

Использование технологии деятельностного подхода на дошкольном этапе

Одним из необходимых условий успешного обучения ребёнка от первых шагов до выпускного класса является реализация принципа непрерывности, т.е. преемственность должна прослеживаться на уровне концепции, содержания и технологии. Цель семинара - подробное разъяснение особенностей технологии деятельностного подхода на дошкольном этапе.

Основная идея деятельностного подхода в воспитании связана не с самой деятельностью как таковой, а с деятельностью, как средством становления и развития субъектности ребенка. То есть в процессе и результате использования форм, приемов и методов воспитательной работы рождается не робот, обученный и запрограммированный на четкое выполнение определенных видов действий, деятельностей, а Человек, способный выбирать, оценивать, программировать и конструировать те виды деятельности, которые адекватны его природе, удовлетворяют его потребности в саморазвитии, самореализации.

Деятельностный подход в воспитании растущего человека в непосредственно практическом аспекте своими истоками уходит в глубь истории. Человечесозидательная, личностотворящая, облагораживающая функции деятельности, осознанной вначале лишь в форме производительного труда, были оценены еще на заре человеческой культуры и цивилизации. Труд как материальная преобразующая предметная деятельность явился первейшей причиной и предпосылкой выделения человека из природы, становления и развития в ходе истории всех человеческих качеств. Человеческая деятельность, взятая в целом, в полноте своих видов и форм, породила культуру, вылилась в культуру, сама стала культурой - той средой, которая растит и питает личность. Подобная оценка роли деятельности и, в частности, труда впервые была осуществлена в рамках немецкой классической философии. Она была усвоена марксизмом, ее придерживаются и современные отечественные гуманитарные науки, предметом которых в том или ином аспекте выступает деятельность. Психология и педагогика - в особенности.

Становление деятельностного подхода в педагогике тесно связано с появлением и развитием идей этого же подхода в психологии. Психологическое изучение деятельности в качестве предмета было начато Л.С. Выготским.

Основы деятельного подхода в психологии заложил А.Н.Леонтьев. Он исходил из различения внешней и внутренней деятельности. Первая складывается из специфических действий для человека с реальными предметами, осуществляемых путем движения рук, ног, пальцев. Вторая происходит посредством умственных действий, где человек оперирует не с реальными предметами и не путем реальных движений, а использует для этого их идеальные модели, образы предметов, представления о предметах. А.Н. Леонтьев рассматривал человеческую деятельность как процесс, в результате которого в качестве необходимого момента возникает психическое «вообще». Он считал, что внутренняя деятельность, являясь вторичной по отношению к внешней, формируется в процессе интериоризации - перехода внешней деятельности во внутреннюю. Обратный переход - от внутренней деятельности к внешней - обозначается термином «экстериоризация».

Исследования С.Л. Рубинштейна внесли серьезные коррективы в представления о механизмах становления субъективности ребенка в процессе деятельности. Он показал, что любые внешние причины, и деятельность в первую очередь, действуют на ребенка не посредственно, а предъявляются через внутренние условия. Психика ребенка исключительно избирательна.

В соответствии с таким взглядом непременным условием эффективности воспитания в контексте деятельностного подхода является опора на собственные силы ребенка, на внутреннюю логику его развития. Этот же взгляд на механизм становления и формирования субъективности ребенка позволяет увидеть Деятельностный подход к воспитанию, как подход личноно - ориентированный.

Основные этапы технологии.

1 Введение в игровую ситуацию.

- 1.Создание психологической направленности на игровую деятельность.
- 2.Проверка готовности к занятию.
- 3.Определение содержательных рамок игровой деятельности данного занятия и связь их с рамками предыдущих занятий.
- 4.Повторение правил взаимодействия.

2. Мотивационная игра:

- 1.Актуализация прошлого опыта;
- 2.Представление реквизита, используемого в игре;
3. Объявление педагогом правил игры и демонстрация их понимания детьми;
- 4.Самоопределение и коррекция;
- 5.Распределение ролей;
- 6.Игровое действие;
- 7.Самостоятельная коррекция детьми возникших ошибок.

3. Затруднение в игровой ситуации:

- 1.Появление в деятельности ребёнка затруднения и его фиксация в речи:
- 2.Выявление причин затруднения.
- 3.Фиксация детских вопросов.
- 4.Формулирование темы занятия или главного вопроса.
5. Целеполагание на основе детских вопросов

4. Поиск выхода из затруднения в игровой ситуации:

- 1.Предметное действие, анализ видеофрагмента или проблемное изложение материала в виде подводящего диалога.
- 2.Следование одному из трёх направлений (см. таблицу)
- 3.Оформление в речи детей согласованного варианта выхода из затруднения.
- 4.Коррекция педагогом детской речи и появление нового варианта действия.
- 5.Возвращение в игровую ситуацию и доигрывание с учётом новых обстоятельств без затруднения.

5.Самостоятельное применение “нового” в других игровых ситуациях:

- 1.Работа с пособием;
- 2.Нахождение места “нового” в системе представлений ребёнка.
- 3.Возможное применение “нового” в повседневной жизни.
- 4.Самопроверка и коррекция.

6. Повторение и развивающие задания.

Проведение дидактических игр, не связанных с темой занятия, направленных на тренировку задатков к мыслительной деятельности.

7. Итог занятия.

1. Фиксация движения по содержанию;
2. Выяснение практического применения нового содержательного шага;
3. Эмоциональная оценка занятия;
4. Рефлексия групповой деятельности;
5. Рефлексия собственной деятельности.

1. Введение в игровую ситуацию (1-2 мин)

1. Создание психологической направленности на игровую деятельность.

Для того чтобы переключить ребёнка с одного вида деятельности на другой и настроить его на занятие, педагог выбирает приём, соответствующий ситуации и особенностям данной группы детей. Это может быть приветствие, стихотворение, произнесённое хором, упражнение на концентрацию внимания и многое другое.

2. Проверка готовности к занятию.

Для более успешной организации занятия важно проверить готовность рабочего места ребёнка к занятию, т.е. наличие пособий, что приучает его к самоорганизации. Теперь дети имеют чёткое представление о том, какого рода занятие им предстоит.

3. Определение содержательных рамок игровой деятельности данного занятия и связь их с рамками предыдущих занятий.

Чтобы настроить ребёнка на работу в определённом информационном пространстве следует ввести содержательные рамки занятия и представить их в процессе диалога.

1 вариант. Коммуникативная деятельность

- Ребята, вспомните, в какую игру мы играли на прошлом занятии? (Мы в игре старались быть приветливыми.)
- А сегодня поиграем ещё? (Конечно, поиграем)
- Сегодня поиграем в знакомство. Хотите узнать об этом что-то новое? (Очень интересно)
- А умеем ли мы с вами знакомиться? (Конечно, мы знаем, как это делать.)

2 вариант. Познавательная деятельность

- Что помогало нам в игре на прошлом занятии по математике? (Нам помогал числовой отрезок.)
- А сегодня, хотите поиграть? Я покажу вам картинки, а вы догадаетесь, что нам будет помогать играть. (Мы думаем, что нам будут помогать геометрические фигуры.)

3 вариант. Продуктивная деятельность

- Во что мы играли на прошлом занятии? Выберите картинку. (Мы выбираем последнюю картинку. Мы играли и учились вежливо прощаться со сказочными героями.)
- Сегодня будем играть и рисовать. Не забудем и о том, как нужно вежливо прощаться.

4. Повторение правил взаимодействия.

Для реализации принципа комфортности необходимо вспомнить с детьми правила:

- комфортно - это когда каждому удобно.
- не нужно перебивать друг друга в игре - все смогут высказаться.
- не стоит мешать играть и отбирать игрушки у других - всем игрушек хватит.

И так далее.

Эти правила сформулированы детьми и в виде условных обозначений находятся в группе. Дети при конфликтных ситуациях обращаются к ним.

2. Мотивационная игра (3–5 минут)

Чтобы тема занятия возникла не случайно, не была навязана воспитателем, важно в первую очередь дать ребёнку подействовать в хорошо знакомой ситуации, а потом создать затруднение, которое, активизируя мыслительные процессы воспитанника, вызывает интерес к теме занятия. Это первый этап творческого процесса – встреча с затруднением. Если в жизни человек сам сталкивается с затруднениями в деятельности, то на занятии затруднение создаётся педагогом.

1. Актуализация прошлого опыта.

Для того, чтобы можно было более успешно организовать игровую деятельность детей нужно актуализировать первичный опыт детей по данной теме.

1 вариант

- Прежде, чем начать игру, давайте вспомним, ребята, как мы познакомились?
(Мы это делали так:

1. Здравваемся

4. Рассказываем о себе: кто мы, и откуда

2. Называем своё имя

5. Просим рассказать собеседника о себе.)

3 Спрашиваем имя собеседника

** Такие алгоритмы изображаются в виде схем. Дети выбирают нужный плакат и работают с ним.*

2 вариант

- Ребята, что мы знаем о геометрических фигурах?

(Каждая фигура:

- имеет название;
- имеет свою форму;
- имеет или не имеет углов;
- имеет стороны;
- внутреннее пространство.)

** Такая информация предлагается в виде схемы. Дети выбирают нужный плакат и работают с ним.*

3 вариант.

- Ребята, чем мы с вами обычно рисуем?

(Чаще всего простым карандашом.)

- Как мы это делаем?

(1. Внимательно смотрим и описываем предмет.

2. Изображаем контур предмета или обводим нужный шаблон.)

- Догадайтесь, что мы будем рисовать. Зимой в домике сидят, весной на свет появляются, летом от жары закрывают, осенью - глаз радуют. Что это?

(Это листочки)

- Посмотрите на картинку (стр. 6) Листья каких деревьев вы видите?

(Мы заметили листья рябины, дуба, клёна и берёзы.)

2.Представление реквизита, используемого в игре.

Дети 3-4 лет играют с конкретными предметами. Дети 5-6 лет могут использовать в игре уже изображения предметов. Поэтому необходимо представить данные предметы и картинки перед началом игры. Каждый ребёнок получает реквизит. Но прежде дети узнают предметы, предполагают, как они будут использоваться в игровой ситуации.

1 вариант

- Посмотрите, на картинки, кто на них изображен?

* Педагог держит несколько карточек у себя в руках. Это ситуации знакомства с героями разных сказок (достаточно иметь три варианта). Ситуации представлены набором картинок в соответствии с алгоритмом. Они в беспорядке разбросаны по столу.

(Это ситуации знакомства. Мальвина знакомится с Буратино, Лиса с Колобком, а Мыши с Котом Леопольдом.)

2 вариант

-Посмотрите, ребята, что расположено у нас на полу.

*На полу изображены геометрические фигуры разного цвета, такого размера, чтобы ребёнок мог запрыгнуть в неё.

(Это геометрические фигуры. Их очень много, они разного цвета.)

3 вариант.

-Перед вами предметы, что это?

*На столе лежат листы белой бумаги, простые карандаши и картонные трафареты листьев больших и маленьких. На стене висят изображение деревьев: берёзы, рябины и осины.

- Мы увидели разные листочки, изображение деревьев, карандаши и белые листы бумаги.

- Какие деревья изображены?

(Здесь изображены рябина, осина и берёза)

- Листья каких деревьев вы видите?

(Здесь маленькие и большие листья этих же деревьев.)

3. Объявление педагогом правил игры и демонстрация их понимания детьми.

Необходимым условием возникновения игровой ситуации является предъявление воспитателем правил игры и ролей. Для успешной деятельности ребёнка педагог должен организовать демонстрацию понимания детьми предложенного материала. Игра предусматривает фиксацию в речи детей всех игровых шагов. Это позволяет проверить наличие у воспитанников сформированной способности или выявить затруднения.

1 вариант

- Скажите, ребята, сколько мы разберём ситуаций?

(Мы думаем, что три.)

- Как вы думаете, какие роли будут в каждой ситуации.

(Мы считаем, что по две:

Мальвины и Буратино;

Колобка и Лисы;

Мышонка и Кота Леопольда.)

- А теперь садитесь на ковёр и внимательно слушайте правила игры. Покажите, кто уже готов слушать? Итак,

1. Каждый подходит и берёт одну картинку.
2. Ищет свою пару с аналогичной картинкой.
3. Договаривается о том, кто какую роль будет играть.
4. Находит своё место по схеме знакомства.
5. Готовит выступление.
6. Дождется своей очереди и выступает.
7. Следит за правильностью выступления других.

Проговорите по цепочке правила игры, если кто-то останавливается, то ему могут оказать помощь.

2 вариант

- Сколько разных цветов в изображении фигур встречается? (Мы видим три цвета)

- Сколько групп примут участие в игре? (Мы думаем, что три.)

- А теперь, садитесь на ковёр и внимательно слушайте правила игры. Покажите, кто уже готов слушать? Итак.

1. Подойдите к коробочке и вытяните цветовую полоску.
2. Назовите цвет полоски и займите позицию около фигуры аналогичного цвета.
3. Когда я назову ваш имя, назовите вашу фигуру и её цвет.
4. Запрыгивайте в фигуру и замирайте.
5. Следите за соблюдением правил игры другими ребятами.
6. Ждите, когда ваше имя опять назовут.
7. Ищите фигуру такого же цвета, называйте её и прыгайте.

Проговорите по цепочке правила игры, если кто-то останавливается, то ему могут оказать помощь.

3 вариант.

- Сколько разных команд у нас будет? (Мы думает, что если деревьев три, столько же будет и команд.)

- Место первой команду около дуба, второй у берёзы, третьей у клёна. Итак:

1. Подойдите к столу возьмите карандаш.
2. Выберите трафарет листочка большого и маленького с одного дерева и назовите его.
3. Займите своё игровое место в нужной команде.
4. Ждите задание.
5. Обведите нужный листочек.
6. Прикрепите его к дереву.
7. Следите за соблюдением правил другими детьми.

Проговорите по цепочке правила игры, если кто-то останавливается, то ему могут оказать помощь.

4. Самоопределение и коррекция:

Необходимое условие для самоопределения ребёнка к игровой деятельности – соблюдение воспитателем чёткости и краткости при объяснении правил игры.

В результате каждый ребёнок должен:

1. Понимать, что от него требуется в игре;
2. Определить, может он играть в эту игру или не может;
3. Хочет он играть в эту игру или не хочет.

Если ребёнок решил, что он играть не может или не хочет или ему не понятны правила, необходимо произвести коррекцию, т.е.:

- а) предложить определить воспитаннику, в чём его затруднение;
- б) если он не понял правила, предложить детям ответить на его вопросы;
- в) если он испытывает трудности, связанные с владением информацией по данному вопросу, – попросить понаблюдать за работой детей и включиться в работу, когда всё станет понятным.
- г) если ребёнок просто не имеет желаний играть, следует попросить его заняться каким-то интересным ему делом и мешать остальным.

5. Распределение ролей.

Чтобы соблюсти принцип деятельности, необходимо, чтобы в игре принял участие каждый воспитанник. Значит, на этом этапе нужно активно использовать работу в группе.

1 вариант

- Ребята, начинаем играть и распределяем роли.

* Дети выбирают картинки, ищут пар, договариваются о ролях и занимают место относительно схемы:

1. Здравуемся
2. Называем своё имя.
3. Спрашиваем имя собеседника
4. Рассказываем о себе: кто мы, и откуда.
5. Просим рассказать собеседника о себе.

- Посмотрите внимательно, все ли точно справились с заданием?

* Если есть ошибки, дети их находят и исправляются.

2 вариант

- Ребята, начинаем играть и распределяем роли.

* Дети выбирают полоски и занимают позиции.

- Посмотрите внимательно, все ли точно справились с заданием?

* Если есть ошибки, дети их находят и исправляются.

3 вариант.

- Ребята, начинаем играть и распределять роли.

* Дети берут листочки, карандаши и занимают место у нужного дерева.

- Посмотрите внимательно, все ли точно справились с заданием?

* Если есть ошибки, дети находят и исправляются.

6. Игровое действие.

Напоминаем, что сначала ребёнок, играя, не испытывает никаких затруднений в своей деятельности. Разбираются одна или две знакомые ситуации. Отслеживается соблюдение детьми правил игры.

* Во всех представленных ситуации начинается игровое действие в соответствии с правилами игры.

7. Самостоятельная коррекция детьми возникших ошибок.

Если кто-то из детей ошибается, то коррекцию могут вносить либо дети из той же группы, либо представители другой команды. Воспитатель исправляет ошибки в исключительных случаях. Мы даём возможность детям сделать первые шаги по овладению взаимопроверкой.

3. Затруднение в игровой ситуации. (2-3 минуты)

1. Появление в деятельности ребёнка затруднения и его фиксация в речи.

В последней части мотивационной игры возникает ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей. Ребята фиксируют наличие затруднения и невозможность соблюдения правил. Игра останавливается.

*Все многообразие проблемных ситуаций можно объединить в группы. Существует хорошо известный способ классификации проблемных ситуаций, предложенный Е.Л.Мельниковой. Она предлагает разбить проблемные ситуации на две большие группы по тому, какие эмоции у ребёнка возникают:

- **или затруднение:** даётся практическое задание, не выполнимое вообще;
даётся практическое задание, не сходное с предыдущим;
даётся невыполнимое задание, сходное с предыдущим и доказывается, что дети с ним не справились.
- **или удивление:** противоречие возникает между двумя или более положениями;
между житейским представлением детей и научным фактом.

Подход Е.Л.Мельниковой затрагивает проблемные ситуации, возникающие не только в деятельности детей, но и в коммуникации. Деятельностный подход рассматривает только затруднение в деятельности и предлагает следующую классификацию:

1 ситуация:

Новое знание предполагает внесение изменения в одну из частей известного алгоритма, остальные шаги алгоритма остаются неизменными.

2 ситуация:

При открытии нового знания дети описывают с помощью известных терминов новый объект, остаётся только дать название понятию.

3 ситуация:

Случай, когда применение прежнего способа действия приводит к неудобству: работа отнимает очень много времени или получается не очень качественный продукт. Из этого следует вывод, что старый инструмент в данном случае не пригоден.

Такая классификация позволяет связать проблемную ситуацию с мотивационной игрой и дает возможность сконструировать мотивационную игру. Интересно, что при таком подходе удаётся осуществить связь и со следующим этапом занятия по поиску выхода из проблемной ситуации

1 ситуация:

1. Прохождение в игре прошлого алгоритма с фиксацией шагов;
2. Появление новой ситуации;
3. Фиксация в речи недостаточности прошлого алгоритма в данной ситуации в какой-то его части.

Занятие “Можно ли общаться без слов?”

- Ребята, как здорово вы научились знакомиться от имени героев сказок друг с другом. Правильно ли я вас поняла, что человеку общаться с другими людьми помогают слова?
- Да, конечно?
- Тогда, вот вам собеседник. Этот мальчик приехал из далёкой африканской страны. Познакомьтесь с ним.
- * Дети получают картинки, распределяют роли и начинают играть, но на определённом шаге останавливаются.
- Мы же разговариваем на разных языках и друг друга не сможем понять и познакомиться, следуя предложенным правилам.
- Разве вы не умеете знакомиться, разве вы не говорили, что слова помогают общаться. Как же поступить в этом случае?

2 ситуация:

1. Во время игры дети сталкиваются с понятиями и их признаками, позволяющими описать новое явление.
2. Появление новой ситуации;
3. Фиксация в речи возможности описания понятия и в то же время недостаточности имеющейся у детей терминологии для названия нового явления.

Занятие «Цифра и число 5»

- Ребята, вы очень хорошо знаете геометрические фигуры. Теперь прыгайте и называйте следующую фигуру.

* Далее изображён пятиугольник. Дети не прыгают.

- Почему же вы остановились?
- Мы ещё не знаем такой фигуры.
- Но разве вы не сможете её описать? Почему же вы не прыгаете?

3 ситуация:

1. Работа с известным алгоритмом;
2. Появление случая, для которого использование прежнего алгоритма неудобно т. к. это ведёт или к большим затратам времени или к появлению некачественному продукту;
3. Фиксация в речи неудобства ранее используемого алгоритма

Занятие “Прощание с летом”

- Ребята, вы чудесно рисуете **простыми** карандашами. Теперь нарисуйте и осенние листья.
- * Дети начинают рисовать. Далее рисунки вешаются на дерево и сравниваются осенний листочек с летним.
- Найдите, ребята, в чем отличие осенних листьев летних. (Их нельзя отличить.)
- Почему? Разве вы не умеете изображать осенние и летние листочки. (Умеем.)

2. Выявление причины затруднения.

Следующим шагом является поиск причины затруднения. Выстраивается логическая цепочка, которая подводит ребёнка к причине затруднения. Здесь уместно применять подводящий диалог - метод, соответствующий в данном случае возрастным особенностям воспитанников.

3. Фиксация детских вопросов.

4. Формулирование темы занятия или главного вопроса.

5. Целеполагание на основе детских вопросов

После этого воспитатель выявляет детские вопросы и вместе с ребятами определяет тему занятия или главный вопрос. Это первые самостоятельные шаги ребёнка в целеполагании.

1 ситуация.

Дети должны выяснить, что в прежних правилах игры не позволяет справиться с заданием. Находится часть, где в данной ситуации они не применимы.

- Соответствует ли эта ситуации знакомству? Как же поступить в этом случае? Почему он не поймет вас? (Он не знает русского языка.)

- А что нам нужно сделать? (Рассказать о себе.)
- Можем мы это сделать? В чем затруднение? (Можем рассказать о себе, но он не знает наших слов.)

- Как же мы делали раньше? Можем ли мы поздороваться? (Да)
- А назвать своё имя? (Пожалуй, в данном случае надо действовать как-то по-другому.)
- Так, выделяем знакомство.

* Аналогично поступаем и с остальными пунктами. Дети делают вывод, что, начиная со второго пункта, нужно изменить свои действия.

- Какие вопросы у вас возникают? (Как сделать речь более понятной иностранцу? Как, не обучая собеседника русскому языку и не постигая его язык, можно суметь понять друг друга?)
- Чем мы будем сегодня заниматься на занятии? (Отвечать на данные вопросы и изменять **наш прежний план действий**.)

2 ситуация

Дети описывают фигуру, останавливаются и не прыгают.

- Почему же вы остановились? (Мы ещё не встречались с такой фигурой.)
- Но разве вы не можете её описать? (Мы можем её описать, но раньше мы не встречались с такой фигурой и поэтому не знаем, как она называется.)
- Что же нам предстоит сделать на занятии? (Мы узнаем, как называется данная фигура.)
- Знакомы ли мы с её особенностями? (Нет. Значит, ещё мы поговорим о её особенностях.)

- Что будем искать? (Каждая фигура: имеет название; имеет свою форму; имеет или не имеет углов; имеет стороны; внутреннее пространство).
- Что будем делать? Наверное, понаблюдаем за количеством сторон, углов, определим, чем она похожа на другие ...

3 ситуация:

- Найдите, ребята, где изображён осенний листок, и где летний. (Мы не можем это определить.)
- Почему? Разве вы не знаете, какими бывают осенние и летние листочки? (Умеем.)
- Почему же вы это не сделали (Осенний и летний листок отличаются цветом, а наши карандаши имеют одинаковый цвет. Ими нельзя показать разницу. Нельзя использовать для выполнения данного задания простые карандаши?)
- Что же следует обдумать на занятии? (Подумаем и определим, чем надо воспользоваться, чтобы выполнить задание и научимся пользоваться теми предметами, которые помогут изобразить цвет.)
- *Понятно, что дети не обладают таким словарным запасом. Здесь предьявляется вариант, предложенный детьми и откорректированный педагогом.)

4. Поиск выхода из затруднения в игровой ситуации. (5-7 минут)

Проходит всегда в одном и том же месте (месте для обдумывания), где ребёнок может почувствовать себя комфортно.

1. Предметное действие, анализ видеофрагмента или проблемное изложение материала в виде подводящего диалога.

Педагог с помощью подводящего диалога на основе анализа предметной деятельности детей помогает им самостоятельно найти выход из затруднительной ситуации.

Оформив в речи “новое” знание, ребята возвращаются к игровой ситуации, вызвавшей затруднение, и проходят её, используя новый способ действия.

Следует отметить, что в организации творческой деятельности детей сохраняются три ранее указанных подхода:

<p>1. Поиск более рационального способа работы и появление необходимого для этого приспособления, инструмента. Обучение пользованию с эти инструментом. Формулирование в речи нового способа действия и согласование вариантов. 2. Формулирование нового способа действия в виде шагов алгоритма. 3.. Связь нового способа действия с ранее применяемыми детьми в игре.</p>	<p>1. Придумывание детьми названия самостоятельно. Далее педагог вводит термин. На основе подробного представления выявляют характерные особенности явления. Формулирование в речи и согласование результатов наблюдения. 2. Более четкое оформление в речи результатов наблюдения 3. Связь нового понятия с предыдущими понятиями.</p>	<p>1. Формулирование нового в виде некоторых шагов. 2.. Вставка "новых шагов" в определённое место существующего алгоритма, с которым работали дети во время мотивационной игры. 3. Прохождение усовершенствованного алгоритма с фиксацией с речи с начала до конца.</p>
---	---	--

1 ситуация

1. В результате предметной деятельности появилось представление о новом.
2. Формулирование “нового” в виде некоторых шагов.
3. Вставка "новых шагов" в определённое место существующего алгоритма, с которым работали дети во время мотивационной игры.
4. Прохождение усовершенствованного алгоритма с фиксацией с речи с начала до конца.
5. Возвращение в игровую ситуацию и прохождение её без затруднения.

В результате предметной деятельности появилось представление о новом.

- Мы решили немного изменить наш прежний план действия. Давайте подумаем и выясним, можно ли что-то сказать человеку, не произнося слов. Да, например, если кивнуть, то это значит, что ты согласен с чем-то. Если показать кулак - значит, обозначить угрозу).

- Как вы думаете, если применить этот подход, поймёт ли вас мальчик из другой страны? (Думаем, что поймёт.)

Формулирование нового в виде некоторых шагов.

- Подумайте, какие жесты вам помогут выполнить задание? (Приветствие - это пожатие руки. Чтобы он понял, как тебя зовут можно показать на себя и только произнести отчётливо своё имя.

Чтобы узнать имя мальчика, можно показать на грудь собеседника, потом на себя и ещё раз произнести своё имя.

Вставка "новых шагов" в определённое место существующего алгоритма, с которым работали дети во время мотивационной игры.

-- Итак, обратимся к плану нашего прошлого действия. Давайте добавим недостающие шаги и назовём ситуацию, когда мы будем так поступать.

При знакомстве с людьми другой страны, которые не знают нашего языка, будем поступать так:

1. Поздоровались (Кивнули или пожали руку).
 2. Называли своё имя (Показали на себя и чётко произнесли только своё имя.)
 3. Спрашиваем имя собеседника. (Показать на грудь собеседника, потом на себя и ещё раз произнести своё имя вопросительно.)
 4. Рассказывали, кто мы и откуда. (Назвать чётко страну и город, в котором живёшь.)
 5. Просили рассказать собеседника о себе. (Показать на грудь собеседника, потом на себя и ещё раз назвать страну и город и произнести его имя вопросительно.)
- * Далее алгоритм превращается в схему.

Прохождение усовершенствованного алгоритма с фиксацией с речи с начала до конца.

- Давайте, потренируемся действовать в данной ситуации. Расскажите друг другу план действий и проследите, чтобы не было ошибок.

Возвращение в игровую ситуацию и прохождение её без затруднения.

- Ну а теперь можно возвратиться к игре и закончить её? Вспоминаем правила и распределяем роли.

*Игра доводится до конца.

- Ребята, так что нам больше помогло в данной ситуации для появления понимания. (Мы пользовались больше жестами, а не словами.)
- Какова тема нашего занятия? Что помогает лучше понять собеседника, когда невозможно использовать слова для общения? (Нам помогали жесты.)
- Какова тема нашего занятия. (Язык жестов.)
- Вспомним наши вопросы, на все ли мы с вами ответили? Или какие-то вопросы у вас остались? (Где и когда ещё применяют жесты?)

*Давайте откроем альбом и найдем ответ на этот вопрос.

2 ситуация

1. В результате предметной деятельности появилось представление о новом.
2. Продумывание детьми названия нового понятия. Введение педагогом нового термина. На основе подробного представления происходит выявление детьми характерных особенностей нового явления. Формулируются и согласуются результаты наблюдения детей.
3. Более четкое оформление в речи результатов наблюдения
4. Связь нового понятия с предыдущими понятиями.
5. Возвращение в игровую ситуацию и прохождение её без затруднения.

В результате предметной деятельности появилось представление о новом.

- Ребята, внимательно посмотрите на эту фигуру, вспомните предметы, которые она напоминает. Посоветуйтесь в группе

Продумывание детьми названия нового понятия. Введение педагогом нового термина. На основе подробного представления происходит выявление детьми характерных особенностей

нового явления. Формулируются и согласуются результаты наблюдения детей.
- Придумайте, название такой фигуры. (Можно назвать её листочком. Можно назвать щитом....)
Ребята, вы просто молодцы. Вы очень наблюдательные. Но эту фигуру уже назвали математики. Перед вами множество таких фигур. Рассмотрите их получше, найдите общее, ответив на вопросы. Сколько сторон у этих фигур?

- Эту фигуру назвали пятиугольником. Догадались почему?

Более четкое оформление в речи результатов наблюдения.

- Сколько сторон у фигур? (У этих фигур пять сторон.)
 - Сколько у них углов? (У этих фигур пять углов. Теперь понятно, почему их так назвали.)
 - Ну а теперь давайте расскажем, как мы определить, что это пятиугольник?
1. Убедиться, что перед нами геометрическая фигура
 2. Посчитать количество углов. Их должно быть пять.
 3. Посчитать количество сторон. Их должно быть пять.

Связь нового понятия с предыдущими понятиями.

- С каким числом можно связать данную фигуру? Какие фигуры напоминает пятиугольник? (Пятиугольник, конечно же, связан с числом 5. Эта фигура напоминает квадрат, т.к. у неё могут быть равные стороны.)

Возвращение в игровую ситуацию и прохождение её без затруднения.

Скажите, теперь мы можем доиграть в нашу игру. Вспоминаем правила, роли и играем дальше.

3 ситуация

1. В результате предметной деятельности появилось представление о новом.
2. Поиск более рационального способа работы и появление необходимого для этого приспособления, инструмента. Обучение пользованию с этим инструментом.
Формулирование в речи нового способа действия и согласование вариантов.
3. Формулирование нового способа действия в виде шагов алгоритма.
4. Связь нового способа действия с ранее применяемыми детьми в игре.
5. Возвращение в игровую ситуацию и прохождение её без затруднения.

В результате предметной деятельности появилось представление о новом.

- Что нам может пригодиться для работы?
 - * На столе лежат цветные карандаши, цветная бумага, пластилин, фломастеры.
(Мы думаем цветные карандаши или фломастеры.)
 - Раньше мы ими пользовались, когда выполняли рисунок? (Нет, значит, поучимся пользоваться ими сегодня.)
 - А что нам нужно сделать с помощью цветных карандашей? (Раскрасить листочек летний в зелёный цвет, а осенний в жёлтый или красный.)

Поиск более рационального способа работы и появление необходимого для этого приспособления, инструмента. Обучение пользованию с этим инструментом.

- Вот вам черновики, попробуйте раскрасить, а потом мы сравним и подведём итоги.

Дети рисуют

- Посмотрите, у кого получились самые яркие осенние листья? У кого не очень? Почему? (Наверное, ребята не полностью закрасили листочки или плохо нажимали на карандаш или неровно распределили цвет.)
- У кого листочки получились аккуратные, а у кого нет, почему? (Возможно, дети не следили за контуром и заходили за него.)
- Что же нужно не забывать, чтобы цветные карандаши помогли нам выполнить красивый аккуратный рисунок?

Формулирование нового способа действия в виде шагов алгоритма.

1. Соблюдай контур рисунка;
 2. Нажимай на карандаш равномерно;
 3. Раскрашивай, не оставляя белых пятен.
- А теперь расскажите друг другу, как вы будете пользоваться цветными карандашами, и следите за тем, чтобы не было ошибок.
 - * Дети работают в парах, выполняют просьбу педагога.

Связь нового способа действия с ранее применяемыми детьми в игре.

- Что мы умели делать раньше? Как мы рисовали листочки? Что нужно добавить?(1. Внимательно посмотри и опиши предмет.

2. Обведи нужный шаблон.

Мы считаем, что можно для этой работы взять цветные карандаши. А дальше добавить новые шаги

3 Раскрась рисунок.

4.Соблюдай контур;

5.Нажимай на карандаш равномерно;

6.Раскрашивай, не оставляя белых пятен.)

- Какое время года заставило нас обратиться к цветным карандашам? (Это сделала осень.)

Возвращение в игровую ситуацию и прохождение её без затруднения.

- Ребята, а теперь мы можем продолжить нашу игру? Вспоминаем правил и роли. Что можно изменить в предыдущих отрывках игры? (Можно раскрасить весенние и летние листочки, а также и деревья.)

5.Самостоятельное применение “нового” в других игровых ситуациях. (2-3 минуты)

На этом этапе проводятся игры, где детьми используется новое знание.

1.Работа с пособием

Выполняется работа в учебной тетради. Причём важно учесть вариативный характер подобранных заданий и развивающую направленность. Совершенно необязательно выполнять все предложенные учебником номера. Здесь необходимо учитывать принцип минимакса и принцип комфортности. На этом этапе очень полезно использовать групповую работу.

2.Нахождение места “нового” в системе представлений ребёнка.

Подводятся итоги и собираются все ситуации, где на занятии были применены новые знания.

3.Возможное применение “нового” в повседневной жизни.

Подбираются задания, где дети выясняют в каком случае в их повседневной жизни они могут воспользоваться новым знанием.

4.Самопроверка и коррекция.

В конце продумывается игровая ситуация, которая фиксирует индивидуальное освоение каждым ребёнком нового материала. Каждый из ребят, работая индивидуально и самостоятельно, выбирает из трёх предложенных вариантов ответов один верный и относит карточку в указанное место. На столе собирается общая картинка всей группы. Далее ребёнку остаётся только сверить свой вариант ответа с имеющимся образцом на “общем столе”. Происходят первые шаги самооценки ребёнком своей деятельности по освоению нового знания. Он убеждается в том, что справился с заданием без ошибок или исправляет свои ошибки. Совместно с воспитателем находит причину затруднения: не понял задание, принес случайно не ту картинку ...

Здесь детям предлагаются только самые простые варианты. Более сложные задания можно делать чуть раньше вместе или в группе.

1 ситуация.

- Выбери из предложенных картинок жесты, заменяющие речь.

2 ситуация

- Выбери из предложенных картинок ту, на которой изображен пятиугольник.

3 ситуация

- Раскрась картинку сам.

6. Повторение и развивающие задания.

Проведение дидактических игр, не связанных с темой занятия, направленных на тренировку задатков к мыслительной деятельности (проводятся по желанию педагога при наличии свободного времени).

7.Итог занятия.

1.Фиксация движения по содержанию

- Что нового узнали?

2.Выяснение практического применения нового содержательного шага

- Где новое знание пригодится?

3.Эмоциональная оценка занятия

- Что больше всего понравилось и запомнилось?

4.Рефлексия групповой деятельности

- Чья работа на занятии больше всего понравилась. С кем приятно было играть?

Положи оценочную карточку в кармашек каждому.

5.Рефлексия собственной деятельности.

- Понравилась ли своя работа?

Положи оценочную карточку в свой кармашек. Если хочешь, расскажи о своей работе.

Такая структура занятия способствует формированию и тренировке способностей к необходимым для дошкольного периода видам деятельности.

Данная технология создаёт:

- положительную мотивацию к учебной деятельности;

-эмоциональную направленность на коллективное взаимодействие в условиях игровой ситуации;

тренирует:

-способности к самоопределению, самореализации, целеполаганию, самооценке,

-способность к согласованию в общении;

-способность к познанию мира в условиях жизнедеятельности;

-задатки к мыслительной деятельности.

Обращаю внимание на то, что чёткое соблюдение педагогом технологии вызывает у детей стойкую мотивацию к игровой и учебной деятельности, что создаёт иллюзию того, что занятие может продолжаться бесконечно долго. А это отрицательно влияет на здоровье ребёнка. Продолжительность занятия не должна превышать 20 минут. Во время занятия дети работают за столами 2-3 минуты. Все остальное время предполагается их перемещение из одного игрового пространства в другое. Дидактические игры проводятся в движении. Физминутки снимают утомления детей средствами релаксационных упражнений.

Данная технология является новым инструментом в работе педагога. Значит, сначала воспитателю необходимо обозначить для себя полезность данной структуры занятия и делать первые шаги в освоении. Конечно, данный подход вначале более комфортен для ребёнка, чем для педагога. Но, научившись пользоваться этим инструментом, воспитатель сможет адаптировать любое занятие к уровню ребят его группы, будет застрахован от неожиданностей детских ответов, получит отличные результаты в процессе воспитания детей, благодарность родителей, одобрение руководства.