'Группы', 'Фотографии', 'Музыка', 'Видео', and 'Игры'. The main content area displays the profile of the group 'Детский сад 2100'. The profile picture is a colorful illustration of eight diverse children jumping joyfully. Below the profile picture, the group name 'Детский сад 2100' is displayed, followed by the text 'изменить статус'. To the right of the group name is a blue button labeled 'Подписаться' and a three-dot menu icon.

План:

1. Актуальные проблемы дошкольного образования.
2. Планирование образовательного процесса.
3. Педагогические технологии и методические приёмы, как инструмент решения актуальных проблем.
4. Проектирование НОД по различным видам детской деятельности.

Актуальные проблемы дошкольного образования



Какие проблемы ДО волнуют вас сегодня?



Какие проблемы волнуют педагогов в других регионах

Как сделать так, чтобы дети полюбили чтение? КАК РАБОТАТЬ В БОЛЬШИХ ГРУППАХ? Как обеспечить индивидуальный подход в образовательном процессе? КАК И ЗАЧЕМ РЕАЛИЗОВЫВАТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТЫЙ ПОДХОД В ДО? Как мотивировать детей к совместной деятельности? ЧТО ДЕЛАТЬ С ГИПЕРАКТИВНЫМИ ДЕТЬМИ? Как организовать работу с детьми с ОВЗ? КАК ПИСАТЬ РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ? Как организовать взаимодействие с родителями? КАК РАБОТАТЬ ПО ФГОС ДО? Как подготовить детей к школе? КАК ПРОВОДИТЬ ЗАНЯТИЯ ПО ФГОС ДО? И т.д.

Русская народная сказка «Курочка Ряба»

Жили себе дед да баба, была у них курочка Ряба. Снесла курочка яичко. Яичко не простое — золотое. Дед бил, бил — не разбил. Баба била-била — не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало и разбилось. Дед плачет, баба плачет, курочка кудахчет: «Не плачь, дед, не плачь, баба! Я снесу вам яичко другое, не золотое — простое».

Планирование образовательного процесса

«То, что сегодня ребенок умеет делать в **сотрудничестве** и под руководством, завтра он становится способен выполнять **самостоятельно**... Исследуя, что ребенок способен выполнить **самостоятельно**, мы исследуем **развитие** вчерашнего дня. Исследуя, что ребенок способен выполнить в **сотрудничестве**, мы определяем **развитие** завтрашнего дня».

(Л.С. Выготский)

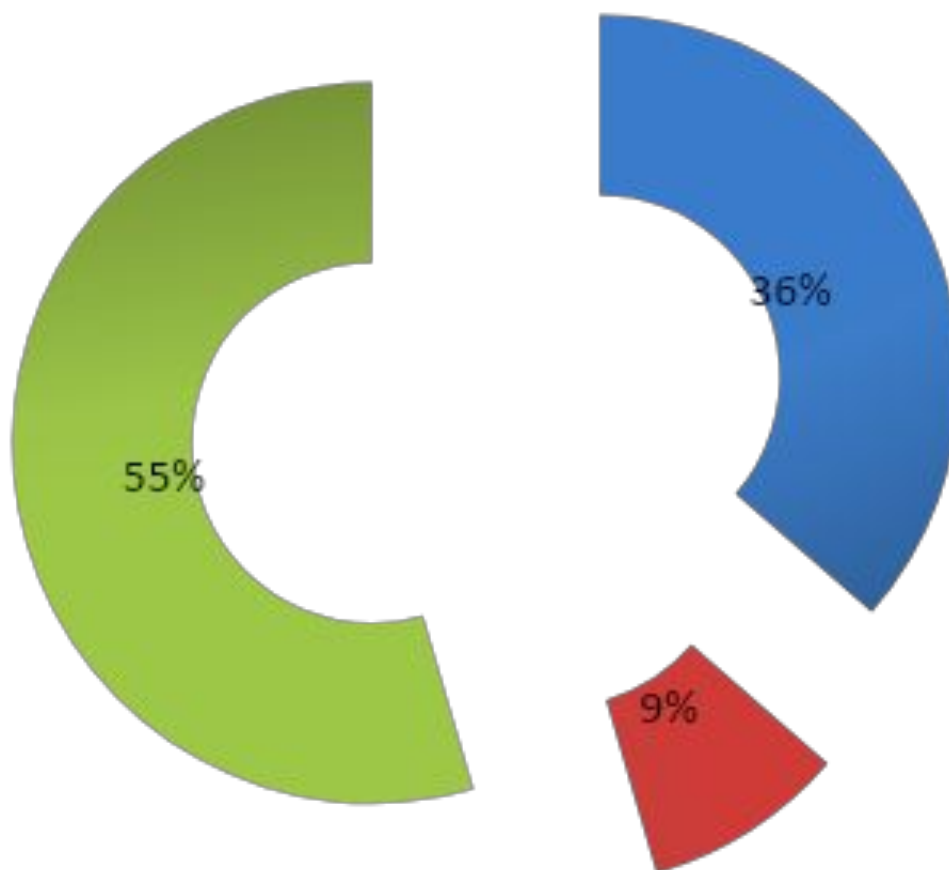
Распределение времени в течение дня для детей 3-4 лет

■ Мы сами ■ Мы вместе ■ Деятельность в режимных моментах

Прогулка

СБТ

Прием пищи



Модели образовательного процесса

Самостоятельная
деятельность детей

Совместная
деятельность
педагога и детей

Взаимодействие с
семьями
воспитанников

Свободная
деятельность
по интересам
ребенка

Опосредованно
организованная
воспитателем
деятельность

Совместная
деятельность в ходе
режимных
моментов

Организованная педагогом
совместная деятельность,
ограниченная временем,
направленная на решение
образовательных задач
(НОД)

Совместная
деятельность,
направленная на
осуществление
функций
присмотра и ухода

Совместная
деятельность,
направленная на
решение
образовательных
задач

**Комплексное развитие ребенка через различные
виды деятельности**

Композиция видов детской деятельности в примерном режиме дня ДОО. Младшая группа (3-4 года)

Режимные моменты	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Зарядка	Двигательная деятельность				
Подготовка к завтраку	Самообслуживание и элементарный бытовой труд (СБТ)				
Завтрак					
Самостоятельная деятельность (Мы сами)	Различные виды деятельности и формы активности по выбору ребенка				
Совместная образовательная деятельность (Мы вместе)					
Совместная образовательная деятельность (Мы вместе)					
Подготовка к прогулке, прогулка «Мы сами»	СБТ, НДА (нерегламентированная двигательная активность), познавательно-исследовательская, коммуникативная, игровая				
	По выбору ребенка				
Подготовка к обеду	СБТ				

Тематическое планирование для 4-5-ти лет

Элементарные представления о ближайшем окружении ребёнка (семья, детский сад, город, населённый пункт), о временах года и их смене, о живой природе, о количестве реальных объектов (в пределах 10), о признаках объектов, в том числе и умозрительных (геометрические фигуры).

Общая тема: «Путешествие по городу, селу и лесу (на фоне времён года)».

Тематическое планирование для 4-5 лет

Время

**Темы содержательные
(формируемые основные представления)**

3–4-я
недели
(сентябрь)

1. Я и мой детский сад

Помещения детского сада, профессии сотрудников ДОО, правила поведения дошкольника.

Элементарные математические представления, рассмотренные в младшей группе (фигуры: кубик, шарик, пирамидка, круг, квадрат, треугольник; числа и цифры 1–5, состав и модели чисел от одного до пяти, цифры от 1 до 5, понятия следующего и предыдущего чисел. Пространственные представления, понятия («верх-низ», «над-под», «рядом»))

5–6-я
недели
(сентябрь,
октябрь)

2. Погода

Погода и её состояния: жарко, ветрено, дождливо и т.п.; календарь погоды.

Фигуры (известные ранее), числа и цифры (1–5); понятия целого и части на основе конкретной конструкции.

Тематическое планирование

Время

Темы содержательные

7–8-я недели (октября)

3. Осень. В лес за грибами и ягодами

9–10-я неделя (октябрь,
ноябрь)

4. Фрукты, овощи

11–12-я неделя (ноябрь.

5. Кто мы? Какие мы?

13–14-я неделя (ноябрь,
декабрь)

6. Я и моя семья

15–16-я неделя (декабрь)

7. Зима

17-я (декабрь)

8. Новый год

18–20-я (19-ю пропускаем)
неделя (декабрь-январь)

9. Хозяйничаем дома

21–22-я неделя (январь).

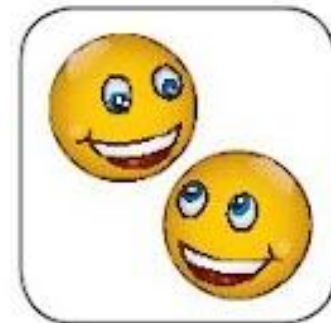
10. Мой город (моё село)

Время

Темы содержательные

23-я неделя (январь-февраль)	11. Транспорт. Правила поведения на улице
24–25-я неделя (февраль)	12. Мы идём в магазин (библиотеку, музей...)
26-я неделя (февраль)	13. Папин праздник
27-я неделя (февраль-март)	14. Мамин праздник
28-я неделя (март)	15. Профессии людей моего города (села)
29–30-я неделя (март)	16. Животные дикие и домашние. День птиц
31–32-я неделя (март-апрель)	17. Весна
33–34-я неделя (апрель)	18. Растения. Сажаем растения
35-я неделя (апрель)	19. День Победы
37-я (36-ю пропускаем) неделя (май)	20. Неживая природа
38–39-я недели (май)	21. Что мы знаем и умеем. Элементарные представления об окружающем мире, рассмотренные в средней группе

В помощь педагогам создано пособие «По планете шаг за шагом». В нём представлены материалы для организации игровой (сюжетно-дидактической игры), познавательно-исследовательской, конструкторско-модельной, изобразительной и коммуникативной деятельности детей



Сможем ли мы обеспечить развитие ребёнка во
всех образовательных областях через
конкретный вид деятельности?
Не упустим ли решение задач той или иной
образовательной области?

Какой вклад вносит каждый вид деятельности в реализацию задач всех пяти образовательных областей?

Вид деятельности/ образовательная область	Иг ро ва я	Ко мм ун ик ат ив на я	Позн ават ельн о- иссл едов ател ьска я	Воспри ятие художес твенной литерат уры и фольк.	Самооб служива ние и элемент арный бытово й труд	Кон стр уир ова ние	Из об ра зи те ль на я	Му зы ка ль на я	Дв иг ате ль на я
---	---------------------	---	---	--	---	---------------------------------	---	---------------------------------	----------------------------------

Социально-коммуникативное развитие

Познавательное развитие

Речевое развитие

Художественно-эстетическое развитие

Физическое развитие

Вид деятельности, который решает задачи конкретной образовательной области в любом случае

Вид деятельности, который решает задачи конкретной образовательной области при определённых условиях

Вид деятельности, который не решает задачи конкретной образовательной области

Какой вклад вносят различные виды деятельности в реализацию задач всех пяти образовательных областей?

Вид деятельности/ образовательная область	Иг ро ва я	Ко м м ун ик ат ив на я	Позн ават ельн о- иссл едов ател ьская	Воспри ятие художес твенной литерат уры и фольк.	Самооб служива ние и элемент арный бытово й труд	Конс труи рова ние	Из об раз ите ль ная	М уз ы ка л ь н ая	Дв иг ат ел ьн ая
---	---------------------	---	---	--	---	-----------------------------	-------------------------------------	---	----------------------------------

Социально-коммуникативное развитие

Познавательное развитие

Речевое развитие

Художественно-эстетическое развитие

Физическое развитие

Образовательная
область

Социально-
коммуникативное
развитие

Задачи

- 1) создавать условия для присвоения норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности;
- 2) **развивать общение и взаимодействие ребёнка с взрослыми и сверстниками;**
- 3) воспитывать самостоятельность, целенаправленность и саморегуляцию собственных действий;
- 4) развивать социальный и эмоциональный интеллект, эмоциональную отзывчивость, сопереживание, формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками, воспитывать уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье, малой родине и Отечеству, представление о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках;
- 5) формировать основы безопасности в быту, социуме, природе.

Какой вклад вносят различные виды деятельности в реализацию задач всех пяти образовательных областей?

Вид деятельности/ образовательная область	Игра	Коммуникативная	Познавательная	Восприятие художественной литературы и фолькл.	Самообслуживание и элементарный бытовой труд	Конструирование	Изобразительная	Музыкальная	Двигательная
Социально-коммуникативное развитие	High	High	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low
Познавательное развитие	Low	Low	High	High	Low	Low	Low	Low	Low
Речевое развитие	Low	High	Low	Low	Low	Low	Low	Low	Low
Художественно-эстетическое развитие	Low	Low	Low	High	Low	Low	High	Low	Low
Физическое развитие	Low	Low	Low	Low	High	Low	Low	Low	High

Образовательная
область

Познавательное
развитие



Задачи

- 1) развивать любознательность и стимулировать познавательную мотивацию;
- 2) развивать познавательные действия;
- 3) развивать воображение и творческую активность;
- 4) **формировать первичные представления о себе, других людях, объектах окружающего мира**, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о планете Земля как общем доме людей, об особенностях её природы, многообразии стран и народов мира.

Какой вклад вносят различные виды деятельности в реализацию задач всех пяти образовательных областей?

Вид деятельности/ образовательная область	Игра	Коммуникативная	Познавательная	Восприимчивость	Самостоятельная	Конструктивная	Изобразительная	Музыкальная	Двигательная
Социально-коммуникативное развитие	Dark Green	Dark Green	Yellow	White	White	White	Yellow	White	White
Познавательное развитие	Dark Green	Dark Green	Dark Green	White	White	White	Dark Green	White	White
Речевое развитие	Light Green	Light Green	Light Green	White	White	White	Light Green	White	White
Художественно-эстетическое развитие	Light Green	Light Green	Light Green	White	White	White	Light Green	White	White
Физическое развитие	Light Green	Light Green	Light Green	White	White	White	Light Green	White	White

Образовательная
область

Задачи

Речевое развитие



- 1) **развивать речь как средство общения;**
- 2) обогащать активный словарь;
- 3) развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь;
- 4) развивать звуковую и интонационную культуру речи, фонематический слух;
- 5) знакомить с книжной культурой, детской литературой;
- 6) развивать понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
- 7) развивать звуковую аналитико-синтетическую активность как предпосылки обучения грамоте.

Какой вклад вносят различные виды деятельности в реализацию задач всех пяти образовательных областей?

Вид деятельности/ образовательная область	Игра	Коммуникативная	Познавательная	Восприимчивость	Самостоятельная	Конструктивная	Изобразительная	Музыкальная	Двигательная
Социально-коммуникативное развитие	Dark Green	Dark Green	Yellow	White	White	White	Yellow	White	White
Познавательное развитие	Dark Green	Dark Green	Dark Green	White	White	White	Dark Green	White	White
Речевое развитие	Light Green	Light Green	Light Green	White	White	White	Light Green	White	White
Художественно-эстетическое развитие	Light Green	Light Green	Light Green	White	White	White	Light Green	White	White
Физическое развитие	Light Green	Light Green	Light Green	White	White	White	Light Green	White	Light Green

Образовательная
область

Художественно-
эстетическое
развитие

Задачи



- 1) формировать и развивать предпосылки ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного), мира природы;
- 2) **создавать условия для становления эстетического отношения к окружающему миру;**
- 3) формировать элементарные представления о видах искусства;
- 4) создавать условия для восприятия музыки, художественной литературы, фольклора;
- 5) воспитывать сопереживание персонажам художественных произведений;
- 6) создавать условия для реализации самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.).© ООО «БАЛАСС», 2018



- 1) **создавать условия** для приобретения опыта в следующих видах поведения детей:
 - двигательном, в том числе связанном с выполнением упражнений, направленных на развитие таких физических качеств, как координация и гибкость;
 - способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, **развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук;**
 - а также с правильным, не наносящим ущерба организму, выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки, повороты в обе стороны);
- 2) формировать начальные представления о некоторых видах спорта;
- 3) способствовать овладению подвижными играми с правилами;
- 4) создавать условия для становления целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере;
- 5) способствовать овладению элементарными нормами и правилами здорового образа жизни (в питании, двигательном режиме, закаливании, при формировании полезных привычек и др.).

Какой вклад вносят различные виды деятельности в реализацию задач всех пяти образовательных областей?

Вид деятельности/ образовательная область	Иг ро ва я	Ко м м ун ик ат ив на я	Позн ават ельн о- иссл едов ател ьская	Воспри ятие художес твенной литерат уры и фольк.	Самооб служива ние и элемент арный бытово й труд	Конс труи рова ние	Из об раз ите ль ная	М уз ы ка л ь н ая	Дв иг ат ел ьн ая
Социально-коммуникативное развитие	High	High	Low	None	None	High	None	None	None
Познавательное развитие	High	High	High	None	None	None	High	None	None
Речевое развитие	High	High	Low	None	None	High	None	None	None
Художественно-эстетическое развитие	Low	Low	Low	High	None	High	None	None	None
Физическое развитие	None	None	None	None	None	None	None	High	High

Педагогические технологии и приёмы, как инструмент решения актуальных проблем

Технология организации совместной деятельности



«Обучать **деятельности** – это значит делать учение **мотивированным**, учить ребёнка самостоятельно ставить перед собой **цель** и находить пути, в том числе **средства**, её достижения (т.е. оптимально организовывать свою деятельность), помогать ребёнку сформировать у себя **умения контроля** и **самоконтроля**, **оценки** и **самооценки**».

(А.А. Леонтьев)

Этапы организации деятельности

- 1. Мотивационный этап**
- 2. Ориентировочный этап**
- 3. Исполнительский этап**
- 4. Рефлексивный этап**
- 5. Перспективный этап**

Этапы организации деятельности

1. Мотивационный этап.

Сформулируйте основную задачу первого этапа.

Этапы организации деятельности

Мотивационный этап (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности)



Срочно нужна
помощь?
Мы готовы!!!

Педагог создаёт игровую ситуацию, подводящую к целеполаганию. *Игровым персонажам или воспитателю нужна помощь в каком-либо деле, игре. Например, кто-то всё перепутал (карточки со знакомыми детям изображениями, предметы), и нужно навести порядок, для каждого объекта найти своё место. Дети выражают желание играть.*

Алгоритмы проведения занятий по различным видам деятельности и конкретные примеры к каждому занятию кратко представлены в пособии «По планете шаг за шагом» и подробно в Методических рекомендациях к пособию.

- 1. Мотивационный этап** (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).
- 2. Ориентировочный этап.**

Сформулируйте основную задачу второго этапа.

Этапы организации деятельности

Мотивационный этап (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности)



Срочно нужна помощь?
Мы готовы!!!

Ориентировочный этап (осознание, уточнение, формулирование целей деятельности, подбор средств)

Мы знаем, что нужно делать!



Дети осознают, во что будут играть, кем будут (туристы, повара, спасатели); думают, что нужно сделать (как разложить карточки)

Общие положения по каждому этапу и конкретные примеры к каждому занятию кратко представлены в пособии «По планете шаг за шагом» и подробно в Методических рекомендациях к пособию.

1. **Мотивационный этап** (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).
2. **Ориентировочный этап** (формулирование целей деятельности, подбор средств).
3. **Исполнительский этап.**

Сформулируйте основные задачи третьего этапа.

Этапы организации деятельности

Мотивационный этап (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности)



Срочно нужна помощь?
Мы готовы!!!

Ориентировочный этап (осознание, уточнение, формулирование целей деятельности, подбор средств)

Мы знаем, что нужно делать!



Исполнительский этап (реализация самой деятельности через соответствующие действия, получение результата, подведение итогов)



Мы это сделали!!!

Предлагаем детям разные речевые формы: произносим слова, составляем предложения, рассказы и т.д.

Играем в подвижные речевые игры

Подводим итог

1. **Мотивационный этап** (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).
2. **Ориентировочный этап** (осознание, уточнение, формулирование целей деятельности, подбор средств).
3. **Исполнительский этап** (реализация самой деятельности через соответствующие действия, получение результата, подведение итогов).
4. **Рефлексивный этап.**

Сформулируйте основную задачу четвертого этапа.

Этапы организации деятельности

Мотивационный этап (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности)



Срочно нужна помощь?
Мы готовы!!!

Ориентировочный этап (осознание, уточнение, формулирование целей деятельности, подбор средств)

Мы знаем, что нужно делать!



Исполнительский этап (реализация самой деятельности через соответствующие действия, получение результата, подведение итогов)



Мы это сделали!!!

Рефлексивный этап («взгляд назад», выражение своих эмоций по итогам деятельности)

Мне понравилось строить! А мне работать в команде!



Что вам понравилось сегодня на занятии?

1. **Мотивационный этап** (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).
2. **Ориентировочный этап** (осознание, уточнение, формулирование целей деятельности, подбор средств).
3. **Исполнительский этап** (реализация самой деятельности через соответствующие действия, получение результата, подведение итогов).
4. **Рефлексивный этап** («взгляд назад», выражение своих эмоций по итогам деятельности).
5. **Перспективный этап**

Сформулируйте основную задачу пятого этапа.

Этапы организации деятельности

Мотивационный этап (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности)



Срочно нужна помощь?
Мы готовы!!!

Ориентировочный этап (осознание, уточнение, формулирование целей деятельности, подбор средств)

Мы знаем, что нужно делать!



Исполнительский этап (реализация самой деятельности через соответствующие действия, получение результата, подведение итогов)



Мы это сделали!!!

Рефлексивный этап («взгляд назад», выражение своих эмоций по итогам деятельности)

Мне понравилось строить! А мне работать в команде!



Перспективный этап (выход на самостоятельную деятельность детей)



Что бы еще такого сделать?

Проблемные методы и их место в дошкольном образовании



Тема 1: Я И МОЙ ДЕТСКИЙ САД



Игровая деятельность (сюжетно-дидактическая игра)

ЧЕМ МЫ ЗАНИМАЕМСЯ В ДЕТСКОМ САДУ



Рассмотри картинку. Чем занимаются дети? Что ещё они могут делать в детском саду?

В дошкольной практике целесообразно использовать частично-поисковый метод

Какие первичные представления могут извлечь дети, разглядывая данный рисунок? (Пособие «По планете шаг за шагом», стр. 3)



*Дорогие ребята!
Видел я по телевизору. Что у вас началась зима – снежная и морозная. Наверное вы не ходите гулять и всё время сидите дома. Приглашаю вас к себе в жаркую Африку, чтобы переждать зиму. Я очень переживаю за вас.*

Ваш друг Африканский Лев

Побуждающий диалог состоит из отдельных стимулирующих реплик, которые помогают ребёнку работать по-настоящему **творчески**. На этапе постановки проблемы этот диалог применяется для того, чтобы дети **осознали противоречие**, заложенное в проблемной ситуации, и **сформулировали проблему**. На этапе поиска решения педагог побуждает детей **выдвинуть и проверить гипотезы**, т.е. обеспечивает **открытие знаний** путём проб и ошибок.

- Ребята, что же делать?

Подводящий диалог представляет собой систему вопросов и заданий, которая активизирует и **развивает логическое мышление** детей. На этапе постановки проблемы педагог пошагово подводит детей к **формулированию темы**. На этапе поиска решения он выстраивает логическую цепочку умозаключений, ведущих к **новому знанию**.

- Ребята, что подумал Лев о нашей зиме?
- Зима у нас действительно такая плохая и мы не ходим гулять?
- А что мы делаем на улице в такой мороз?
- Так как же нам успокоить Льва?

Мотивационный этап

Действия взрослого

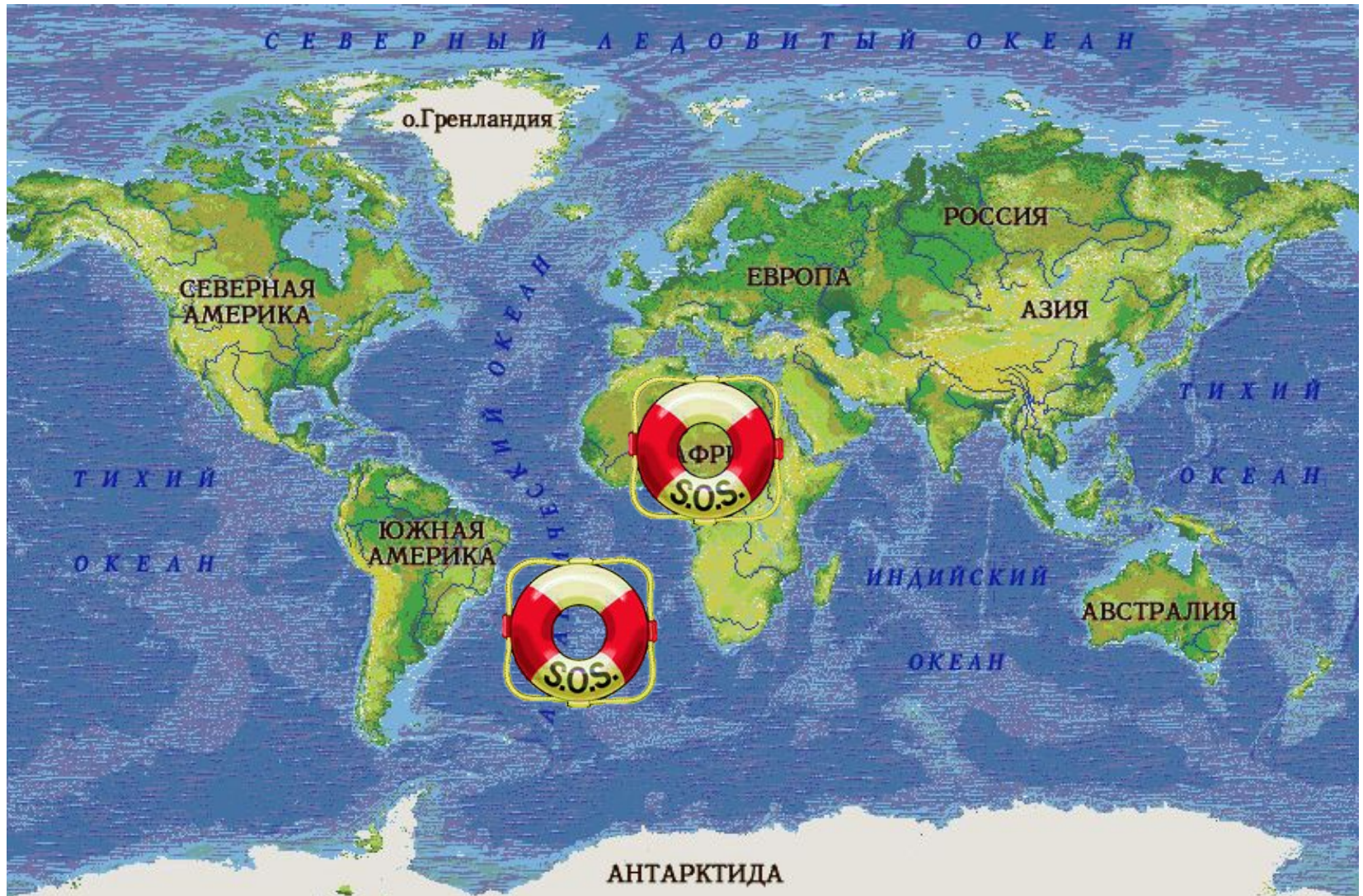
Взрослый предъявляет детям проблемную **жизненную или игровую ситуацию, требующую разрешения** не столько через получение знаний, сколько через тот или иной вид деятельности.

В основном используется **побуждающий диалог**

Действия детей

Дети эмоционально откликаются на ситуацию, **проявляют желание** её разрешить

Конкретный пример можно посмотреть в пособии «По планете шаг за шагом», стр. 85-86



Ориентировочный этап

Действия взрослого

Взрослый подводит детей к **осознанию** и **формулированию цели** деятельности чаще всего с помощью **подводящего диалога**

Действия детей

Дети **формулируют свою цель** в данном виде деятельности (что нужно сделать для разрешения ситуации). Причём для каждого вида деятельности будет своя цель

- Ребята, как вы думаете, что произошло?
- Сухопутные животные поменялись с морскими? Так может ничего страшного?
- А что же нам делать?

Вид деятельности	Цели ребёнка
Игровая деятельность	Поиграть в поваров
Познавательная-исследовательская деятельность	Провести опыт со снегом; проверить свои догадки о том, можно ли есть снег; узнать , зачем зайчик меняет шкурку зимой
Конструирование	Построить дом для куклы; сделать подарок для мамы
Изобразительная деятельность	Нарисовать героев сказки
Восприятие художественной литературы и фольклора	Прочитать сказку «Дождик», чтобы узнать, что же произошло с главным героем
Коммуникативная деятельность	Рассказать гостям об осени; договориться с игрушками о правилах поведения

Познавательно-исследовательская деятельность

Изучаем наше тело

Цель воспитателя: создание условий исследования строения тела человека, его отличий от животного, формирования первичных представлений о способах сохранения здоровья и умения распознавать эмоции по выражению лица человека.

Предполагаемая цель ребёнка: помочь игрушкам разобраться, чем отличаются животные от человека.

Пример взят из Методических рекомендаций к пособию.

Исполнительский этап

Действия взрослого

Действия детей

Взрослый организует выполнение детьми различных **действий, обусловленных целью** Дети выполняют действия либо по образцу, либо **творчески**

Познавательно-исследовательская деятельность.

Цель деятельности: Создание условий для исследования простейших свойств снега (холодный, белого цвета, рыхлый, тает и превращается в воду) и льда (холодный, прозрачный, твёрдый, не рыхлый, также тает и превращается в воду) и экспериментирования со снегом и льдом. (См. пособие «По планете шаг за шагом», стр. 40-41)

Исполнительский этап

Предлагаем детям

провести серию опытов со снегом и льдом.

Опыт 1. Положить снег и лёд на ладонку и сделать вывод о том, тёплые они или холодные, обвести соответствующий знак.

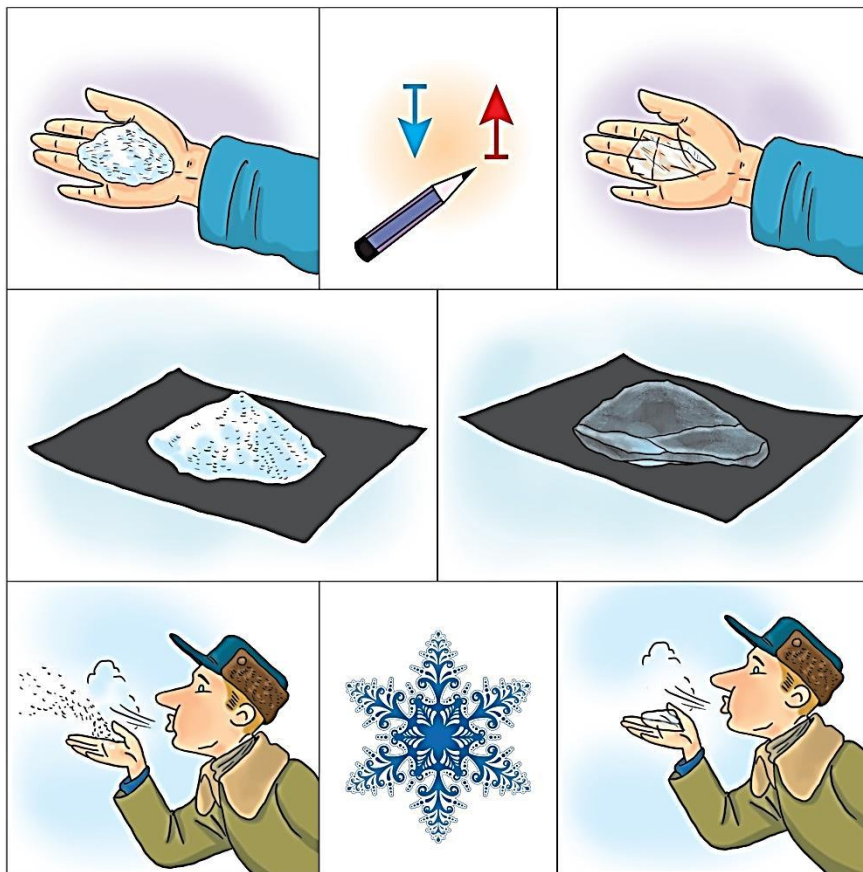
Опыт 2. Положить лёд и снег на бумагу чёрного цвета и сделать вывод о прозрачности и цвете.

Опыт 3. Попробовать сдуть снег и лёд с ладошки (варежки) и сделать вывод.



Познавательно-исследовательская деятельность

ЧТО ТАКОЕ ЛЁД И СНЕГ, ИЗ ЧЕГО ОНИ СОСТОЯТ?



Попробуй взять в руку снег и лёд. Они тёплые или холодные? Обведи условный знак.

Положи снег и лёд на чёрную бумагу. Какого они цвета?

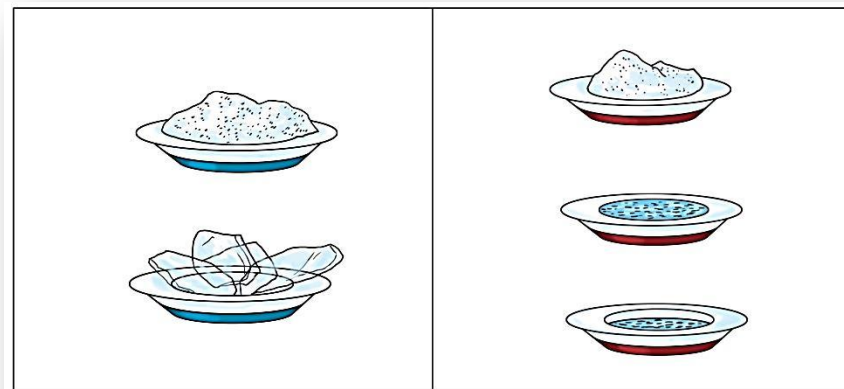
Подуй на снег и лёд. Что произойдёт? Из чего состоит снег?

Исполнительский этап

Предлагаем детям провести серию опытов со снегом и льдом.

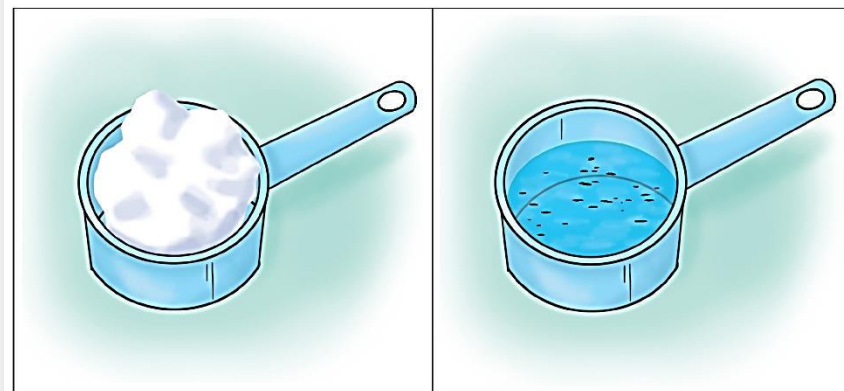
Опыт 4. Положить лёд и снег в мисочки и поставить на батарею отопления, подождать и посмотреть, что произойдёт. Сделать вывод и отметить верный ответ на рисунке.

Опыт 5. Рассмотреть растопленный снег, превратившийся в воду, и сделать вывод о том, почему нельзя есть снег.



Положи в разные миски снег и лёд и поставь на батарею отопления. Что произойдёт? Найди и отметь рисунок с верным ответом.

ПОЧЕМУ СНЕГ НЕЛЬЗЯ ЕСТЬ?



Растопи снег с улицы. Что ты увидел, когда он растаял? Почему нельзя есть снег?

Исполнительский этап

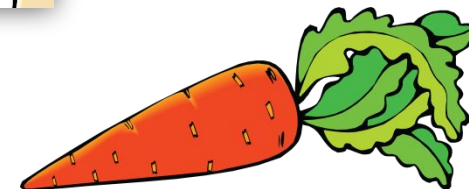
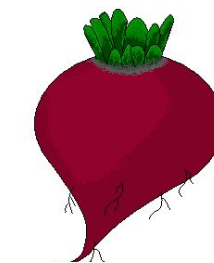
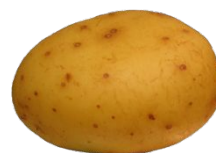
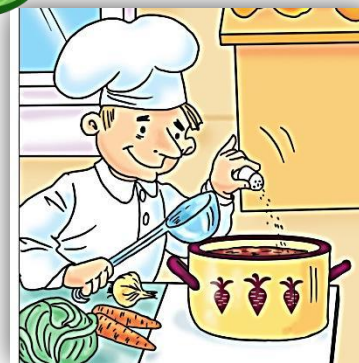
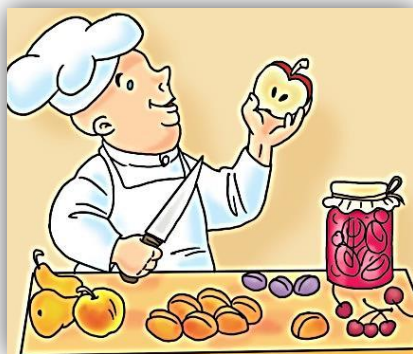
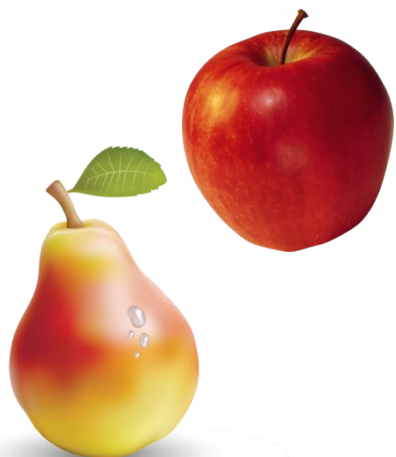
Действия взрослого

Действия детей

Взрослый **затрудняющий** стимулирует затруднения **побуждающий диалог** вводит действие детей чаще к разрешению всего через элемент, или игру, через

Дети **осознают затруднение** и **предлагают пути выхода** из этого затруднения; осознанно воспринимают новое «знание» и **используют** его в игре

→
Дидактическая игра



Исполнительский этап

Действия взрослого

Взрослый подводит детей к **выдвижению и проверке предположений** через подводящий или побуждающий диалог

Действия детей

Дети **выдвигают предположения**, опираясь на свой субъективный (житейский) опыт, и **проверяют** их в ходе деятельности

Познавательно-исследовательская деятельность

Зачем мальчик



Исполнительский этап

Действия взрослого

Действия детей

Взрослый может предъявить «знание» сам или организовать его **получение через анализ объекта** посредством **подводящего диалога**

Дети **рассматривают объект**, воспринимают новые «знания» и **формулируют суждения**

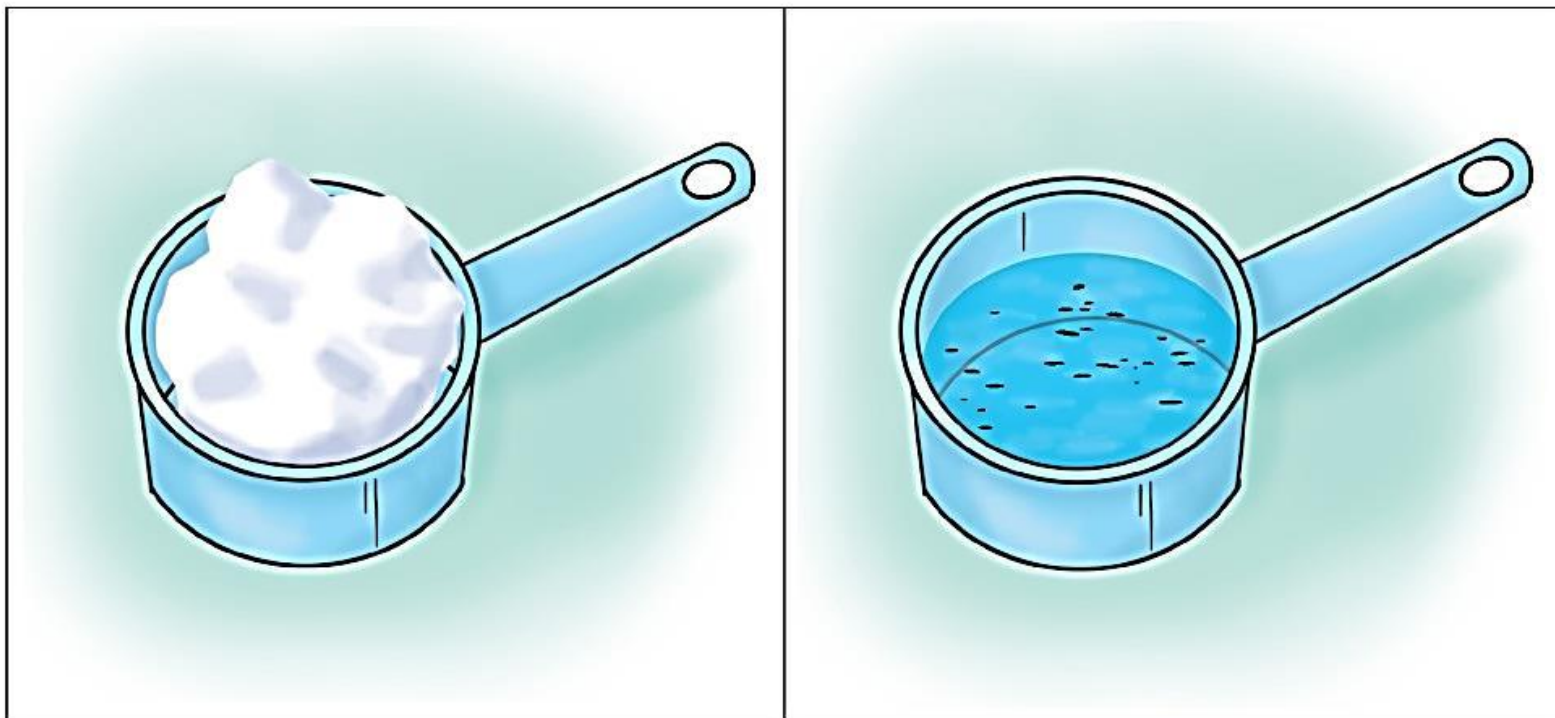
Дидактическая игра



Рассмотрите фотографию. Обратите внимание на то, что делают дети. Какие действия вы считаете правильными?

Исполнительский этап

ПОЧЕМУ СНЕГ НЕЛЬЗЯ ЕСТЬ?



Растопи снег с улицы. Что ты увидел, когда он растаял? Почему нельзя есть снег?

Исполнительский этап

Действия взрослого

Действия детей

Взрослого предлагает детям **подвести итог** занятия через **подводящий диалог** Дети **отвечают** на поставленные вопросы

Вид деятельности

Подводящий диалог

Сюжетно-дидактическая игра

Что нового вы сегодня узнали? Чему научились?...

Познавательная исследовательская деятельность

Что вы сегодня делали? Зачем? Что нового узнали? ...

Конструирование

Что мы сегодня хотели построить? Для кого (чего)? Что у нас получилось? ...

Восприятие художественной литературы и фольклора

Чему вас научил автор этой сказки? А вы в жизни поступаете так, как герои сказки? ...

Коммуникативная деятельность

Кто к нам сегодня приходил в гости? Мы смогли ему помочь? Как вы смогли помочь нашему гостю? ...

Исполнительский этап

Действия взрослого

Действия детей

Взрослый предлагает детям **игру или задание на закрепление** полученных первичных представлений и умений

Дети **самостоятельно** выполняют задание или проявляют свои умения в игре

Поставь галочку около того рисунка, где нужно сказать «пожалуйста», а кружочек там, где нужно говорить «спасибо» (пособие «По планете шаг за шагом», стр. 35).



Рефлексивный этап

Действия взрослого

Взрослый подводит детей к осознанию своего эмоционального состояния чаще всего с помощью **побуждающего диалога**

Действия детей

Каждый ребёнок описывает свои эмоции

Что сегодня вам особенно понравилось?
Что было интересным?
Что вызвало затруднение?

Перспективный этап

Действия взрослого

Взрослый подводит детей к тому, чтобы **применить полученные первичные представления и умения** в самостоятельной деятельности

Действия детей

Каждый ребёнок сам решает, следовать совету или нет

Ребята, сможете ли вы навести порядок у себя в комнате? Кому вы расскажете о пользе молочных продуктов?

Проектирование НОД по различным видам детской деятельности

Дидактическая игра как одна из форм организации игровой деятельности





Дидактическая игра

Игра дидактическая (греч. didaktikos – поучительный) – специально созданная игра, выполняющая определённую дидактическую задачу, скрытую от ребёнка в игровой ситуации за игровыми действиями. Дидактические игры составлены по принципу **самообучения**, когда сама игра направляет ребёнка на **овладение знаниями** (первичными представлениями) и **умениями** (способами действия).

Основные **виды дидактических игр**,
основанных на познавательном интересе детей
(по классификации Н.И. Бумаженко)

- **интеллектуальные** (игры-головоломки, словесные игры, игры-предположения, игры-загадки, ребусы, шарады, шашки, шахматы, логические игры);
- **эмоциональные** (игры с народной игрушкой, игры-развлечения, сюжетные игры обучающего содержания, словесно-подвижные, игры-беседы);
- **регулятивные** (игры с прятаньем и поиском, настольно-печатные, игры-поручения, игры-соревнования, игры по коррективке речи);
- **творческие** (игры-фокусы, буриме, музыкально-хоровые, игры-труд, театрализованные, игры в фанты);
- **социальные** (игры с предметами, сюжетно-ролевые игры дидактического содержания, игры-экскурсии, игры-путешествия).



Цель дидактической (обучающей) игры – формирование первичных представлений об объектах окружающего мира через сравнение, группировку, сопоставление и др.

Алгоритм проведения сюжетно-дидактической игры

Мотивационный этап

1. Игровая ситуация, подводящая к целеполаганию
(сталкиваемся с ситуацией, когда нам необходимо где-либо навести порядок; определить каждому объекту своё место)

Ориентировочный этап

2. Выбираем игру
(во что будем играть; кем будем: туристами, поварами, спасателями и др.; что будем делать в этой роли)

Исполнительский этап

3. Игра с затруднением
(играем по знакомым правилам, но сталкиваемся с затруднением, новым незнакомым элементом; осознаём затруднение)

4. Открытие нового знания (*первичного представления*) или умения (*способа действия*); игра по новым правилам
(узнаём новое; изменяем правила игры; играем по-новому)

5. Подведение итога и развивающие задания
(что нового узнали; чему научились)

Рефлексивный этап

6. Рефлексия
(проговариваем, какие эмоции испытали)

Перспективный этап

7. Выход на самостоятельную деятельность
(проговариваем, как можно организовать игру самостоятельно и что для этого есть в группе)



Ценностный
опыт

Опираемся на
субъектный
опыт ребёнка
дошкольного
возраста

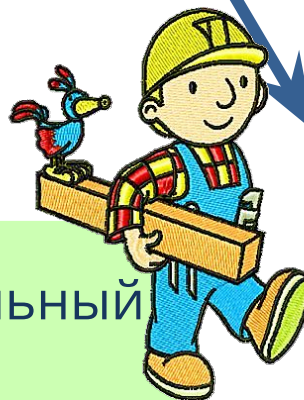


Опыт
рефлексии



Опыт
сотрудничества

Операциональный
опыт



Опыт
привычной
активизации



Проектирование НОД. Сюжетно-дидактическая игра



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД, либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;

Возраст 4–5 лет; тема «Я и мой детский сад»

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД, либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;

Возраст 4–5 лет; тема «Я и мой детский сад»;
первичные представления: занятия детей в детском саду (сон, еда, умывание, игры);
помещения детского сада (спальня, столовая, ванная комната, игровая комната).

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД, либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;

2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД, либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;

2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;

Столовая для приёма пищи, спальня для сна.

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД, либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;
- 2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;
- 3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игрового элемента;

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД, либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;

2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;

3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игрового элемента;

Картинка с изображением играющих детей (в какое помещение отнести эту картинку).

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД; либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;
- 2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;
- 3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игрового элемента;
- 4) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности);

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД; либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;
- 2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;
- 3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игрового элемента;

4) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности);

Формирование первичных представлений о том, какие помещения детского сада для чего служат, формирование умения группировать.

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД; либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;

2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;

3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игру элемента;

4) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности);

5) выбирает дидактическую игру на основе первичных представлений, перечисленных в п. 2, кратко её описывает;

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

«Детский сад для игрушек». Детям предлагается поиграть в игру – разложить картинки с разными занятиями игрушек (или детей) по соответствующим помещениям детского сада. Помещения детского сада можно обозначить плакатами, прикрепленными на магнитные мольберты или разложенными на столах. В процессе игры появится затруднение, требующее уточнения знаний о том, для чего служат различные помещения детского сада.

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД; либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;
- 2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;
- 3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игру элемента;
- 4) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности);
- 5) выбирает дидактическую игру на основе первичных представлений, перечисленных в п. 2, кратко её описывает;

6) прогнозирует цель, которую могут поставить дети (во что захотят поиграть);

7) подбирает игровую ситуацию, мотивирующую к данной дидактической игре (мотивационный этап);

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

Предполагаемая **цель ребёнка**: помочь игрушкам (или другим детям) разобраться, что можно делать в разных помещениях детского сада.

Мотивационный сюжет: игровой персонаж, например Лисёнок (или любая игрушка, которая есть в группе), обратился к ребятам за помощью. Он решил создать детский сад для игрушек, но у него ничего не получилось: зайка пролил компот на подушку, кукла измазала кашей одеяло.

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД; либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;
- 2) подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;
- 3) выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игру элемента;
- 4) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности);
- 5) выбирает дидактическую игру на основе первичных представлений, перечисленных в п. 2, кратко её описывает;
- 6) прогнозирует цель, которую могут поставить дети (во что захотят поиграть);
- 7) подбирает игровую ситуацию, мотивирующую к данной дидактической игре (мотивационный этап);

8) продумывает вопросы, подводящие ребёнка к осознанию или формулированию цели игры (ориентировочный этап);

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

8) продумывает вопросы, подводящие ребёнка к осознанию или формулированию цели игры (ориентировочный этап);

- Разве можно пить компот или есть кашу на кровати?
- А где это можно делать?
- А что же делают в спальне?
- Как помочь Лисёнку и призвать к порядку игрушки?
- А кто же может воспитать игрушки? Кто вас воспитывает в детском саду?
- А где же я найду воспитателей для игрушек, ведь взрослым нельзя находиться в игрушечном детском саду?
- Вы сможете быть воспитателями?

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

- 9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;
- 10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;

Этапы деятельности	Действия детей	Задачи	Образовательная область
Мотивационный этап	Эмоционально откликаются на просьбу о помощи Лисёнку	Стимулировать познавательную мотивацию	Познавательное развитие
Ориентировочный этап	Осознают и формулируют цель ключевыми словами	Развивать целенаправленность; речь как средство общения	Социально-коммуникативное развитие; речевое развитие
Исполнительский этап	Называют помещения детского сада и занятия детей; распределяют картинки по соответствующим помещениям; обсуждают действия между собой; согласованно действуют; скоординированно двигаются; эмоционально реагируют на рисунки	Формировать первичные представления о детском саде; группировать; развивать речь как средство общения; взаимодействовать в процессе игры; развивать эстетическое отношение к окружающему миру	Познавательное развитие; речевое развитие; социально-коммуникативное развитие; физическое развитие; художественно-эстетическое развитие
Рефлексивный этап	Выражают свои эмоции	Формировать положительное отношение к совместной деятельности	Социально-коммуникативное развитие
Перспективный этап	Предполагают, что можно сделать в самостоятельной деятельности	Развивать самостоятельность и целенаправленность собственных действий	Социально-коммуникативное развитие

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;

10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;

11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;

10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;

11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);

- Ребята, что нового вы сегодня узнали?
- Чему научились?
- Как вы помогли Лисёнку?

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;

10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;

11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);

12) выбирает задание на закрепление новых первичных представлений (исполнительский этап);

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

12) выбирает задание на закрепление новых первичных представлений (исполнительский этап);

Рассмотреть картинку и рассказать, чем на ней занимаются дети. Это задание можно выполнить в парах, рассказывая друг другу о занятиях детей, изображённых на рисунке.

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;

10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;

11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);

12) выбирает задание на закрепление новых первичных представлений (исполнительский этап);

13) продумывает организацию РППС (дидактический материал, карточки, лото и др.);

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

13) продумывает организацию РППС (дидактический материал, карточки, лото и др.);

Игровой персонаж – игрушка; 4 магнитных мольберта или стола; магнитики – 25 шт.; 4 плаката с изображением столовой, спальни, ванной комнаты, игровой комнаты; карточки с изображениями действий детей (умывание, приём пищи, сон, игра в группе, изготовление поделок, танцы, дежурство и др.), карточки могут повторяться. Рекомендуемое количество карточек – 20 шт. (либо по количеству детей в группе); стрелки из цветного картона для обозначения маршрута; 1–3 обруча для обозначения мест остановки и обсуждения дальнейших действий с картинками в парах.

9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;

10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;

11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);

12) выбирает задание на закрепление новых первичных представлений (исполнительский этап);

13) продумывает организацию РППС (дидактический материал, карточки, лото и др.);

14) формулирует вопросы для рефлексии;

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

14) формулирует вопросы для рефлексии;

- Что сегодня особенно понравилось?
- Что запомнилось, было особенно интересным?

- 9) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;
- 10) продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;
- 11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);
- 12) выбирает задание на закрепление новых первичных представлений (исполнительский этап);
- 13) продумывает организацию РППС (дидактический материал, карточки, лото и др.);
- 14) формулирует вопросы для рефлексии (что сегодня особенно понравилось, запомнилось, было особенно трудно, особенно интересно и т.д.);
- 15) продумывает, что можно предложить детям для самостоятельной деятельности (перспективный этап).

Алгоритм проектирования сюжетно-дидактической игры

15) продумывает, что можно предложить детям для самостоятельной деятельности (перспективный этап).

Можно предложить рассказать своим родителям, бабушкам и дедушкам о детском саде, поиграть со своими игрушками в детский сад.

Технология продуктивного чтения-слушания



«Чтение-слушание – это не умение озвучивать печатное слово, а **восприятие** текста на слух и его **понимание** (извлечение смысла, содержания)».

О.В. Чиндилова



Технология продуктивного чтения-слушания

Цель: восприятие текста на слух, его понимание

Средство: особые приёмы на каждом этапе чтения текста

Три этапа работы с текстом

1) До чтения текста

Предположение, о ком или о чём будем читать (по названию, иллюстрациям, игровой ситуации).

Результат: прогнозирование и мотивация к чтению.

2) Во время чтения текста

Взрослый читает вслух и делает остановки для того, чтобы:

- прокомментировать прочитанное, усилить эмоциональное восприятие;
- задать вопросы автору;
- включить воображение детей;
- привлечь внимание к чему-то и пр.

Результат: включение эмоций, воображения, реакция на содержание, сопереживание героям.

3) После чтения текста

Вопросы и задания для выявления первичного восприятия, обсуждение прочитанного, творческие задания.

Результат: эстетическое удовольствие, понимание текста, выражение своего отношения к героям.

Алгоритм проведения НОД



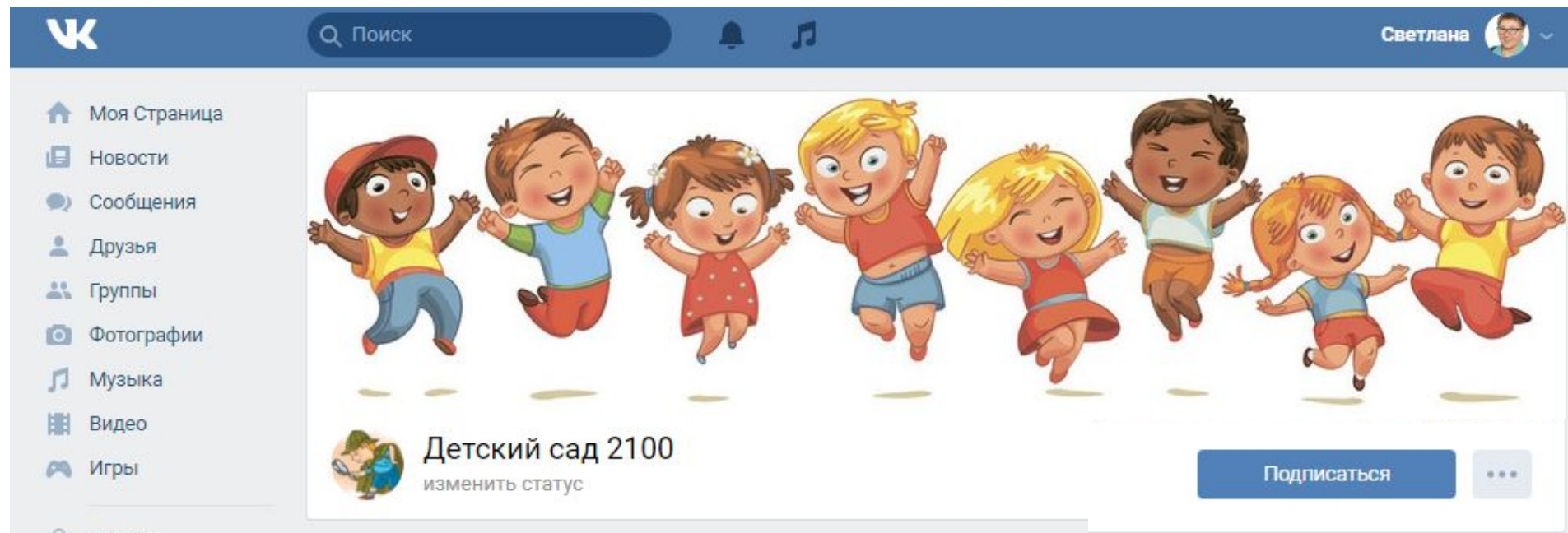
Восприятие художественной литературы и фольклора: алгоритм проектирования НОД

Педагог

- 1) выбирает **художественное произведение** (сказку, рассказ, стихотворение);
- 2) сам предварительно читает и вычитывает **три уровня текстовой информации**;
- 3) определяет **художественную задачу текста**;
- 4) формулирует **цель НОД воспитателя** в соответствии с возрастом детей и художественной задачей текста;
- 5) формулирует **тему НОД**, исходя из художественной задачи текста;
- 6) формулирует **задачи** для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;
- 7) продумывает **действия** детей на каждом этапе деятельности;
- 8) прогнозирует **цель**, которую могут поставить **дети**;
- 9) обдумывает работу с текстом **до чтения**;
- 10) определяет в тексте **места остановок**;
- 11) продумывает работу **после чтения**;
- 12) формулирует **вопросы рефлексивного этапа**;
- 13) продумывает **перспективный этап**.

Группа «ВКонтакте» «Детский сад 2100»

<https://vk.com/club163897083>





Что важного, на ваш взгляд, вы узнали на
сегодняшнем семинаре?

sv.parshina@mail.ru