



**МБДОУ- детский сад компенсирующего вида № 266**

**Районное методическое объединение  
«Использование технологии  
деятельностного подхода в  
практической деятельности с  
детьми»**



г. Екатеринбург, 2014г.

# Программа

Время	Мероприятие	Ответственный
13.00-13.20	Регистрация	Специалисты
13.20-13.25	Вступительное слово	Заведующий МБДОУ Г.И. Барышева
13.25-13.35	Деятельностный подход в образовательной области с дошкольниками	Зам.зав. ВМР М.Н. Смирнова, Руководитель РМО М.С. Трубина
13.35-13.55	Реализация деятельностного подхода на примере экспериментальной деятельности	Учитель-дефектолог Первова Л. Н., Воспитатель Митькина А.М., Воспитатель А.И. Уварова
13.55-14.05	Деятельностный подход педагога к организации игровой деятельности	Зам.зав. ВМР М.Н. Смирнова, Руководитель РМО М.С. Трубина
14.05-14.45	Деловая игра «Творческие мастерские»	Педагог-психолог Ю.А. Дружинина
14.45-15.00	Подведение итогов РМО	Методист ИМЦ Л.А. Харлова Заведующий МБДОУ Г.И. Барышева



**Деятельностный подход  
в образовательной  
деятельности с  
дошкольниками**



# Виды образовательной деятельности

Непосредственно образовательная деятельность

Совместная деятельность  
(режимные моменты)

Самостоятельная деятельность детей

Взаимодействие с родителями



## Деятельностный подход -

- Субъектно ориентированная организация и управление педагогом деятельностью ребенка при решении им специально организованных учебных задач разной сложности и проблематики. Эти задачи развивают не только предметную, коммуникативную и другие виды компетентностей ребенка, но и его самого как личность.
- Предполагает открытие перед ребенком всего спектра возможностей и создание у него установки на свободный, но ответственный выбор той или иной возможности.



# Деятельностный подход

*Основной результат* – развитие личности ребенка через разные виды деятельности

*Чему учить?*

обновление содержания

*Ради чего учить?*

ценности образования

*Как учить?*

обновление средств обучения



## **В рамках деятельностного подхода перед педагогом стоят следующие задачи:**

- Создать условия для того, чтобы сделать процесс приобретения знаний ребенком мотивированным;
- Учить ребенка самостоятельно ставить перед собой цель и находить пути, в том числе средства, ее достижения;
- Помогать ребенку сформировать у себя умения контроля и самоконтроля, оценки и самооценки.



**Рассмотрим возможности  
реализации деятельностного  
подхода на примере  
экспериментальной  
деятельности**





**«Расскажи – и я забуду, покажи – и я запомню, дай попробовать и я пойму»**

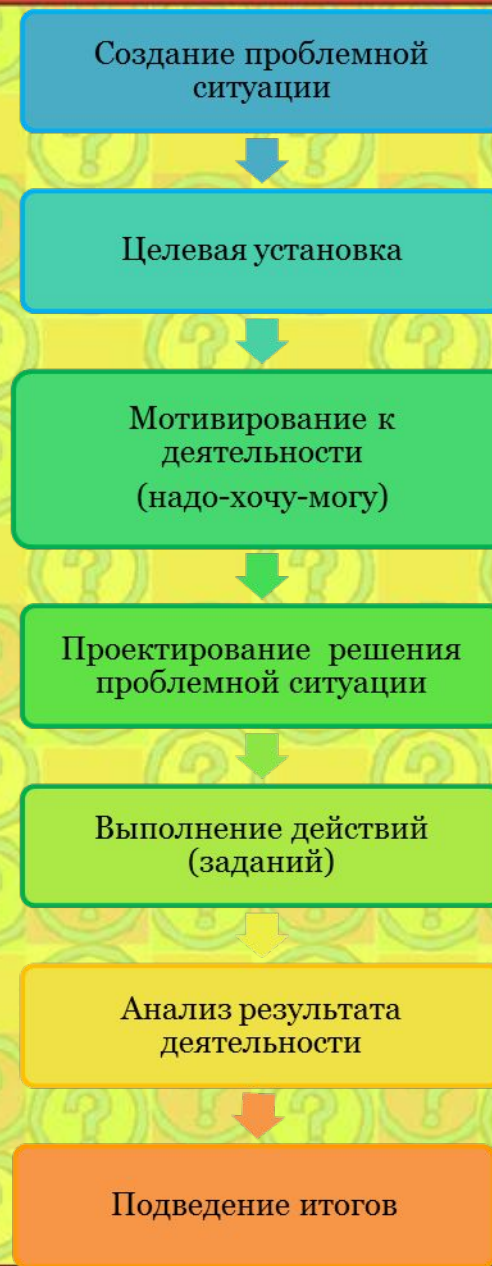




Создано в пробной версии программы "ВидеоМАСТЕР"  
В полной версии этой надписи не будет. VIDEO-CONVERTER.RU



# Структура



**Деятельностный подход  
педагога к организации  
игровой деятельности**



На современном этапе развития общества происходят изменения и в системе дошкольного образования. В условиях реализации ФГОС к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования, принципиальным отличием, которой является – исключение из образовательного процесса учебной деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства, перед педагогом дошкольного учреждения становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми.

Ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игра.



**Ведущей деятельностью детей  
дошкольного возраста  
является игра**

**чувствовать**



**Игра**



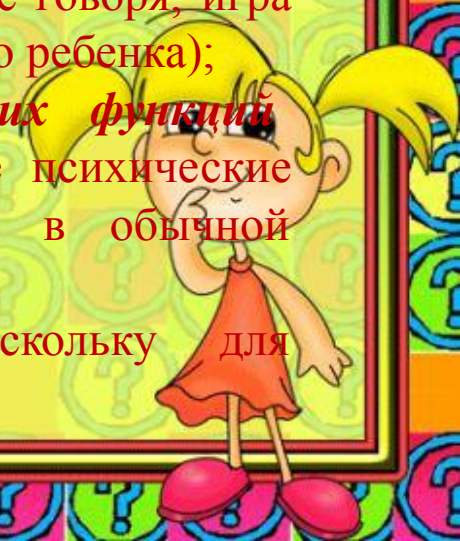
**творить**

**познавать**



# Игра способствует:

- в игре **внимание** (ориентировка) ребенка направлено не на результат действия (получение итога, как в продуктивном действии), а на его процесс и связанные с ним способы его осуществления;
- в ролевой игре в коллективе детей **рождается произвольное поведение**, позволяющее ребенку подняться на более высокую ступень развития, чем он это может сделать в игре в одиночку, поскольку коллектив в этом случае корректирует нарушения в подражании предполагаемому образцу, тогда как самостоятельно осуществить такой контроль ребенку бывает еще очень трудно;
- в игре дети выделяют и осознают определенные **социальные нормы и требования** и учатся им подчиняться; подчинение правилам в игре добровольное, что очень важно для воспитания воли (иначе говоря, игра как бы переводит требования взрослого в потребность самого ребенка);
- в игре происходит развитие **произвольных психических функций** дошкольника, а именно в сюжетно-ролевой игре высшие психические функции достигают такого уровня развития, который в обычной жизненной ситуации у детей пока не проявляется;
- игра способствует **речевому развитию** детей, поскольку для взаимодействия в игре требуется активное говорение.



# Задачи:

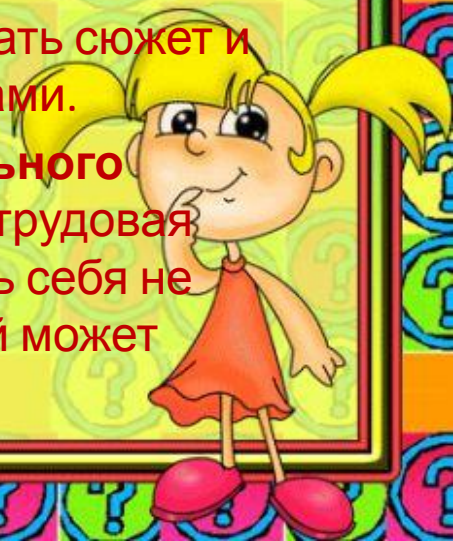
- Научить ребенка играть, содействовать объединению детей в игре;
- Тактично руководить выбором игры, приучать детей соблюдать во время игры правила, воспитывать чувство доброжелательности, взаимопомощи.





## **В процессе сюжетно-ролевых игр и общения с детьми, воспитатель:**

- Дает информацию детям о **социальной жизни человека** через чтение художественной литературы, беседы, использование ИКТ-технологий просмотр видео и мультфильмов и их обсуждение, дидактические игры и так далее.
- Помогает ребенку **определиться с ролью в игре**, что в дальнейшем позволит делать это ребенку самостоятельно.
- Помогает ребенку **устанавливать и усваивать правила и нормы социального поведения** через игру, контролировать свое поведение, регулировать эмоциональное состояние.
- Постепенно от **совместной деятельности ребенок переходит к самостоятельной деятельности со сверстниками** умея договориться, выбрать игру, распределять роли, создавать сюжет и развивать его в совместной деятельности со сверстниками.
- В дальнейшем игра должна **проходить в режиме реального времени сочетая в себе реальную жизнь** (например: трудовая деятельность) и игру, что позволяет ребенку чувствовать себя не просто ребенком а составной частью общества, который может приносить пользу и радость окружающим.



# Деловая игра «Творческие мастерские»



**Творческая мастерская**  
**Сюжетно-ролевая игра**  
**«Семья», «Дочки-матери»**

**Игровые действия;**  
**Игровые проблемные ситуации.**



# Игровые действия и ситуации:

Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать.

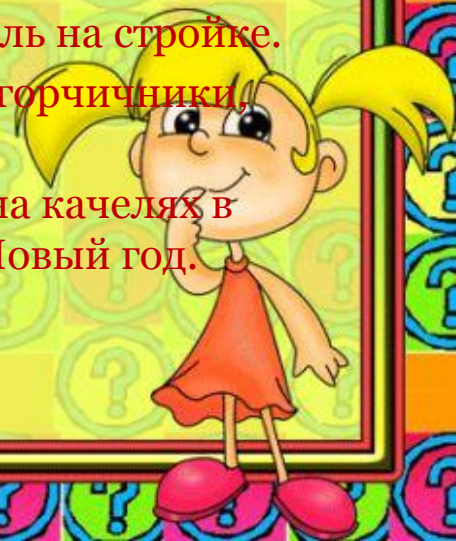
Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Папа – водитель на грузовой машине (или такси). Папа – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.



# Творческая мастерская «Гипермаркет»

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
1. Создание эмоционального настроения, включение чувств педагогов, создание личного отношения к предмету обсуждения	Какие ассоциации у Вас вызывает гипермаркет	Записать возникшие ассоциации



Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
2. Индивидуальное создание гипотезы, решения.	Представить себя директором гипермаркета, которому необходимо предложить детям вариант развития с-р игры (...повысить прибыль от...решить какую – либо проблему...)	Записать свои мысли, возникшие идеи, гипотезы.



Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
6. «Разрыв» - внутренне осознание участником Мастерской неполноты или несоответствия своего прежнего знания новому.	Фиксирует внимание педагогов на традиционности их представлений о тематике и организации с – р игр.	Осознают традиционность своих представлений о вариантах развития и тематике с- р игр. Вносят изменения в свои разработки.
7. «Рефлексия»	Иницирует и активизирует рефлексию педагогов по поводу индивидуальной и совместной деятельности. Предлагает проанализировать что получилось.	Осуществляют рефлексию

# Золотые правила деятельностного подхода

- Подари ребенку радость творчества, осознание авторского голоса;
- Веди ребенка от собственного опыта к общественному;
- Будь не «НАД», а «РЯДОМ»;
- Радуйся вопросу, но отвечать не спеши;
- Учи анализировать каждый этап работы;
- Критикуя, стимулируй активность ребенка.





**Спасибо за внимание!!!**

