

Новые подходы к обучению в условиях реализации ФГОС. Развитие логико-алгоритмического компонента на основе игровых технологий в дошкольном образовании.

Сегодня мы с вами рассмотрим

1. Изменения в образовательном процессе в связи вступлением в силу ФГОС
2. Методика Утлюенко в формировании алгоритмического мышления
3. Игровые технологии в ДОУ

Слайд 2. Для современного периода реформирования системы образования в России характерны кардинальные изменения на всех ее уровнях, характеризующиеся созданием единого образовательного пространства, направленного на развитие личности ребенка. Дошкольное образование - это первое звено поступательного, непрерывного развития индивидуума, основной целью которого является достижение дошкольниками необходимого уровня для успешного освоения программ начальной школы.

Введение ФГОС связано с тем, что настала необходимость стандартизации содержания дошкольного образования, для того чтобы обеспечить каждому ребенку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе.

Специфика дошкольного возраста такова, что достижения детей-дошкольников определяются не суммой конкретных знаний, умений и навыков, а совокупностью личностных качеств, обеспечивающих психологическую готовность ребенка к школе.

Т.е. обучение чтению и счёту не является целью дошкольного образования. Дошкольное учреждение призвано помочь ребёнку безболезненно перейти на новый уровень образования, эмоционально, коммуникативно, физически и психически развить ребенка, сформировать способности и желание учиться в школе.

Что же меняется в образовательном процессе ДОУ в связи с введением ФГОС ДО?

1. В тексте ФГОС не употребляется слово «занятие», но это не означает переход на позиции «свободного воспитания» дошкольников. Процесс обучения остается. Но такая форма образовательной деятельности, как занятие, не соответствует возрастным особенностям детей дошкольного возраста. В современной теории и практике понятие «занятие» рассматривается как занимательное дело без отождествления его с занятием как дидактической формой учебной деятельности. Занятием должна стать интересная для детей, специально организованная воспитателем специфическая детская деятельность, подразумевающая их активность, деловое взаимодействие и общение, накопление определенной информации об окружающем мире, формирование необходимых знаний, умений и навыков.

2. Изменяется способ организации детских видов деятельности: не руководство взрослого, а совместная (партнерская) деятельность взрослого и ребенка.

Если раньше взрослый был главным, руководившим и управлявшим ребенком, то теперь ребенок и взрослый оба являются субъектами взаимодействия, равными по значимости. Если раньше активность взрослого (в том числе и речевая, когда взрослый «много» говорит) была выше, чем активность ребенка, то теперь активность ребенка должна быть по крайней мере не меньше, чем активность взрослого.

Необходимо отметить, что образовательная деятельность осуществляется на протяжении всего времени нахождения ребенка в дошкольном учреждении. Это:

- образовательная деятельность в режимных моментах;
- организованная образовательная деятельность;
- самостоятельная деятельность детей.

Организованная образовательная деятельность представляет собой организацию совместной деятельности педагога с детьми: с одним ребенком; с подгруппой детей; с целой группой детей. Выбор количества детей зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей; их интереса к данному занятию; сложности материала; вида деятельности (игровая, познавательно - исследовательская, двигательная, продуктивная). Но необходимо помнить, что каждый ребенок должен получить одинаковые стартовые возможности для обучения в школе.

3. Новый документ ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку через игру.

Факт повышения роли игры как ведущего вида деятельности дошкольника и отведение ей главенствующего места в образовательно-воспитательном процессе, это уход от учебной деятельности, повышение статуса игры, как основного вида деятельности детей дошкольного возраста; включение в процесс эффективных форм работы с детьми, такие как: ИКТ, проектная деятельность, игровая, проблемно - обучающая ситуация в рамках интеграции образовательных областей.

Останавливаться на образовательных областях мы не будем, я думаю, что вы прекрасно их знаете, если нет, вы сможете самостоятельно прочитать в ФГОС ДО

На какие еще изменения в образовательной деятельности ДОО следует обратить внимание:

4. Это повышение роли семьи в работе дошкольного учреждения. Государственные стандарты являются основой для оказания помощи родителям (законным представителям) в воспитании детей.

5 Определяются условия реализации требований ФГОС ДО в дошкольном учреждении.

Одним из важных условий успешного введения ФГОС является организация развивающей предметно-пространственной среды, Не буду останавливаться на принципах организации ППРС, думаю, вы их хорошо знаете, на что следует здесь обратить внимание: воспитатель должен решать задачи создания зоны ближайшего развития. Для этого педагог подбирает материалы,

предназначенные детям данного возраста, но кроме них включает примерно 15% материалов, ориентированных на детей более старшего возраста (примерно на год). Это объясняется следующими причинами:

во – первых, в каждой группе есть дети, опережающие сверстников в развитии, и чтобы не тормозить их дальнейшее продвижение, необходимо использовать более сложное содержание;

во – вторых, детское экспериментирование с новым, более сложным материалом открывает перспективу саморазвития.

Не менее важное значение, уделяется качеству педагогических кадров их профессионализму.

6. ФГОС ДО предлагает, для мотивации образовательной деятельности, использовать комплексно-тематическое планирование подходить к его реализации по следующему алгоритму:

Выбирается тема, рассчитанная на 2-6 недель.

- Отбирается содержание образовательного материала для разных образовательных областей.

- Продумываются формы, методы и приемы работы с детьми по реализации программных задач.

- Планируется развивающая среда, которая будет помогать расширению самостоятельной деятельности детей по освоению предложенной темы.

- Продумывается процесс обсуждения результатов проживания с детьми события недели.

Такой подход придает системность и последовательность в реализации программных задач по разным образовательным областям знаний. Детское сознание прекрасно удерживает эмоционально значимые для него события. Ребенок не перенапрягается, т.к. обеспечивается постоянная смена действий и впечатлений, и «проживает» тему не спеша, успевая осмыслить и прочувствовать ее.

7. в ФГОС ДО впервые прописаны итоговые результаты, целевые ориентиры, которые должны быть достигнуты каждым ребенком в процессе обучения в ДОУ. Сформированность этих личностных и интеллектуальных качеств у будущих первоклассников необходима для развития у них предпосылок к учебной деятельности, которые являются основным показателем готовности дошкольника к обучению.

Слайд 3. Исследования Я. Н. Белик, В. В. Давыдова, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина, В. Н. Шадрикова о развитии предпосылок к овладению учебной деятельностью детьми дошкольного возраста как необходимого условия преемственности обучения в ДОУ и начальной школе позволили выделить структуру данного понятия:

- возникновение познавательных мотивов, интересов и потребностей;
- принятие учебного задания;
- формирование способности удерживать цель деятельности на протяжении выполнения задачи;

- развитие умения планирования предстоящей деятельности, разбиения ее на отдельные шаги, этапы;
- освоение ребенком общих способов решения практических, интеллектуальных и познавательных задач;
- овладение действиями контроля и оценки полученного результата своей деятельности.

Слайд 4. Утюмова Екатерина Александровна в статье «УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ АЛГОРИТМИЧЕСКИХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА» подчеркивает, что эффективным средством развития предпосылок к учебной деятельности у детей в процессе обучения в ДОУ являются алгоритмы и формирование у дошкольников алгоритмических умений. Ведь алгоритм - это и есть способ принятия и удержания цели своей предстоящей деятельности, это последовательность шагов (операций) для осуществления решения практических и учебных задач. Овладение алгоритмом обеспечивает возможность переноса метода решения данной задачи на похожие задачи. Действия контроля, самоконтроля и коррекции также свойственно при алгоритмической деятельности людей.

О необходимости включения алгоритмической линии в содержание обучения периода детства писали Н. Я. Виленкин, Л. В. Воронина, С. Е. Царева и др.. С самого раннего возраста дети овладевают алгоритмами, знакомятся с последовательностью действий при приеме пищи, умывании, знакомстве с правилами дорожного движения, поведения за столом, на улице, гигиеническими правилами. В образовательной области «Познавательное развитие» при формировании элементарных математических представлений дошкольники знакомятся с алгоритмами построения сериационного ряда, счета, решения арифметических задач, измерения величин и т.д.

Алгоритм - это одно из древних, фундаментальных понятий математики, теории алгоритмов. В связи с информатизацией и технологизацией современного общества понятие «алгоритм» проникло в различные сферы жизни человека. А. А. Столяр дает интуитивно-содержательное определение этого понятия как предписание действий понятных и точных, порядка их выполнения для достижения решения любой задачи из определенного класса однотипных задач.

Различают три вида алгоритмов. Первый - линейный, когда последовательность действий выполняется в строго определенном порядке, однократно. Разветвляющийся алгоритм характеризуется тем, что существует условие, которое необходимо проверить, и если оно выполняется, то исполняется одна последовательность шагов, если нет, то другая. Циклический алгоритм содержит часть действий, которые необходимо повторить несколько раз, пока не будет реализовано некоторое условие.

Не каждая последовательность, план действий, правило являются алгоритмами, но они могут быть использованы на начальном этапе формирования у дошкольников алгоритмических умений.

Слайд 5. Большая часть современных авторов уделяла внимание развитию алгоритмического мышления, стиля мышления – это такие исследователи как А. В. Копаев, А. А. Столяр, С. Е. Царева, формирование алгоритмической культуры осветил М. П. Лапчик. В отечественной психолого-педагогической литературе

стали обращаться и к проблеме развития алгоритмических способностей, входящих в структуру познавательных Н. Б. Истомина, С. Д. Язвинская. Также в методике появились исследования Л. В. Воронина, З. А. Михайлова, А. А. Столяр, которые обосновывают возможность и необходимость изучения понятия «алгоритм» и формирования алгоритмических умений у детей, начиная с дошкольного уровня обучени.

Анализ перечисленных выше исследований показал, что понятия «алгоритмические умения», «алгоритмическое мышление», «алгоритмические способности» и «алгоритмическая культура» тесно взаимосвязаны. Раскроем эти понятия.

Алгоритмические умения включают умения расчленять сложные действия на элементарные шаги и представлять их в виде организованной совокупности последних, умение планировать свои действия и строго придерживаться этого плана в своей деятельности, умения выражать свои действия понятными языковыми средствами Такое определение дал А. А. Столяр.

С. Е. Царева дала определение Алгоритмическому мышлению - это искусство рассуждать об алгоритмических процессах окружающей действительности, способность планировать свои действия, умение предвидеть различные сценарии и поступать соответственно им.

Слайд 5. Алгоритмическую культуру в педагогической литературе понимают как обладание личностными качествами, способствующими пониманию алгоритмов, значения их в различных областях деятельности, включающее в себя также владение соответствующим мышлением, считает М. П. Лапчик.

Специфические индивидуальные способности личности, выражающиеся в склонности мышления к нахождению обобщенных способов решения задач, к овладению обобщенными понятиями, правилами, направленными на быстрое и успешное достижение новых, значимых результатов в учебно-познавательной деятельности называют алгоритмическими способностями считает С. Д. Язвинская.

Слайд 7. То есть для формирования алгоритмических способностей необходимо сначала сформировать у ребенка алгоритмические умения, затем алгоритмическое мышление. И вместе с этим развивать такие качества его личности, как активность, инициативность, настойчивость и самостоятельность, способность к рефлексии и переносу знаний в новые ситуации, тем самым формируя алгоритмическую культуру школьника. Затем, овладев еще и творческой составляющей при выполнении алгоритмических действий, у ребенка формируются алгоритмические способности.

Слайд 8. Основываясь на анализе психолого-педагогической и методической литературы, напрашивается вывод, что у дошкольников в процессе игровой деятельности, особенно используя игры с правилами, необходимо формировать представления о последовательности действий, о понятии «правило», «алгоритм». Утюмовой Е. А. была разработана методика формирования алгоритмических умений, у детей дошкольного возраста начиная со средней группы. Давайте рассмотрим данную методику подробнее, Итак методика формирования алгоритмических умений включает в себя три этапа:

1. этап (средний дошкольный возраст) - формирование у ребенка умения использовать линейные алгоритмы для решения образовательных задач;

2. этап (старший дошкольный возраст с 5 до 6 лет) - обучение дошкольников выполнению алгоритмов всех видов, формирование первоначальных умений по составлению алгоритмов;

3. этап (старший дошкольный возраст с 6 до 7 лет или подготовительная к школе группа) - закрепление алгоритмических умений, перенос усвоенных алгоритмов в различные образовательные области и виды деятельности.

Слайд 9. Утюмовой так же выделена структура алгоритмических умений детей дошкольного возраста, которая состоит из четырех блоков.

Процессуальный блок отвечает за изучение свойств, видов, способов записи алгоритмов, за их исполнение и составление.

Личностный направлен на осознание значимости новых знаний или способов деятельности.

Регулятивный способствует формированию умения планировать, осуществлять контроль, самоконтроль и коррекцию своей деятельности.

Коммуникативный блок развивает умения у дошкольников, взаимодействовать со взрослыми и между собой в процессе алгоритмической деятельности. Давайте рассмотрим формирование компонентов алгоритмических умений у детей на каждом этапе.

Давайте рассмотрим как формируется структура алгоритмических умений у детей дошкольного возраста на разных этапах:

Слайд 10.

1 этап (средний дошкольный возраст с 4 до 5 лет)

Процессуальный блок.

1. Подчиняться правилу в игре, которое устанавливает воспитатель.

2. Слушать указания воспитателя, условно выполнять его в процессе своей деятельности.

3. Исполнять одно, двух, трехшажные последовательности действий (линейные алгоритмы).

4. Восстанавливать последовательность шагов с опорой на карточки, содержащие действия показанного ранее алгоритма.

Личностный блок.

1. Осознавать, что деятельность состоит из последовательных шагов, отдельных действий

2. Условно понимать значимость исполнения правил (алгоритмов) для достижения результата.

3. Попытки соподчинения мотивов и оценивания новых знаний, своей деятельности с точки зрения усвоенных норм

Регулятивный блок

1. Удерживать цель деятельности непродолжительное время под руководством воспитателя.

2. Попытки осуществления контроля правильности выполнения двух, трехшажного алгоритма.

3. Выполнять простейший алгоритм по заданному воспитателем плану

4. Исправление ошибок в простейших линейных последовательностях действий под руководством воспитателя.

Коммуникативный блок

1. Задавать вопросы в случае непонимания указаний воспитателя.
2. Отражать в своей речи собственные действия под руководством воспитателя.
3. Взаимодействовать со сверстниками и воспитателем в процессе игровой деятельности.

Слайд 11.

2 этап (старший дошкольный возраст с 5 до 6 лет)

Процессуальный блок.

1. Выполнять линейные алгоритмы из семи-десяти шагов.
2. Исполнять разветвляющие и циклические алгоритмы под руководством воспитателя или с опорой на карточки-подсказки.
3. Создавать под руководством воспитателя простейшие алгоритмы для достижения поставленной цели.
4. Использовать блок-схемы как подсказки при выполнении алгоритмов всех видов.

Личностный блок

1. Понимать значимость выполнения алгоритмов для решения задач.
2. Подчинять свою роль в игре и мотивы деятельности заданному правилу.
3. Проявлять интерес к созданию новых алгоритмов.

Регулятивный блок

1. Удерживать цель деятельности.
2. Следовать заданному плану с опорой на карточки-подсказки.
3. Оценивать достижение поставленной цели, правильности выполненных действий под руководством воспитателя.
4. Исправлять, осуществлять коррекцию алгоритмов по требованию и под руководством воспитателя.

Коммуникативный блок

1. Самостоятельно отражать в речи свои действия при выполнении алгоритма.
2. Задавать вопросы при выполнении и создании простейших алгоритмов.
3. Сотрудничать в паре и небольшой группе в процессе игры под наблюдением воспитателя.

Слайд 12.

3 этап (старший дошкольный возраст с 6 до 7 лет или подготовительная к школе группа)

Процессуальный блок

1. Увеличение доли самостоятельности детей при выполнении и составлении алгоритмов любого типа.
2. Переносить известные алгоритмы для решения подобных задач под руководством воспитателя.
3. Изменять алгоритм при модификации условия, исходных данных под руководством воспитателя.
4. Использовать алгоритмы в различных видах деятельности детей.

Личностный блок

1. Понимать значимость выполнения алгоритмов для решения познавательных задач.

2. Проявлять интерес к нахождению общих способов (алгоритмом) решения задач одного класса..

3. Оценивать свою деятельность с точки зрения общепринятых правил, норм поведения.

Регулятивный блок

1. Удерживать и условно принимать цель деятельности.

2. Самостоятельно следовать принятому плану деятельности.

3. Соотносить выполненный алгоритм с образцом при помощи воспитателя.

4. Корректировать выполнение алгоритма в соответствии с планом, результатом при помощи воспитателя.

5. Оценивать свою деятельность по простейшему плану, заданному воспитателем и с его помощью, подсказками и коррекцией.

Коммуникативный блок

1. Самостоятельно отражать в речи свои действия при выполнении алгоритмов всех видов.

2. Сотрудничать в паре и небольшой группе в процессе игры и при выполнении познавательной задачи.

3. Выполнять различные роли в группе, попытки сотрудничать со сверстниками и воспитателем в процессе игровой и познавательной деятельности.

4. Договариваться друг с другом в игре, в том числе и в играх с правилами.

Таким образом, на основе анализа методической и психолого-педагогической литературы, возрастной периодизации Д. Д. Эльконина можно выделить в структуре алгоритмических умений не только умения выполнять алгоритмы любого вида и составлять простейшие алгоритмы, но и умения удерживать и принимать цель предстоящей деятельности, планировать свою работу, осуществлять оценку и контроль своих действий.

Слайд 13. Для целенаправленного формирования у детей, начиная со среднего дошкольного возраста, алгоритмических умений Утюмовой выделен ряд условий.

1. Использовать игры с правилами и организовывать игровую деятельность дошкольников по заданным воспитателем условиям (алгоритмам). Например, в игре «Зоопарк» можно выстроить систему правил: При покупке билета у воспитателя в зоопарк, дошкольник сначала должен произнести: «Здравствуйте», а потом протянуть деньги, попросить билет, взять билет, получить сдачу, пройти к контролеру, протянуть билет, зайти в зоопарк. Если последовательность действий (алгоритм) будет нарушен, то дошкольнику будет запрещено посещать зоопарк сегодня.

2. Для развития у ребенка различных умений, в том числе и алгоритмических, необходимо создание развивающей предметно-пространственной среды, при организации которой формирование алгоритмических умений происходит в деятельности, побуждающей к открытию «новых знаний», к переносу имеющегося алгоритмического опыта в новые ситуации.

Для закрепления умений составлять линейные алгоритмы целесообразно ввести новый персонаж - робота, которому дети будут сообщать команды. Чтобы робот выполнил команду, она должна быть очень четкой, а чтобы получился требуемый результат, необходим правильный порядок. В роли робота выступает воспитатель: «Робот» - это машина, которая слушается человека и выполняет все его команды. С этим персонажем педагоги организует игры, например, предложим роботу съесть мандаринку, которая лежит на столе. Воспитатель побуждает детей к действию: «Роботу необходимо поесть, чтобы подзарядиться энергией». Задает вопросы, побуждая детей к решению задания: «Что нам нужно сделать?», «Зачем роботу необходимо поесть?», «Повторите, какой мы должны получить результат». Для получения первичного алгоритма деятельности задает вопросы: «Что сначала должен сделать робот?», «Предложите последовательность действий», «Назовите недостающее действие». В процессе игры дети под руководством воспитателя создают алгоритм, сообщают роботу команды, а «робот» их исполняет: первая команда: «Возьми мандаринку», вторая «Съешь ее». Воспитатель должен объяснить и посмеяться, что с кожурой съест не получится: «Какое действие мы пропустили?» Дети ответят: «Надо сначала очистить мандаринку, а потом ее съесть». «А помыть мандаринку не нужно?». Определились первые команды алгоритма. Затем робот показывает и говорит, что не знает, куда убрать кожуру. Дети советуют выбросить, робот бросает ее на пол. Дети исправляют команду: «Выброси в мусорное ведро». Получаем алгоритм деятельности робота «Робот ест мандаринку»: 1. Возьми мандаринку со стола. 2. Помой ее. 3. Вытри руки. 4. Очисти мандаринку. 5. Съешь мандаринку. 6. Выброси кожуру в мусорное ведро. 7. Конец. Робот сообщает, что последней командой всегда должна быть команда «Конец», иначе он съест еще мандаринку, а затем еще и еще, пока дети его не остановят.

3. Учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей среднего и старшего дошкольного возраста. Задания должны быть посильными, не слишком легкими и не слишком трудными, увлекательными и доступными для восприятия детей. Так, дети старшей группы еще не могут удерживать в памяти при выполнении игровой ситуации последовательность из большого числа действий. Поэтому используем игры с двух-, трехшажными правилами. Например, игра «Локомотив». Воспитатель-локомотив ездит по группе и, подъезжая к определенному дошкольнику, сигнализирует три раза. Только на третий гудок дошкольник-вагон прицепляется к локомотиву, доставив вагон на вокзал, воспитатель должен его отцепить, поэтому необходимо сначала остановиться, а затем после второго гудка вагон должен отцепиться. Если последовательность действий на каком-то этапе будет нарушена, то вагон отвезут в ремонтный завод.

Слайд 14. В старшем дошкольном возрасте с 5 до 6 лет не всем детям сразу посильно выполнять разветвляющиеся, то есть алгоритмы с условием. Поэтому воспитатель использует различные средства-подсказки для усвоения алгоритмов данного вида. Например, игра «Сделай по условию»: воспитатель на доске изображает часть алгоритма с условием (рис. 1). Взрослый помогает дошкольнику, задает ему вопрос, показывает схему (схема кроме текста может содержать рисунок) и поясняет, что нужно сделать. Повторяет это действие еще с

двумя детьми. После этого остальные дети должны выполнить не только условие, но и весь алгоритм полностью.



Слайд 13. 4. Для обучения дошкольников действиям контроля, самоконтроля и оценке своей деятельности необходимо завершать игру, игровое задание или игровую ситуацию этапом контроля. Завершая игру, под непосредственным руководством воспитателя, дети сравнивают полученную последовательность действий с эталоном, производят коррекцию, если необходимо, в своих алгоритмах. Воспитатель задает вопросы: «Достигли ли мы требуемого результата?», «Что мы сегодня научились делать?», «Все ли у нас получилось?», «Зачем нам нужно было выполнять данную последовательность действий?», «Дайте оценку своей деятельности». Постепенно обучаемый увеличивает долю самостоятельности ребенка при оценке своих действий. Также необходимо использовать игры на исправление алгоритма, последовательности действий. Например, воспитатель-робот просит накормить его: не помыв руки, сначала требует суп, потом торт, компот, а затем пюре с сосиской. Взрослый анализирует, выполняют ли его требования дошкольники, чем они объясняют изменение алгоритма, аргументирует, почему так есть, как требует робот нельзя.

5. Интеграция в процессе формирования алгоритмических умений различных видов детской деятельности, перенос приобретенных умений в различные образовательные области и виды деятельности. Основная цель использования этого условия - это обеспечение осознанного выполнения детьми любого вида алгоритма. Воспитатель постепенно увеличивает долю самостоятельности в выполнении и составлении алгоритма ребенком, побуждает в процессе выполнения различных видов детской деятельности самостоятельно осуществлять целеполагание, контроль, коррекцию и рефлексия выполнения и составления алгоритма. Для нахождения общих способов решения практических задач с использованием известных алгоритмов, для формирования умения изменять алгоритм при трансформации условий можно применять творческие игровые задания, а затем предложить проанализировать свою деятельность, отвечая, например, на вопросы: «Какие причины способствовали изменению алгоритма?», «Изменилась ли при этом цель деятельности?».

Учет всех выделенных условий в процессе формирования алгоритмических умений, считает Утюмова будет способствовать возникновению мотивации познавательной деятельности, целеполаганию, планированию, оценке, контролю своей деятельности, то есть будут оказывать влияние и на развитие предпосылок к учебной деятельности будущих первоклассников.

Слайд 15. Учитывая новые подходу к обучению детей дошкольного возраста в свете ФГОС, взаимодействие всех субъектов открытого

образовательного пространства (дети, сотрудники, родители) ДОУ осуществляется на основе современных образовательных технологий.

Эрик Берн говорил, что «... Весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть»

Поэтому, для педагогов важно понять: что представляют собой игровые технологии, как использовать их в образовательном процессе?

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, целью которых является, не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Так что же такое педагогическая технология:

Педагогическая технология выступает в качестве науки, исследующей наиболее рациональный путь образования, и в качестве системы алгоритмов, способов и результатов деятельности, и в качестве рационального процесса обучения и воспитания. (Б.Т. Лихачев)

Педагогическая технология – это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий. (В.А. Сластенин).

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель- содействовать становлению ребенка как личности.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Педагогическая технология- это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно - методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачёв).

Слайд 16. Основные требования (критерии) педагогической технологии:

Концептуальность - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность – технология должна обладать всеми признаками системы:

- логикой процесса,
- взаимосвязью его частей,
- целостностью.

Управляемость – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность – современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по

результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость – возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях, т.е. технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей.

Структура образовательной технологии

Слайд 17. Структура образовательной технологии состоит из трех частей:

- Концептуальная часть – это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.
- Содержательная часть – это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.
- Процессуальная часть – совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.

Таким образом, очевидно: если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным выше требованиям.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Слайд 18. Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

- знания методики игровой деятельности;
- профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
- учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована: для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.

Слайд 19. Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

- выбор игры - зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей (дети, проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей - происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые);

- предложение игры - создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий);
- объяснение игры - кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к игре;
- игровое оборудование - должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде по ФГОС;
- организация игрового коллектива - игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно.
- развитие игровой ситуации - основывается на принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;
- окончание игры - анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение в реальной жизни.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

1. По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;
2. По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
3. По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
4. По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.
5. По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности

Слайд 20. Давайте рассмотрим какие современные игровые технологии помогут в формировании интеллектуального, логико-математического, а следовательно и алгоритмического мышления.

В настоящее время существует большое количество инновационных игровых педагогических технологий интеллектуального и алгоритмического развития дошкольников.

Слайд 21. Многие исследователи отмечают, что на интеллектуальное развитие большое влияние оказывают логико-математические игры, а математическое образование уже в дошкольном возрасте способствует развитию креативного мышления, логической строгости и алгоритмичности мышления, которые во многом определяют успешность и результативность деятельности ребёнка в познании мира вне и внутри себя.

Какие же современные технологии для логико-математического развития дошкольников нам необходимо выбрать? Разработка и выбор технологий логико-математического развития детей зависит от того, что подлежит освоению, и от направления развития мыслительной деятельности ребёнка. Мы с вами знаем, что в дошкольном возрасте ребёнок осваивает математические понятия, связи и зависимости, способы действий; учится выбирать активные поисковые действия, осуществлять деятельность на основе логических операций мышления, соотносить действия с результатом, стремиться к цели на основе прогнозирования, объективно оценивать результат. И наиболее эффективной в данном направлении будет проблемно-игровая технология.

Слайд 22.

Проблемно-игровая технология – это технология развития, при реализации которой ребёнок стремится к активной деятельности, а взрослый ожидает от него положительного своеобразного творческого результата.

Главный компонент проблемно-игровой технологии: активный, осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату.

Проблемно-игровая технология имеет свои характерные черты:

1. ребёнок не ограничен в поиске практических действий, экспериментировании, общении для разрешения ошибок и противоречий, проявлении радости и огорчений;
2. обычно исключаются показ и подробное объяснение;
3. ребёнок самостоятельно находит способ достижения цели или осваивает его;
4. ребёнок естественно принимает помощь со стороны взрослого: частичную подсказку, участие в выполнении или уточнении действий, речевых способов оценки и т.д.;
5. взрослый создаёт мотивацию и подбирает интересные для ребёнка игры, упражнения, развивающие смекалку и сообразительность.

Педагог способствует достижению ребенком цели, результата в игре, ни в коем случае не снижая его активности.

Задача педагога при использовании проблемно-игровой технологии: обеспечить активность ребенка в деятельности. Активность ребенка достигается, прежде всего, через:

- Мотивацию (яркую, доступную, реально-жизненную);
- Участие ребенка в выполнении интересных, в меру сложных действий;
- Выражение сущности этих действий в речи;
- Появление соответствующих эмоций, особенно познавательных;
- Использование экспериментирования, решение творческих задач, их варьирования с целью освоения детьми средств и способов познания, применение их в детских видах деятельности.

Слайд 23. Схематично проблемно-игровую технологию, направленную на развитие логико-математических способностей детей можно представить следующим образом:



Логические и математические игры

Современные логические и математические игры разнообразны. В них ребёнок осваивает эталоны, модели, речь, овладевает способами познания, развивается мышление.

- настольно-печатные: «Цвет и форма», «Сосчитай», «Игровой квадрат», «Прозрачный квадрат», «Логический поезд» и др.
- игры на объёмное моделирование: «Кубики для всех», «Тетрис», «Шар», «Змейка», «Ёж», «Геометрический конструктор» и др.
- игры на плоскостное моделирование: «Танграм», «Сфинкс», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра» и др.
- игры из серии «Форма и цвет»: «Сложи узор», «Уникуб», «Цветное панно», «Разноцветные квадраты», «Треугольное домино», «Чтобы цвет не повторялся» и др.
- игры на составление целого из частей: «Дроби», «Сложи квадрат», «Греческий крест», «Сложи кольцо», «Шахматная доска» и др.

- игры-забавы: лабиринты, перестановки («Ханойская башня», «Чайный сервиз», «Козлы и бараны», «Упрямый осёл»);
- головоломки (пазлы, мозаики, «Радуга», «Фея цветов», «Бабочки», «Рыбки», «Хитрый клоун», «Петрушка», математические головоломки – магические квадраты; головоломки с палочками) и др.

Проблемные ситуации

Это средство овладения поисковыми действиями, умением формулировать собственные мысли о способах поиска и предполагаемом результате, средство развития творческих способностей.

Структурными компонентами проблемной ситуации являются:

- проблемные вопросы (Сколькими способами можно разрезать квадрат на 4 части? Как разрезать квадрат на треугольники, сколько способов вы можете предложить?);

- занимательные вопросы (У стола четыре угла. Сколько будет у стола углов, если один отпилить? У собаки 2 правых лапы, 2 левых лапы, 2 задних лапы, 2 передних лапы. Сколько лап у собаки?);

- занимательные задачи (Сколько концов у трех палок? А у трех с половиной?

или

Барсучиха-бабушка

Испекла оладушки

Угостила двух внучат,

Двух драчливых барсучат,

А внучата не наелись,

С ревом блюдцами стучат.

Ну-ка, сколько барсучат

Ждут добавки и молчат?

- задачи-шутки (Выше какого забора ты можешь прыгнуть? Яйцо пролетело три метра и не разбилось. Почему?).

Роль педагога и ребенка в проблемной ситуации:

Педагог:

- составляет проблемную ситуацию (с учетом возможностей детей);

- создает обстановку, способствующую активизации детей.

Ребенок:

- разрешает проблемную ситуацию (при помощи взрослого)

Сначала воспитатель ставит перед детьми проблему, добивается её осмысления, направляет внимание детей на необходимость её решения. Затем идёт выдвижение гипотез и их проверка практическим путём, коллективное обсуждение ситуации и путей её решения. Например: «На столе лежат три карандаша разной длины. Как удалить из середины самый длинный карандаш, не трогая его?», «Как с помощью одной палочки выложить на столе треугольник?».

Например:

1. Представление взрослым проблемы и осмысление ее детьми. (на примере игры «Как помочь повару?») Ситуация направлена на понимание детьми того, что количество вещества не зависит от формы сосуда. Сюжет простой –

приготовление пищи для детей. Проблема состоит в том, что сломаны весы (причина). Следствие – затруднение в определении количества гречневой крупы для каши. Но повар находит предварительное решение: предлагает три разные по размеру и форме банки и кружку (мерку). Затем он просит в каждую из банок насыпать по кружке крупы (представление педагогом проблемы и осмысление ее детьми)

2. Выдвижение гипотез. Как правило, дети расходятся в своих взглядах на проблему.

3. Практическая проверка гипотез. Это может быть система действий по высыпанию, насыпанию и пересыпанию крупы.

4. Коллективное обсуждение сложившейся практической ситуации и путей ее решения.

5. Обобщение результатов и подведение итогов.

Логико-математические сюжетные игры.

Это игры, в которых дети учатся выявлять и абстрагировать свойства, осваивают операции сравнения, классификации и обобщения. Для них характерно наличие сюжета, действующих лиц, схематизации. Такой комплекс игр предложен Е. А.Носовой на основе блоков Дьенеша: Мышки – норушки. Запасы на зиму. Автотрасса. Выращивание дерева. Где чей гараж? Загадки без слов. Построй цепочку. Две дорожки. У кого в гостях Винни-Пух и Пятачок? Фабрика. Архитекторы. Построй дом. Раздели блоки – 1. Помоги игрушке. Раздели блоки – 2. Подарки для трех поросят. И др.

Характерные особенности:

- Наличие завязки-сюжета, действующих лиц и следование сюжетной линии на протяжении всей игры
- Наличие схематизации, преобразования, познавательных задач на выявление свойств и отношений, зависимостей и закономерностей
- Абстрагирование от несущественного, приемы выделения существенных свойств
- Игровая мотивация, направленность действий, их результативность
- Наличие ситуаций обсуждения, выбора материала и действий, коллективного поиска пути решения познавательной задачи
- Возможность повторения логико-математической игры, усложнение содержания интеллектуальных задач, включенных в игру.
- Общая направленность на развитие инициативы детей.

Этапы организации и проведения:

1 этап – педагог сообщает детям основной сюжет (завязка)

2 этап – развитие сюжета, в процессе которого дети становятся активными участниками сценария:

- Осваивают, преобразуют, изменяют информацию
- Овладевают системой познавательных действий (способов познания)
- Обобщают, делают выводы, прогнозируют развитие ситуации

3 этап – подведение итогов

Экспериментирование и исследовательская деятельность

Эта деятельность направлена на поиск и приобретение новой информации. Она не задана взрослым, а строится самим дошкольником по мере получения им новых сведений об объекте. Главный путь развития исследовательского поведения ребенка – собственная исследовательская практика. Она чаще всего осуществляется в детском экспериментировании. Именно здесь ребенок выступает как своеобразный исследователь, самостоятельно воздействующий различными способами на окружающие его предметы и явления с целью их более полного познания и освоения.

Характеризуется эмоциональной насыщенностью, даёт возможности для общения.

Пробы и ошибки являются важным компонентом детского экспериментирования. Ребёнок пытается применить разные способы действий, комбинируя и перестраивая их.

В ходе экспериментирования и исследования дети осваивают действия измерения, преобразования материалов и веществ, знакомятся с приборами, учатся использовать познавательные книги как источник информации.

Одним из условий является наличие специально созданной предметной среды, куда помещаются приборы и материалы в соответствии с проблемой, которую дети решают вместе с педагогом. Например, «Что плавает, что тонет?», «Какой песок легче: мокрый или сухой?».

Этапы руководства:

I этап. Совместная с педагогом деятельность: уточнение представлений детей о свойствах и качествах материалов, мотивирование, создание проблемной ситуации, постановка цели, определение этапов исследования, выдвижение предположений о результатах, их обоснование, проведение эксперимента, фиксация результатов, их обсуждение.

Для обсуждения используются готовые схемы и модели: что делали? что получили? почему?

Далее педагог формулирует общие выводы на основе высказываний детей.

Для совершенствования умения планировать эксперимент, предлагается зашифровать его ход, с помощью готовых моделей одному ребёнку, а другим – расшифровать его.

II этап. Самостоятельное экспериментирование: беседы, специальные игры и упражнения, практическая деятельность в уголке экспериментирования. Педагог с помощью схем показывает проблему, дети предлагают пути решения, отбирают необходимые материалы, фиксируют результаты.

Результаты исследовательской деятельности

- Новая информация об исследуемом объекте, его свойствах, качествах, строении, связях с другими объектами.
- Знания о способах исследования и его результатах,
- Познавательное и личностное развитие.

Слайд 24.

Одной из таких технологий является педагогическая технология развивающих игр **Б.П. Никитина**.

Технология развивающих игр направлена на развитие творческих способностей детей дошкольного возраста и создает условия для опережающего развития способностей детей.

Данная педагогическая технология не является инновационной для практиков дошкольного образования, так как педагоги уже не первый год используют предложенные в ней развивающие игры в своей работе. Однако сегодня, в аспекте компетентностно-ориентированного образования, возникла необходимость говорить об использовании развивающих игр в воспитательно-образовательном процессе детского сада, как о **технологии развивающих игр** - специальном построении деятельности педагога, когда все действия представлены в определенной последовательности и целостности, предполагается достижение определенного результата, ориентированного на развитие способностей и формирование компетентностно-ориентированных умений детей дошкольного возраста.

Характеризуя технологию развивающих игр, особо важным моментом мы считаем рассмотрение ее **целевых ориентаций**.

Направление: формирование у ребенка готовности к общественно-значимым и общественно-оцениваемым видам деятельности.

Цель: развитие воображения и символической функции сознания, позволяющей переносить свойства одних вещей на другие.

Задачи:

1. Ознакомить ребенка с различными способами получения и передачи информации.
2. Развивать творческие способности, воображение детей.

Немаловажным в понимании и функционировании данной технологии является описание ее концептуальной части: руководящих идей, гипотез, принципов.

Слайд 25.

Технология развивающих игр основана на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата содействующего интенсивному развитию творческой стороны интеллекта ребенка. Каждая игра представляет собой **набор задач**, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, чертежа, плоского рисунка, инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с **разными способами подачи информации и** передачи информации.

Задачи располагаются в порядке возрастания сложности и имеют широкий **диапазон трудностей**: от доступных двух-трехлетнему малышу, до непосильных взрослому. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, то есть развивать свои интеллектуальные и творческие способности. В данном процессе практически отсутствует обучение, в котором формируются исполнительские черты в ребенке. Содержание большинства игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, позволяет детям и взрослым составлять новые варианты заданий, новые варианты игр, то есть заниматься творческой деятельностью более высокого порядка. В этих играх один из

основных принципов обучения, «от простого к сложному», объединяется с принципом творческой деятельности, «самостоятельно по способностям».

Процесс организации развивающих игр обеспечивает решение нескольких проблем, связанных с развитием интеллектуальных способностей:

1. развивающие игры могут дать «пищу» для развития интеллектуальных способностей с самого раннего возраста;
2. их задания-ступеньки создают условия, опережающие развитие способностей;
3. поднимаясь каждый раз самостоятельно до самого «потолка», ребенок развивается более успешно;
4. развивающие игры могут быть разнообразны по своему содержанию, создают атмосферу свободного и радостного творчества;
5. не вторгаясь в игру ребенка, взрослый создает тем самым условия для развития детской самостоятельности.

В процессе реализации педагогической технологии развивающих игр ярко прослеживается **принцип активности ребенка в деятельности**, характеризующийся высоким уровнем мотивации.

Мотивационная характеристика технологии

- Постоянно обеспечивается игровая привлекательность игр: игры должны быть на виду у ребенка, но не должны перейти в число очень доступных и привычных.
- Обеспечивается интерес и желание играть за счет создания ситуации некоторой (небольшой) недоступности игры.

Слайд 26.

Следующей современной игровой технологией рассмотрим ***Педагогическую технологию интенсивного развития интеллектуальных способностей***. «Сказочные лабиринты игры» Авторы: В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая.

В основу технологии положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач.

Следовательно, **цель технологии** – развитие интеллектуальных способностей детей.

Данная цель достигается с помощью комплекса **задач**:

- формирование познавательных интересов;
- развитие наблюдательности;
- исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие творческого мышления, эмоциональной сферы;
- формирование базисных представлений об окружающем и коммуникативных способностей.

Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» совершенствует память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление, речь. Внедрение технологии в педагогический процесс позволяет перейти от привычных занятий к

игровой деятельности; осуществляет интеллектуально-творческое развитие детей, психологическую, специальную подготовку их к школе.

Слайд 27.

Особенностями данной технологии являются:

-связь образного восприятия (через образ и сказочный сюжет) **с логическим** (через символ и алгоритм решения).

Многие игры сопровождаются сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнение, анализ, классификацию, обобщение, понимание математического содержания.

Использование сказки немаловажно и для нравственного воспитания дошкольника, формирования у него волевых усилий, эмпатии. Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и сквозных героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

-система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.

Этапы технологии:

На первом этапе дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.

На втором этапе – с помощью образа запоминает понятия, символы.

На третьем этапе – знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия (увеличение-сложение-трансформация), планирует свои действия.

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Таким образом, реализуется принцип потенциального развития ребенка.

Методы и приемы: проблемные вопросы, ситуации, эксперименты, создание моделей словоформ, прием продолжения сказки и др.

Характеристика развивающих игр Воскобовича:

1. Многофункциональность.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

2. Широкий возрастной диапазон участников игр

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочная «огранка»

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами,

треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Творческий потенциал.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоонта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

5. Конструктивные элементы.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоонте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

Рассмотрим *целевые ориентации* ещё одной игровой педагогической технологии - ТРИЗ.

Направление - становление основ творческой личности.

Цель - обучение способам творческой деятельности.

Задачи:

Научить детей классифицировать объекты окружающего мира по разным основаниям.

2. Способствовать освоению детьми приемами сужения поля поиска какого-либо объекта по выясненным признакам.

3. Способствовать освоению детьми типовыми приемами фантазирования для развития воображения и решения проблем.

4. Сформировать у детей понятие, что у любого объекта есть основное назначение и неиспользованные возможности (ресурсы), с помощью которых можно решать проблемы.

5. Сформировать у детей понятие, что у всех объектов материального мира есть имена признаков (они общие для всех) и у конкретных объектов есть конкретные значения этих имен признаков.

6. Сформировать у детей чувствительность к противоречиям, возникающим при предъявлении к объекту двух противоположных требований.

7. Научить детей решению творческих задач.

Педагогическая технология, основанная на ТРИЗ, как и любая технология имеет свои этапы, для которых конкретно определена деятельность педагога и детей. От четкости следования этапов и целенаправленности деятельности детей и взрослых во многом зависит результат применения данной технологии.

Особую роль в ходе реализации игровой педагогической технологии, основанной на ТРИЗ, играют *методы, приемы, методики, модели, технологии, техники*, адаптированные для работы с детьми дошкольного возраста и построены таким образом, что ребенку все время приходится работать с информацией: анализировать, систематизировать, обобщать и применять

имеющуюся в собственном опыте, отсекают неактуальную в данный момент информацию, получают ее из разных источников, порой даже неожиданных. Многие методы построены на необходимости задавать вопросы. Педагогическая технология, основанная на ТРИЗ, позволяет работать по алгоритму, осваивать модели разных явлений и применять их к различным жизненным ситуациям.

В результате дети учатся получать информацию из разных источников: из литературных произведений, телевидения, радио, рассказов людей о жизненных ситуациях, из наблюдений жизненных ситуаций.

На основе каждого *метода, приема, методики, модели, технологии или техники* разработана система игр и творческих заданий, которые мотивируют детей на познавательную деятельность.

Педагогическая игровая технология, основанная на ТРИЗ, отвечает запросу компетентностно-ориентированного образования, способствует формированию у детей умения выводить из конкретной ситуации жизненное правило (алгоритм), которым можно воспользоваться в аналогичных ситуациях, а так же использовать его в другом месте и времени; чувствительности к ситуациям; желания разобраться в причинно-следственных связях; умения оценивать социальные привычки, самостоятельно выводить жизненные правила и использовать их в будущей жизни.

7. Игры – занятия с блоками Дьенеша

Наиболее эффективным пособием для развития всех важных для умственного развития, и в частности математического, мыслительных умений являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком **Дьенешем** для подготовки мышления детей к усвоению математики.

Игры – занятия с блоками Дьенеша позволяют ребенку овладеть способами действий, необходимых для возникновения у детей элементарных математических представлений, а также развивают творческие способности, воображение, фантазию, способность к моделированию и конструированию, развивают логическое мышление, внимание, память, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели. В методической и научно-популярной литературе этот материал можно встретить под разными названиями: «логические фигуры» (Фидлер М.), «логические кубики» (Копылов Г.), «логические блоки» (Столяр А.). Но в каждом из названий подчеркивается направленность на развитие логического мышления. Дидактическое пособие «Логические блоки» состоит из 48 объемных геометрических фигур, различающихся по форме, цвету, размеру и толщине. Таким образом, каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития.

В специально разработанных играх и упражнениях с блоками Дьенеша дают возможность формировать у малышей все важные для умственного развития, и в

частности для математического, мыслительные умения на протяжении всего дошкольного детства.

Особенности содержания данной технологии в развитии детей дошкольного возраста:

- Ознакомление детей младшего дошкольного возраста с формой предметов и геометрическими фигурами;
- Формирование у детей мыслительных умений: умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции "не", "и", "или"
- Развитие элементарных навыков алгоритмической культуры мышления, способности производить действия в уме
- Развитие у детей внимания, памяти, восприятия;
- Развитие у детей способности к моделированию и замещению свойств

Слайд 30.

Палочки Кюизенера.

Данный материал представляет собой набор счетных палочек (другое название - "числа в цвете", "цветные палочки") 10 разных цветов и разной длины от 1 до 10 см. Комплектация набора не случайна, а является сложно продуманным математическим множеством.

Каждый цвет и каждая длина соответствуют определенному числу. Например, палочка белого цвета – это куб со стороной 1 см, она соответствует числу 1; палочка розового цвета – это прямоугольная призма длиной 2 см и соответствует числу 2; палочка оранжевого цвета – длиной 10 см и соответствует числу 10. Таким образом, все палочки в наборе различаются по трем признакам: цвет, длина и число, которому они соответствуют.

Кроме того, цвет палочек тоже не случаен. Все палочки в наборе распределены по цветовым семействам, к каждому из которых, относятся палочки, объединенные по определенному соотношению в их величине. Например, "красное семейство" составляют палочки розового, красного и бордового цветов, и соответствующие числам 2, 4 и 8, то есть числам кратным 2. "Синее семейство" – палочки голубого, фиолетового и синего цветов, соответствуют числам 3, 6 и 9, то есть числам кратным 3. В "желтое семейство" входят палочки желтого и оранжевого цвета, соответствующие числам 5 и 10. Методика занятий с палочками Кюизенера

Облегчить для ребенка освоение школьного курса математики возможно, если помочь ему развить интерес к этому предмету в дошкольном возрасте в игровой форме. Кроме того, логические игры математического содержания вызывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, воспринимать познавательные задачи и находить для них верные решения. Дети начинают понимать, что такая логическая задачка содержит в себе некий «подвох» и для ее решения необходимо понять, в чем хитрость.

Одним из принципов знакомства ребенка с математикой является наглядность. Когда ребенок видит, ощущает, шупает предмет, обучать его математике значительно легче, поэтому использование разнообразного дидактического материала значительно облегчит вашу задачу. Кроме того,

наглядные пособия способствуют тому, что занятия проходят в веселой, занимательной и доступной форме.

Палочки Кюизенера идеально подходят для знакомства ребенка с математикой, они помогут ребенку научиться различать расположение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверху);

осознать математические понятия («число», «больше», «меньше», «столько же», «фигура», «треугольник» и т.д.),

сформировать представление о соотношении цифры и числа, количества;

осуществлять разбор числа на составные части и определение предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка;

освоить навыки – сложение и вычитание;

с помощью палочек полезно также составлять буквы и цифры.

При этом происходит сопоставление понятия и символа. Одно из главных преимуществ данного пособия является то, что оно подходит для детей разного возраста – от малышей до младших школьников. Для самых маленьких – это занимательный игровой материал, детям по-старше они помогут в освоении законов математики. Существует большое разнообразие альбомов, пособий по занятиям с палочками Кюизенера, в которых предлагаются готовые сценарии игр. Их можно приобрести, изготовить самостоятельно или скачать.

Слайд 31.

Осуществление проектной деятельности в детском саду.

В связи с введением ФГОС одним из приоритетных и наиболее эффективных средств обучения и воспитания детей становится метод проектов. Он позволяет в полной мере обеспечивать развитие субъектов деятельности и инновационных процессов.

Метод учебных проектов - это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная исследовательская, познавательная, игровая, творческая, продуктивная деятельность детей, в процессе которой ребенок познает себя и окружающий мир, воплощает новые знания в реальные продукты.

Проект - это специально организованный взрослым и выполняемый детьми комплекс действий, завершающийся созданием творческих работ.

Любой проект – продукт сотрудничества детей, воспитателей и родителей. Он позволяет развивать познавательный интерес к различным областям знаний, формировать коммуникативные навыки и нравственные качества. Участие в проекте помогает ребенку почувствовать свою значимость, ощутить себя полноправным участником событий, способствует усилению позиций «Я сам», «Я сделаю», «Я умею». У детей появляется возможность проявить себя в различных видах деятельности, внести свою лепту в общее дело, проявить индивидуальность, завоевать определенное положение в группе.

В основе любого проекта лежит проблема, для решения которой требуется исследовательский поиск. Обязательные составляющие проекта - детская самостоятельность (при поддержке педагога), сотворчество детей и взрослых.

В практике современных дошкольных учреждений используются следующие виды проектов:

1. Исследовательские проекты предполагают проверку предположения (гипотезы) с использованием научных методов познания (наблюдения, эксперимент). В младших группах выбор проекта осуществляет воспитатель, основываясь на интересах детей или данных диагностики. В группах старшего дошкольного возраста выбор темы проекта может осуществлять как педагог, так и дети в соответствии со своими желаниями и уровнем развития.

2. Творческие проекты связаны с подготовкой праздников, театральных представлений. Дети могут принимать участие в разработке отдельных фрагментов сценария, но чаще всего становятся исполнителями заданных взрослыми ролей. Творческие проекты предполагают соответствующее оформление результатов в виде детского праздника, детского дизайна.

3. Игровые проекты - участники принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта. Это могут быть литературные персонажи или выдуманные герои, имитирующие отношения в определенных проблемных ситуациях. Поскольку в основе таких проектов лежит сюжетно-ролевая игра, дети охотно включаются в проектную деятельность, легко осваивают свои роли, активно участвуют в развитии сюжета, с интересом собирают информацию и выполняют действия, необходимые для соответствия роли и достижения поставленных целей.

4. Информационные проекты направлены на сбор и анализ информации о каком-либо объекте или явлении. Благодаря присущим детям любознательности, старшие дошкольники охотно включаются в информационные проекты в том случае, если им интересна проблема, лежащая в его основе.

5. Практико-ориентированные (прикладные) проекты связаны с работой на достижение значимого результата, а результат обязательно ориентирован на социальные интересы самих участников.

Работа над проектом происходит в несколько этапов:

I этап – организационно-подготовительный:

- подборка программно-методического обеспечения для реализации проекта;
- пополнение предметно-пространственной среды;
- подбор диагностического материала для выявления знаний детей.

II этап - рефлексивно-диагностический:

- анализ педагогом своих профессиональных возможностей и предполагаемых затруднений;
- выявление интереса и уровня знаний детей по теме проекта;
- формирование банка данных об уровне родительской компетентности по данной теме.

III этап - практический:

- коррекция индивидуальных планов педагогов, участвующих в проекте;
- определение содержания работы;
- реализация проекта через взаимодействие с коллегами и родителями, активное внедрение нетрадиционных форм работы с детьми, в т. ч. проектно-игровую деятельность ребенка;

- обобщение и распространение опыта работы;
- защита проекта.

IV этап — заключительный:

- анализ достижения целей и полученных результатов;
- определение дальнейших направлений реализации рассматриваемой в проекте проблемы в воспитательно-образовательном процессе ДООУ.

Для того чтобы проект стал результативным, воспитатель должен:

- Глубоко изучить тему проекта, подготовить предметно-пространственную развивающую среду.
 - Создать игровую мотивацию, опираясь на интересы детей и их эмоциональный отклик.
 - Ввести детей в проблемную ситуацию, доступную для их понимания и с опорой на их личный опыт.
 - Заинтересовать каждого ребенка темой проекта, поддерживать его любознательность и устойчивый интерес к проблеме.
 - При составлении совместного плана работы с детьми над проектом поддерживать детскую инициативу.
 - Тактично рассматривать все предложенные детьми варианты решения проблемы: ребенок должен иметь право на ошибку и не бояться высказываться.
 - Соблюдать принцип последовательности и регулярности в работе над проектом.
 - В ходе работы над проектом создавать атмосферу сотворчества с ребенком, используя индивидуальный подход.
 - Ориентировать детей на использование накопленных наблюдений, знаний, впечатлений на практике.
 - Ненавязчиво вовлекать родителей в совместную работу над проектом.
 - На заключительном этапе проекта провести его презентацию всеми участниками.

Внедрение педагогического проектирования в образовательную практику детского сада дает пролонгированный позитивный эффект: реализация одного проекта влечет за собой последующие проекты. Критерием успешности и результативности проектной деятельности можно считать рост степени самостоятельности детей при каждом этапе деятельности, также у детей возрастает самоорганизация, навыки познавательной творческой деятельности.

Таким образом, освоение педагогами технологии проектирования позволит повысить уровень их профессионального мастерства и создать в ДООУ условия для эффективной воспитательно-образовательной работы.

Слайд 32.

LEGO–технология и конструирование

Одним из эффективных методов развития логико-математического и алгоритмического мышления является LEGO–технология и конструирование.

Под детским конструированием понимается деятельность, в которой дети создают из различных материалов (бумаги, картона, дерева, специальных строительных наборов и конструкторов) разнообразные игровые поделки

(игрушки, постройки). Конструирование из конструкторов Лего является одним из видов конструирования

Одним из путей реализации задачи, поставленной ФГОС ДО представляется в одном из практических видов деятельности – детском конструировании. Здесь идет всестороннее развитие личности ребенка и является универсальным средством, через которое воспитатели в детских садах имеют возможность решать самые разнообразные задачи (развития мышления, в том числе и алгоритмического, и речи; формирования нравственных качеств; задачи развития детского творчества, поскольку конструирование, каким бы оно не было, всегда направленно на создание готового продукта и т.д.) и конечно игре, как специфического для дошкольников вида деятельности.

В настоящее время особое внимание уделяют детскому конструированию. В современных программах по дошкольному воспитанию конструктивная деятельность рассматривается как одна из ведущих.

Задачи конструктивной деятельности

Формировать умения следовать устным инструкциям.

Обучать приемам работы с различными материалами: бумага, природный, строительный и др.

Знакомить детей с основными геометрическими понятиями: круг, квадрат, треугольник, угол, сторона, вершина и т.д.

Обогащать словарь ребенка специальными терминами.

Развивать внимание, память, логическое и пространственное воображения.

Развивать мелкую моторику рук и глазомер.

Развивать художественный вкус, творческие способности и фантазии детей.

Способствовать созданию игровых ситуаций, расширять коммуникативные способности детей.

Совершенствовать трудовые навыки, формировать культуру труда, учить аккуратности, умению бережно и экономно использовать материал, содержать в порядке рабочее место.

Организуя конструктивную деятельность через интеграцию образовательных областей, которая позволяет сделать развитие способностей и умений детей дошкольного возраста более успешным, дошкольники приобретают такие личностные качества как:

- дисциплинированности (мешая другим, мешаешь сам себе);
- целеустремленности (начатое должно быть завершено);
- самостоятельности (каждый старается сделать свою фигурку сам);
- активности (работать с желанием, предлагать свои идеи, проявлять знания);
- любознательности (нужно спрашивать о том, что интересно);
- ответственность и воспитанность.

В процессе конструктивной деятельности совершенствуются умения, навыки, умственное и эстетическое развитие ребенка. Происходит активное развитие речи, так как мелкая моторика рук связана с центрами речи. Работа с мелкими частями конструктора позволяет дошкольниками быстрее и лучше овладеть техникой письма.

Конструктивная деятельность активизирует мыслительные процессы ребенка, рождает интерес к творческому решению поставленных задач, формирует изобретательность, самостоятельность, инициативность, стремление к поиску нового и оригинального, волевые качества, уточняет и углубляет представления об окружающем мире.

Конструирование больше, чем другие виды деятельности, подготавливает почву для развития технических способностей детей, что очень важно для всестороннего развития личности.

Под конструктивным творчеством детей дошкольного возраста мы понимаем:

- создание субъективно нового (значимого для ребенка, прежде всего) продукта (постройка);
- создание (придумывание) к известному ранее не используемым деталям, по-новому характеризующих создаваемый образ (конструировании), разных вариантов изображения, ситуаций, движений, своего начала, конца, новых действий, характеристик героев и т.п.;
- применение усвоенных ранее способов соединения деталей или средств выразительности в новой ситуации (для изображения предметов знакомой формы - на основе овладения различными вариантами соединения деталей, использования различных деталей конструктора и т.д.);
- проявление инициативы во всем.

Формы организации детского конструирования

По образцу (фотографии и рисунки)

По модели (в качестве образца предъявляют модель, в которой есть лишь очертание отдельных элементов, например, конструкции обклеенные бумагой, а детали скрыты)

По условиям (детям предлагаются условия, которым должна соответствовать постройка)

По простейшим чертежам и схемам

По замыслу (в этом случае ребенок сам решает, как и что он будет строить). Необходимо помнить, что этот вид обучения является следствием овладения детьми конструированием по образцу и условиям

По теме (воспитателем дается одна тема для всех детей и близка к конструированию по замыслу с той лишь разницей, когда замысел ограничивается темой)

Продумывание историй, которые могут произойти с постройкой – следующий этап, который связан с игровой деятельностью. Воспитатели сохраняют условия для детской постройки в течение нескольких дней. За это время дети могут совершенствовать свои конструкции, обыгрывать в различных сюжетах.

Следует здесь обратить внимание, в настоящее время по наблюдениям педагогов и психологов выросло число детей, у которых выражены трудности в общении со сверстниками, снижен уровень развития образного мышления. Это говорит о том, что снижается уровень развития игровой деятельности. Поэтому каждый педагог должен понимать и осознавать связь игровой деятельности с другими видами и последовательно выстраивать образовательный процесс, с

опорой на дидактические принципы и зону ближайшего развития детей. Так при предложении создать постройку по схеме для одного ребенка зона ближайшего развития будет определяться тем, что воспитатель изменит масштаб схемы, и он справится с заданием. А для другого требуется заменить схему образцом. По мнению многих исследователей именно в конструировании или строительных играх как нельзя лучше раскрываются возможности всестороннего развития личности ребенка.

Для формирования детского конструирования как универсальной умственной способности необходимо выполнение двух условий:

Первое - профессионализм педагога как личности творческой, которая не будет следовать подражательной и жестко регламентированной основе обучения детей, и учить их делать конкретные изделия, а сможет принять главную цель обучения - формировать конструирование как универсальную способность к созданию разных оригинальных целостностей. Овладев общими принципами и закономерностями формирования такой способности, педагоги смогут построить свою практику в сотворчестве с детьми.

Второе - предоставление детям широкого спектра разных материалов и возможности пользоваться ими по своему усмотрению не только на обучающих занятиях, но и в самостоятельной деятельности – изготовление поделок для игр, декораций и костюмов для спектаклей, карнавалов, панно для украшения интерьеров детского сада и т.п. Для этих целей в каждой группе детского сада должна быть организована мини-мастерская, оснащенная всеми видами материалов (разная по фактуре и цвету бумага, природный и бросовый материал, краски, кисти, ножницы); в каждой группе должно быть и достаточное количество другого конструкторского материала: наборы строительных деталей, конструкторы, модули и т.п. Необходимо также предусмотреть место и время для организации конструирования на участке детского сада с использованием разнообразных материалов (крупных модульных блоков, пакетов из-под молока и соков, больших картонных коробок, бревен, камней, песка и т.п.).

Очень важно показать детям важность и значимость выполненной ими работы, применение детских работ в повседневной жизни. Это может быть оформление помещений, подарков, аппликационных работ, где ребенку предоставляется самостоятельный выбор решения.

Использование развивающих игровых технологий осуществляется в соответствии с принципом «от простого к сложному» и личностно-ориентированной моделью обучения.

Занятия и игры направленные на их тренировку, обеспечат не только интеллектуальное развитие дошкольника, но гармоничное формирование личности подрастающего ребёнка в целом, ведь именно развитое мышление отличает человека в ряду других живых существ.