

ГОУ ДПО «Институт развития образования и повышения квалификации»

Кафедра дошкольного и начального образования

**ЛУЧШИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ
ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В ОРГАНИЗАЦИЯХ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ МОЛДАВСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

Сборник материалов

*в рамках проведения Республиканского учебно-практического семинара
«Эффективные педагогические практики современного образования»,
приуроченного к 40-летию ГОУ ДПО «ИРОиПК»*

6 ноября 2024 года

Тирасполь

2025

Составитель

А.Ю. Сударикова, гл. методист высш. квалиф. категории кафедры дошкольного и начального образования ГОУ ДПО «ИРОиПК».

Рецензенты:

А.А. Ворона, гл. методист высш. квалиф. категории кафедры дошкольного и начального образования ГОУ ДПО «ИРОиПК»;

Е.И. Сивачева, заведующая высш. квалиф. категории МОУ «Бендерский детский сад № 28».

Лучшие педагогические практики организации образовательной деятельности **Л87** в организациях дошкольного образования Приднестровской Молдавской Республики: сб. материалов Республ. учеб.-практ. семинара «Эффективные педагогические практики современного образования» (6 ноября 2024 года) / сост. А.Ю. Сударикова. – Тирасполь: ГОУ ДПО «ИРОиПК», 2025. – 46 с.

ББК 74.14

Сборник содержит лучшие педагогические практики организации образовательной деятельности в организациях дошкольного образования в условиях реализации ГОС ДО Приднестровской Молдавской Республики. Они представлены в формах практикума, мастер-класса, брифинга.

Материалы сборника адресованы воспитателям организаций дошкольного образования с целью оказания методической помощи и повышения педагогического мастерства в области практического применения инновационных педагогических технологий.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	4
Педагогический практикум «Рисование двумя руками одновременно как эффективное средство развития межполушарного взаимодействия у дошкольников» (А.Ю. Сударикова)	5
Мастер-класс «Обучение дошкольников программированию на основе применения STEM-набора „Робомышь” в организации дошкольного образования» (Н.А. Киссе)	12
Мастер-класс «Развитие алгоритмического мышления путем использования игрового пособия „Кодики-ходики”» (Е.А. Панасюк)	18
Мастер-класс «Социоигровая технология – эффективная практика организации образовательной деятельности в организации дошкольного образования» (Н.Е. Приходченко, А.А. Лебедева)	23
Экологический брифинг «Сохранить природу – сохранить жизнь» (Я.А. Солоденко, И.В. Герасимчук)	30
Мастер-класс «Использование в работе с дошкольниками современной техники рисования „Волшебные 3-D краски”» (В.Г. Шаповалова)	37
Мастер-класс «Развитие связной речи детей дошкольного возраста с использованием технологии В.Я. Проппа» (Э.И. Поперечная, Р.В. Ярынич)	41

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Содержание образования в современном мире является приоритетной сферой, от которой зависит развитие человека, способного самостоятельно и сознательно строить свою жизнь с учетом общечеловеческих ценностей и традиций своего народа. В этом плане особый интерес представляет дошкольное образование как первая ступень системы непрерывного образования.

Впервые в истории дошкольное образование становится полноценным уровнем системы образования Приднестровской Молдавской Республики. С введением в практику организаций дошкольного образования Государственного образовательного стандарта инновационный процесс приобретает особое значение. В связи с этим освоение педагогами новых целевых ориентаций образовательного процесса, развитие и повышение профессиональной компетентности педагогических работников становятся необходимым условием деятельности организаций дошкольного образования.

С введением Государственного образовательного стандарта (далее ГОС ДО) к содержанию дошкольного образования меняется не только подход к организации и проведению образовательной деятельности с детьми, условиям в организации, но и переосмысливается роль педагога. Позиция воспитателя по отношению к детям изменяется и приобретает характер сотрудничества, когда ребенок выступает в ситуации совместной с педагогом деятельности и общения равноправным партнером.

В процессе реализации требований ГОС прогрессивные педагоги, чутко реагирующие на происходящие изменения в системе дошкольного образования, на практике ищут и внедряют инновационные технологии, методы и приемы в работе с детьми, а также создают в организации необходимые условия, в соответствии с требованиями ГОС ДО, для наиболее комфортного проживания детьми дошкольного детства.

В каждой организации дошкольного образования есть передовые педагоги. Их практика в свете реализации ГОС ДО может быть полезна и интересна широкой педагогической общественности. Однако для того чтобы педагогическая практика стала достоянием педагогической общественности, о ней, прежде всего, необходимо заявить, представить и дать возможность коллегам ее изучить.

Материалы сборника были представлены на мастер-классе «Лучшие педагогические практики организации образовательной деятельности в организациях дошкольного образования» в рамках Республиканского учебно-практического семинара «Эффективные педагогические практики современного образования», приуроченного к 40-летию ГОУ ДПО «Институт развития образования и повышения квалификации» (6 ноября 2024 года).

Материалы могут быть полезны воспитателям организаций дошкольного образования с целью оказания методической помощи и повышения педагогического мастерства в области практического применения инновационных педагогических методик и технологий.

Авторы/соавторы, составители несут полную ответственность за содержание представленных материалов, их авторскую принадлежность и отсутствие плагиата.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРАКТИКУМ

«РИСОВАНИЕ ДВУМЯ РУКАМИ ОДНОВРЕМЕННО КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЕЖПОЛУШАРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ»

*А.Ю. Сударикова,
старший преподаватель кафедры дошкольного
и начального образования ГОУ ДПО «ИРОиПК»*

Цель: ознакомление педагогов с техникой «Рисование двумя руками одновременно», способствующей развитию межполушарного взаимодействия у дошкольников.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с техникой «Рисование двумя руками одновременно».
2. Повысить педагогическое мастерство педагогов в области практического применения техники «Рисования двумя руками одновременно с дошкольниками».

Ход мероприятия

1. Вводная часть

Развитие межполушарного взаимодействия является основой интеллектуального развития ребенка.

Деятельность правой и левой рук у человека связана с левым и правым полушариями мозга соответственно. Следовательно, развивая моторику правой руки, мы развиваем левое полушарие мозга, левой руки – правого полушария.

Левое полушарие мозга является ответственным за развитие речи, способности к письму и чтению. Благодаря работе этого полушария человек способен запоминать различные факты, события, даты, имена, их последовательность и то, как они будут выглядеть в письменном виде. Левое полушарие несет ответственность за аналитическое мышление человека. Благодаря этому полушарию развиты логика и анализ фактов, а также осуществляются манипуляции с числами и математическими формулами. Кроме того, левое полушарие головного мозга отвечает за последовательность процесса обработки информации (поэтапная обработка). Благодаря этому полушарию вся получаемая человеком информация обрабатывается, классифицируется, анализируется. Левое полушарие устанавливает причинно-следственные связи и формулирует выводы.

Правое полушарие мозга несет ответственность за обработку так называемой невербальной информации, то есть за обработку информации, выражаемой в образах и символах, а не словах. Это полушарие является ответственным за воображение: с его помощью человек способен фантазировать, мечтать, а также сочинять и учить стихи и прозу. Здесь же располагаются способности человека к инициативе и искусству (музыка, рисование и др.). Правое полушарие несет ответственность за параллельную обработку информации, то есть подобно компьютеру позволяет человеку одновременно анализировать несколько различных потоков информации, принимать решения и решать задачи, рассматривая проблему одновременно в целом и с разных сторон. Благодаря этому полушарию мозга мы устанавливаем интуитивные связи между образами, понимаем разнообразные метафоры и воспринимаем юмор. Правое полушарие позволяет человеку распознавать сложные образы, которые невозможно разложить на элементарные составляющие, например, процесс распознавания лиц людей и эмоций, которые отображают эти лица.

Если межполушарные связи блокируются по каким-либо причинам, происходит искажение в процессах познания и, следовательно, возникают сложности в учебе. Чаще всего они связаны с нарушениями в процессах чтения и письма.

Для формирования этих навыков необходима согласованность в движении рук, глаз, следящих за буквами и строчками, а также языка, проговаривающего слова при письме. Если такой согласованности нет, ребенок не может одновременно слушать, писать и видеть написанное. Появляются ошибки, плохие оценки, а вместе с ними пропадает мотивация учиться. Но это можно исправить. Главное, синхронизировать работу мозга. И лучше всего сделать это творчески.

Одновременные движения обеих рук активируют сразу оба полушария. Создаются новые нейронные связи, а значит, процессы анализа и синтеза информации проходят быстрее. Как следствие, повышается умственная активность и работоспособность. Ребенок лучше усваивает знания, проще осваивает навыки, успевает выполнять больше задач. О таком эффекте мечтает каждый преподаватель и родитель.

Сейчас предлагается широкий выбор различных развивающих материалов:

- прописи для обеих рук;
- методическая литература с комплексами упражнений на развитие восприятия, внимания, памяти, сенсомоторной координации;
- линейки и карточки для рисования двумя руками.

Это непривычный способ творчества, однако он вызывает интерес, особенно у детей, которые часто пробуют писать неведущей рукой из любопытства.

На деревянных досках или ламинированных трафаретах изображены простые фигуры, буквы или спирали (рис. 1). Задача ребенка – одновременно проводить линии по бороздкам или пунктиру. На первый взгляд – проще простого. Действительно, это так, если движение идет в одном направлении. Но попробуйте перемещаться в противоположные стороны! Возможно, ваш мозг сначала будет сопротивляться. И только при регулярных упражнениях выработается необходимая пластичность.

Начинать такие упражнения лучше с самых простых элементов – полос, кругов. Когда обе руки будут уверенно держать карандаш, можно переходить к созданию каких-либо образов, например, домиков, облаков.



Рис. 1

2. Практическая часть

Педагогам предлагается практическое выполнение упражнений с использованием техники «Рисование двумя руками одновременно».

Упражнение № 1. Проведи по линиям двумя руками одновременно.

Мы предлагаем провести указательными пальцами обеих рук одновременно по линиям, изображенным на листе бумаги А4 (рис. 2).

Далее предлагаем педагогам взять в руки карандаши и провести ими по этим же линиям.

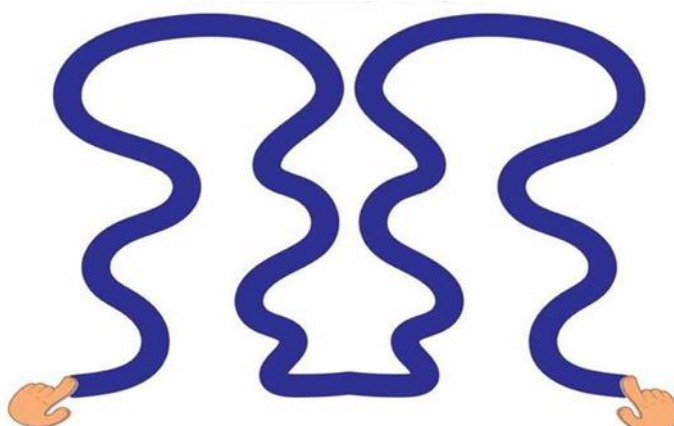


Рис. 2

Упражнение № 2. Зеркальное рисование.

На листе бумаги, взяв в обе руки карандаши или фломастеры, мы предлагаем рисовать одновременно обеими руками зеркально симметричные рисунки, буквы, цифры, изображенные точками (рис. 3). Рекомендуется при выполнении этого задания использовать музыку.

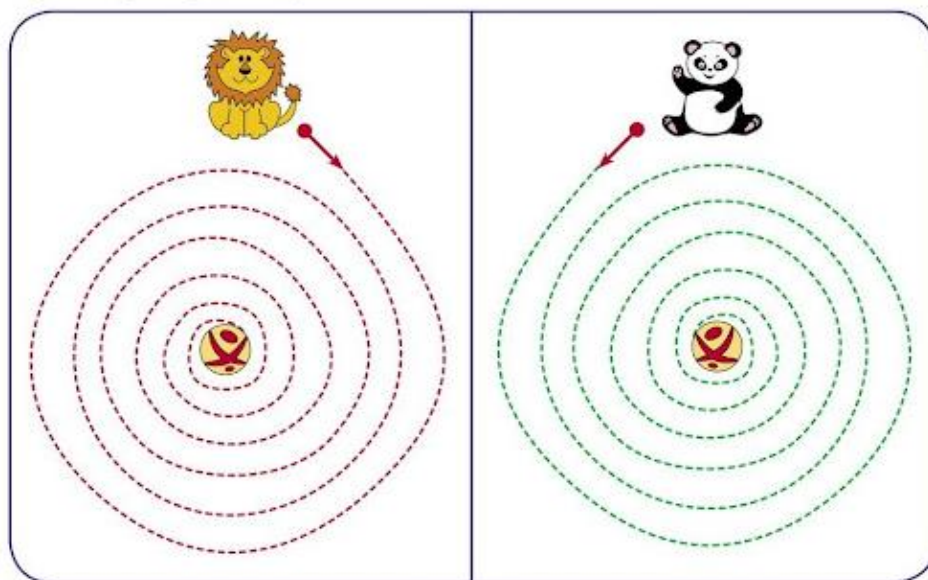


Рис. 3

Упражнение № 3. Штриховка двумя руками одновременно.

На листе бумаги размещены одинаковые фигуры (квадраты, треугольники, овалы и др.) (рис. 4). Мы предлагаем заштриховать одновременно обеими руками все фигуры в разных направлениях.

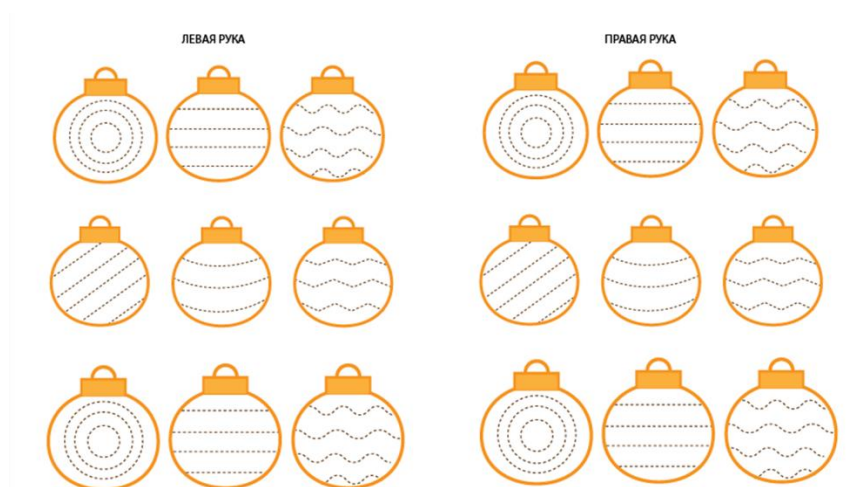


Рис. 4

Упражнение № 4. Дорисуй и раскрась двумя руками одновременно.

Используя прописи, взяв в обе руки карандаши или фломастеры, мы предлагаем рисовать одновременно обеими руками зеркально симметричные рисунки по точкам или прописи (рис. 5, 6). Далее изображение раскрашивается двумя руками одновременно.

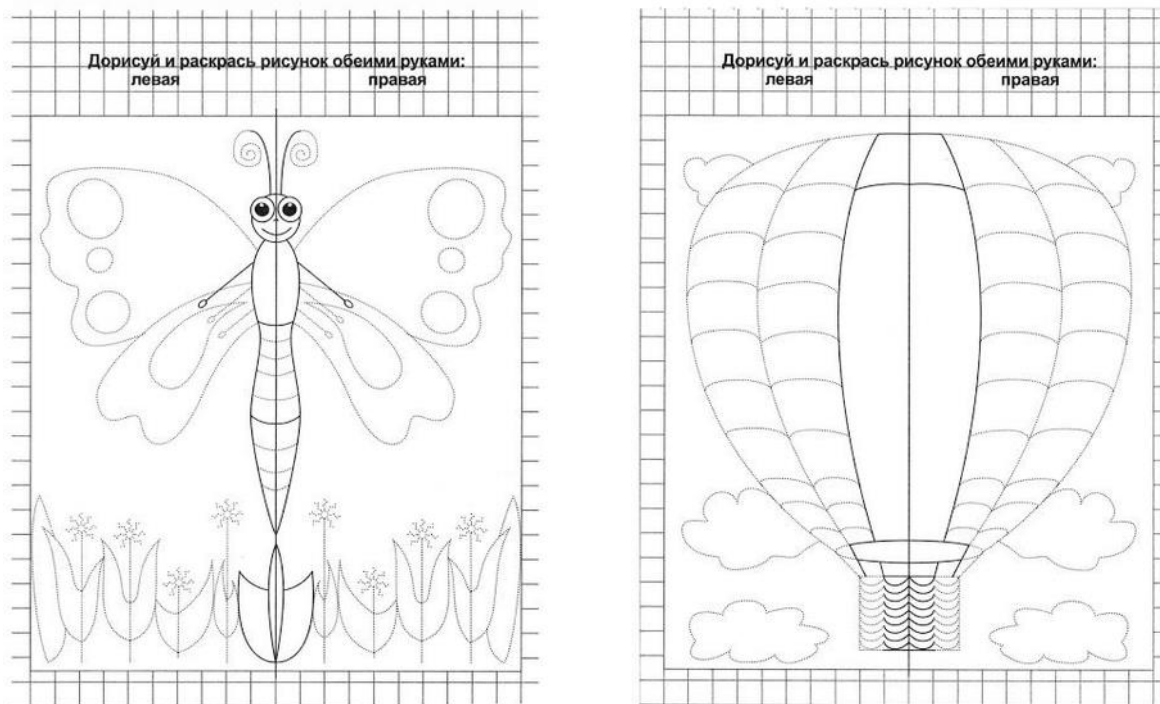


Рис. 5

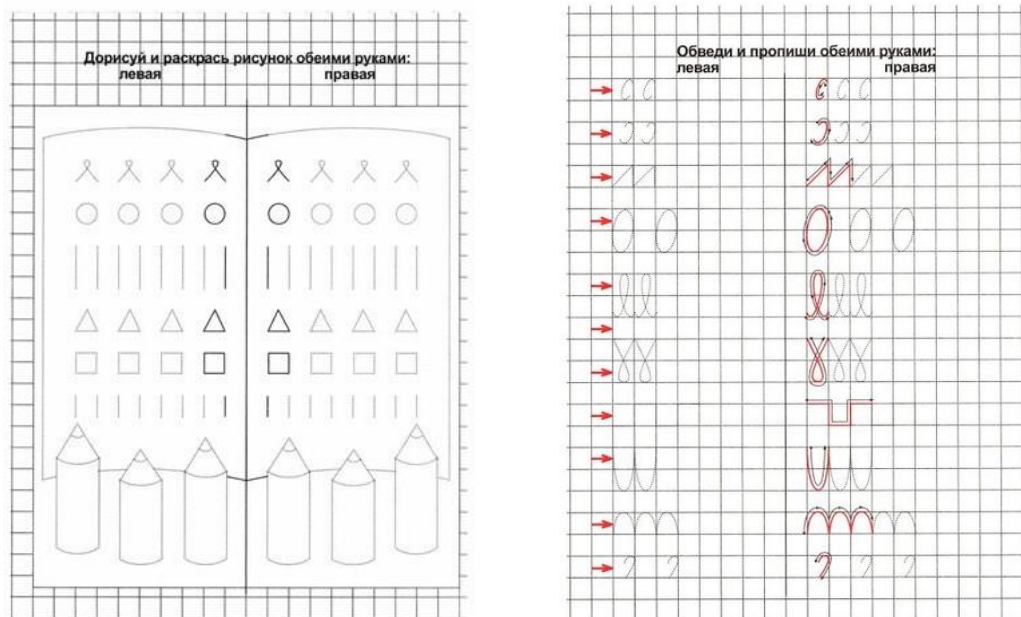


Рис. 6

Упражнение № 5. Найди одинаковые буквы (цифры, фигуры).

Предлагается лист бумаги А4 разделенный на две части. В каждой части листа изображены одинаковые буквы, цифры или фигуры, размещенные в разных местах (рис. 7). Необходимо двумя руками одновременно найти и обвести в круг или зачеркнуть крестиком одинаковые изображения в каждой части листа.

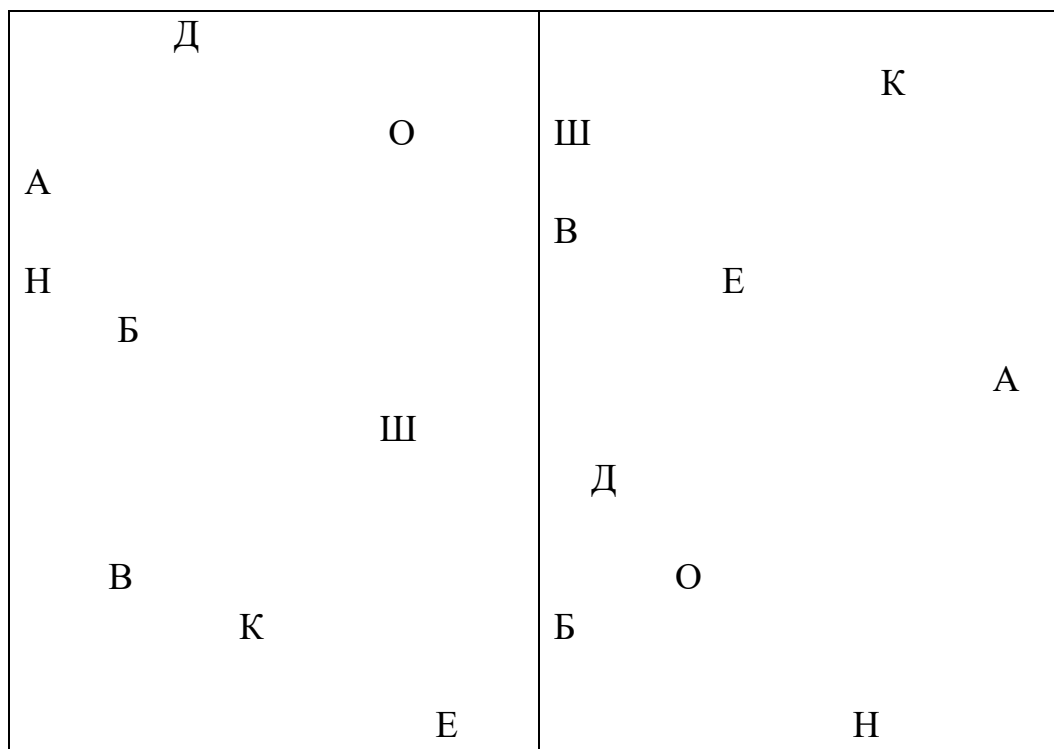


Рис. 7

3. Заключительная часть

Все эти игры вызывают у дошкольников живой интерес. Вследствие этого не только налаживается работа высших психических функций, но и снимается тревожность, которая зачастую мешает ребенку справляться с различными заданиями.

Таким образом, методика «Рисование двумя руками одновременно» является мощной стимуляцией когнитивных функций ребенка и развивает интеллект. Все потому, что для успешного развития необходимо тренировать оба полушария головного мозга. Между левым и правым полушариями в ходе таких тренировок образуются новые нейронные связи. А еще лучше они образуются в ходе выполнения непривычной для мозга работы. Рисование обеими руками одновременно – как раз и есть такая необычная работа.

Список литературы

1. Трясорукова Т.П. Развитие межполушарного взаимодействия у детей. Рисуем двумя руками. – Ростов н/Д.: Феникс, 2022.

Интернет-источники:

1. «Рисование двумя руками» уникальная методика развития интеллекта ребенка – https://vk.com/@cdt_kursk-risovanie-dvumya-rukami-unikalnaya-metodika-razvitiya-intell

2. Рисование двумя руками: польза для интеллекта – <https://inteltoys.ru/articles/cat2/article706.html>

3. Рисование двумя руками – <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2022/01/05/risovanie-dvumya-rukami>

МАСТЕР-КЛАСС

«ОБУЧЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА ОСНОВЕ ПРИМЕНЕНИЯ STEM-НАБОРА „РОБОМЫШЬ” В ОРГАНИЗАЦИИ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

*Н.А. Куссе,
воспитатель МОУ «Бендерский детский сад № 2»*

Цели: повышение профессионального мастерства педагогов (участников мастер-класса); знакомство педагогов со STEM-набором «Робомышь» и его применением в работе с детьми дошкольного возраста для развития навыков пошагового программирования.

Задачи:

1. Развивать у педагогов навыки и умения работы с интерактивным оборудованием.
2. Показать участникам мастер-класса технологии работы с дошкольниками в области образовательной робототехники.
3. Формировать у участников мастер-класса мотивацию для использования образовательной робототехники на примере «Робомышь».

Ход мастер-класса

1. Вступительная часть

Каждый человек должен
учиться программировать,
потому что это учит нас думать.
(Стив Джобс)

Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения все быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. И чем раньше они будут с техникой на «ты», тем проще и легче нашим детям освоиться в сложном, современном мире техники и электроники. Ребенок не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами и основами программирования.

Основа программирования – алгоритмика. Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы. Алгоритм – это набор действий, который нужно выполнить для достижения какого-либо результата.

Первое знакомство детей дошкольного возраста с основами алгоритмики и программирования в детском саду можно провести благодаря интерактивному набору «Робомышь». Данный набор входит в основу STEM-образования, которое активно набирает популярность.

Игровой набор «Робомышь» подходит для детей в возрасте от 4–5 лет. Он был специально разработан для дошкольного образования.

Набор «Робомышь» позволяет решить следующие задачи:

- способствовать развитию интереса к программированию;
- учить основным приемам программирования робототехнических средств с использованием STEM-набора «Робомышь»;
- формировать пространственное мышление: закрепление направлений направо, налево, вперед, назад;
- развивать мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, строить умозаключения, аргументированно доказывать свою точку зрения;
- развивать психические и познавательные процессы: различные виды памяти, внимания, зрительное восприятие, воображение;
- формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу.

2. Теоретически-демонстрационная часть

Предлагаю познакомиться с особенностями управления этой игрушкой. Давайте рассмотрим ее яркие кнопки управления:

- **голубая** – вперед;
- **фиолетовая** – вправо;
- **оранжевая** – влево;
- **желтая** – назад;
- **зеленая** – старт;
- **красная** – звук;
- **желтая** – очистка всех запрограммированных шагов. Кнопка сброса введенной программы (*желтая круглая*) используется перед вводом новой последовательности шагов или если при вводе была допущена ошибка.

С помощью этих кнопок задается программа, алгоритм движения мыши (рис. 1, 2).



Рис. 1



Рис. 2

Набор также включает в себя:

- 16 пластмассовых плиток зеленого цвета для создания игрового поля;
- 3 арки-туннеля;
- 1 кусочек сыра;
- 22 перегородки для формирования лабиринта (они могут быть как фиолетового цвета, так и синего);
- 10 карт-инструкций с изображением схем лабиринтов;
- 30 карточек с направлениями движения для создания последовательности пути мыши (рис. 3, 4).



Рис. 3

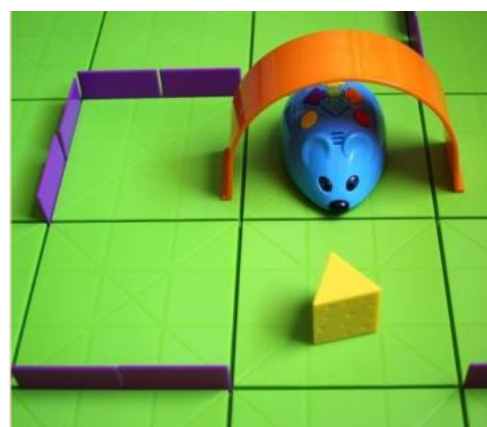


Рис. 4

Дополнительно к набору идут тематические поля: «Дом», «Город», «Космос» и др. (рис. 5, 6).



Рис. 5



Рис. 6

Этапы программирования

Педагоги начинают занятия с набором со знакомства с «мышкой», рассматривают ее яркие кнопки управления: право, лево, вперед, назад и кнопка запуска программы.

На первых этапах педагог самостоятельно выкладывает алгоритм, предлагая ребенку запрограммировать робота для достижения цели (рис. 7).



Рис. 7

На втором этапе алгоритм просчитывается и выкладывается взрослым уже совместно с ребенком (рис. 8).

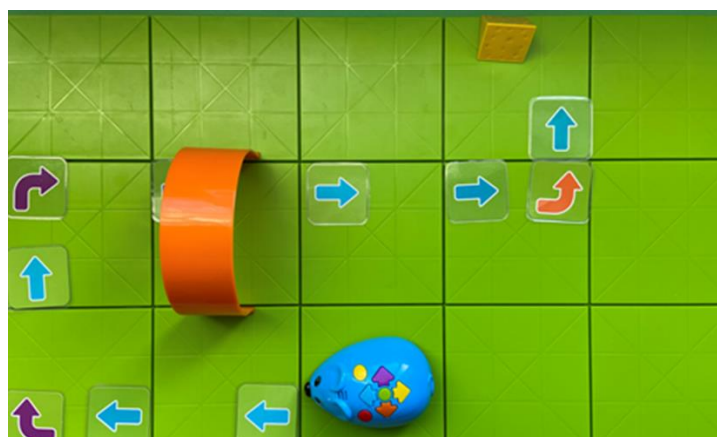


Рис. 8

И уже третьим этапом, после понимания детьми основы работы с роботом, дети самостоятельно выкладывают и программируют робота (рис. 9).



Рис. 9

Цель каждой игры – составить нажатием кнопок управления на корпусе программу для мышонка, позволяющую ему найти, например, заветный сыр.

Алгоритм движения мышки выкладывается внизу под полем слева направо или на поле.

Ребенок может играть с роботом как один, так и совместно с другими детьми, что создает условия для развития коммуникативных навыков.

3. Практическая часть

А. Программирование робомышки по составленному алгоритму.

– Как вы думаете, куда придет мышка? Проверьте.

Б. Составить маршрут для робомышки на тематических полях «Город» и «Дом» (рис. 10, 11, 12).



Рис. 10



Рис. 11



Рис. 12

В. Сложить игровое поле из плиток зеленого цвета в соответствии с заданием. Расположить на поле кусочек сыра. Выложить алгоритм движения робота к сыру с помощью карточек кодирования. Алгоритм движения мышки выкладывается слева направо (*выкладываем алгоритм*). Программирование робомышки осуществляется для достижения цели (*программируем робота*).

Г. В рамках нашего мастер-класса, надеюсь, у вас возникло несколько интересных идей по вариативности применения данного набора в дальнейшей деятельности с детьми. Можете поделиться? (*Педагоги делятся идеями.*)

4. Заключительная часть

Таким образом, игровой STEM-набор «Робомышь» помогает знакомить детей с основами программирования. С помощью данного набора дети учатся всем азам программирования: логике, последовательности действий, критическому и аналитическому мышлению, пространственным понятиям и расчету расстояния. Но самое главное, что всё это происходит в игровой форме, вызывая неподдельный интерес детей, формируя позитивное отношение к программированию. Увлекаясь, дети активно развивают мышление, память, внимание, координацию движений и ориентацию в пространстве и на плоскости.

Список литературы

1. Волосовец Т.В., Маркова В.А., Аверин А.С. STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
2. Воронина Л.В., Угюмова Е.А. Теория и технологии математического образования детей дошкольного возраста: учеб. пособие / под общ. ред. Л.В. Ворониной. – Екатеринбург: Уральский гос. пед. ун-т, 2017.
3. Столяр А.А. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5–6 лет. – М.: Просвещение, 1991.
4. Поддьяков Н.Н. Психическое развитие и саморазвитие ребенка-дошкольника. Ближние и дальние горизонты. – М., 2013.
5. Щепина И.Н. Обучение дошкольников основам программирования и алгоритмизации в процессе применения интерактивного набора «Робот-мышь» // Вопросы дошкольной педагогики. 2021. № 2(39).

МАСТЕР-КЛАСС

«РАЗВИТИЕ АЛГОРИТМИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ПУТЕМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОГО ПОСОБИЯ „КОДИКИ-ХОДИКИ”»

*Е.А. Панасюк,
воспитатель МОУ «Бендерский детский сад № 2»*

Цель: повышение компетенций педагогов в освоении игровых пособий по алгоритмике на примере работы с игровым пособием «Кодики-ходики».

Задачи:

1. Поделиться накопленным опытом и представить методические наработки и приемы применения кодирования и декодирования.
2. Развивать интерес педагогов к использованию разнообразных форм организации деятельности.
3. Активизировать работу и повысить педагогическую компетенцию педагогов.

Ход мероприятия

1. Введение

Современные дети живут в эпоху активной информатизации, компьютеризации и роботостроения. Технические достижения все быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности. Актуальность развития навыков алгоритмики состоит в том, что интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным, игровым инструментом, вместе с тем он служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии. Поэтому научить детей грамотно выстраивать причинно-следственные связи, логически мыслить и рассуждать призвано игровое пособие «Кодики-ходики».

Целевое назначение игрового пособия: развивать ориентировку дошкольников в пространстве (на плоскости); развивать память, мышление, внимание; способствовать формированию самостоятельности; формирование предпосылок учебной деятельности; развитие элементарных математических представлений; самостоятельное решение практических и познавательных задач.

Дошкольники учатся анализировать, понимать и создавать алгоритмы, кодировать и декодировать информацию.

Кодирование и декодирование – два противоположных по действию процесса, шифровка и расшифровка информации, создание простейших моделей. Они позволяют получать новую информацию о реальности, по-новому видеть и решать математические задачи.

Кодирование – запись информации в другой системе символов, процесс представления информации (сообщения) в виде кода.

Декодирование – это, соответственно, процесс восстановления информации по ее кодированной форме.

Код – набор знаков (символов) для передачи, обработки и хранения информации (сообщения).

2. Знакомство с методикой игрового пособия

Краткое описание игрового пособия:

Игровое пособие состоит из разлинованной в клеточку магнитной доски на ножках, с ориентирами: по горизонтали ряд квадратов – «цифры» от 1 до 10 (слева на право), по вертикали ряд квадратов – «геометрические фигуры» (сверху вниз: круг, овал, треугольник, квадрат, ромб, прямоугольник, трапеция, шестиугольник); цветные квадраты на магнитной основе размером с клеточку на доске, квадраты основных цветов (желтый, красный, зеленый, синий, коричневый, черный); карточки с кодом зашифрованной картинки, карточки с картинкой-ответом для сравнения результатов.

Для более младшего возраста используются магнитные доски с ориентирами по вертикали ряд квадратов – «цифры» от 1 до 5, по горизонтали ряд квадратов – «геометрические фигуры» (круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник).

Этапы обучения игре

Обучение детей декодированию и кодированию информации проходит по принципу от простого к сложному в несколько этапов.

Первый этап обучения можно начать со среднего возраста, во второй половине учебного года. В этом возрасте у детей формируется умение декодировать информацию на слух. Для этого предназначены магнитные доски с отчерченным ориентиром по горизонтали ряд квадратов – «геометрические фигуры» (не более 5), по вертикали ряд – «цифры» (не более 5).

Детям объясняется, что у каждой **клеточки** на поле имеется свой адрес, по которому ее можно найти. Сначала задание выполняется вместе с педагогом на демонстрационной доске, затем дети самостоятельно на своих магнитных досках заселяют в клеточки «жильцов». «Жильцы» могут быть любые (овощи, фрукты, животные, машинки) в зависимости от темы занятия. Например, у нас «жильцами» оказались овощи. Ребятам предлагается высадить капусту на грядке (магнитном поле). Воспитатель диктует: «Фигура треугольник, цифра 1». Дети находят нужную клеточку и заселяют овощ (рис. 1, 2).



Рис. 1



Рис. 2

Вторым этапом работы является обучение детей самостоятельному декодированию полученной информации, то есть чтению кода (символов).

Этот этап можно начинать со старшей группы. Поле увеличивается 10 на 10. На данном этапе идет обучение самостоятельному декодированию информации – ребят учат читать код с карточек самостоятельно. Детям выдается карточка с закодированной информацией и предлагается узнать, что же получится, если ее декодировать (рис. 3).

		□	△	○	▭	◇	▭	⬡
■						3,5	4,5	5
■		4,6	5	4,6				

Рис. 3

Дети могут выполнять работу в паре (один читает, а другой выкладывает на поле) или в подгруппе (дети договариваются – один читает код, другие выкладывают, кто-то из детей следит за правильностью выполнения действий другими участниками группы).

В конце ребята объявляют, какой рисунок у них получился (рис. 4).

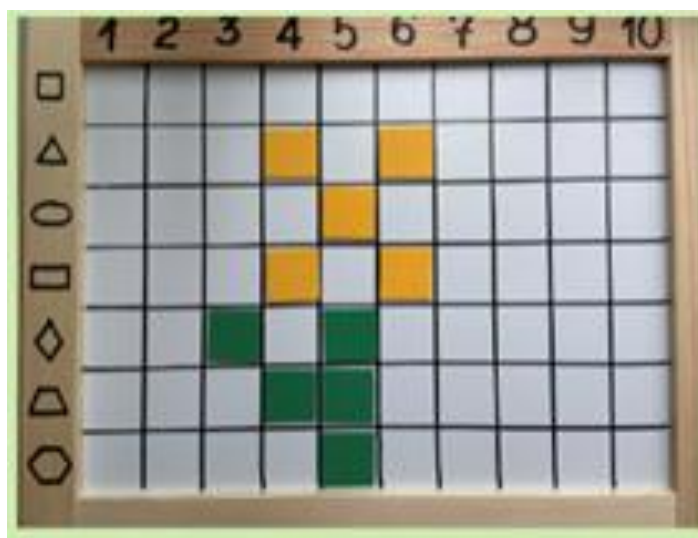


Рис. 4

На третьем этапе идет обучение кодированию информации.

В подготовительной группе ребятам уже предлагают готовое изображение предмета, которое нужно закодировать (написать код) на карточке. Закодированными карточками команды могут обмениваться и отгадать, какой предмет был закодирован (рис. 5, 6).

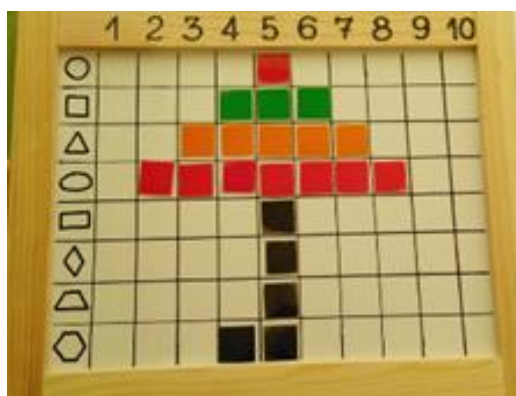


Рис. 5

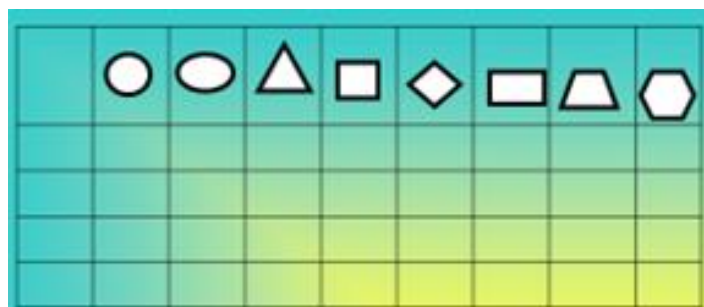


Рис. 6

3. Практическая работа

Задание. Необходимо на игровом поле выложить из цветных квадратов картинку согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом (прием декодирования).

Задание. Педагогам предлагается изображение, которое необходимо закодировать (прием «кодирование»).

4. Рефлексия

– Как считаете, будет ли интересна эта игра детям? На самом ли деле игра развивает пространственное мышление, логику, воображение? Хотелось бы вам использовать эту игру в своей деятельности?

Список литературы

1. Столяр А.А. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5–6 лет. – М.: Просвещение, 1991.

Интернет-источники:

1. <http://metod-sbornik.ru/doshkolnoe-obrazova>
2. https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/nastolno_pechatnaya_igra_kodikihodiki_152646.html
3. <https://www.youtube.com/watch?v=LCw0Ox2eEuA>

МАСТЕР-КЛАСС

«СОЦИОИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ – ЭФФЕКТИВНАЯ ПРАКТИКА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОРГАНИЗАЦИИ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

*Н.Е. Приходченко, А.А. Лебедева,
воспитатели МДОУ «ЦРР № 20 „Андрееш”», г. Тирасполь*

Цель: знакомство участников мастер-класса с социоигровой технологией, методами и приемами социоигрового подхода к обучению в организации дошкольного образования (далее ОДО).

Ход мастер-класса

– Уважаемые коллеги, сегодня вашему вниманию хотим представить эффективную практику социоигрового подхода к обучению, которую возможно использовать в ходе проведения непосредственной образовательной деятельности различной направленности, будь то математика, развитие речи, познание окружающего мира и т.д.

Впервые термин «социоигровой» появился в 1988 г. По замыслу авторов (Е.Е. Шулешко, В.М. Букатов, А.П. Ершова), первая часть «**социо**» означает «малый социум». Вторая часть «**игровой**» подразумевает игровую деятельность: добровольную, увлекательную, протекающую в обществе сверстников, с принятием игровых правил, с двигательной активностью, с непредсказуемостью, то есть интерактивную.

Таким образом, **социоигровая технология** – это технология, основанная на взаимодействии детей в микрогруппах, а также микрогрупп между собой посредством игры.

В социоигровой технологии существует **6 основных правил** или условий:

1. Проводить работу в микрогруппах. Рекомендуемое число детей в микрогруппах: от 3 до 6. Каждая шестерка в ходе работы может стихийно обособляться во временную тройку (3+3) или временную пару (2+4 или 2+2+2), что помогает детям в ходе занятия обнаруживать, высказывать и сравнивать большее число своих мнений. Деятельность дошкольников в микрогруппах способствует возникновению у них сотрудничества и взаимопонимания.

Процесс же деления на группы представляет собой игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, развитию умения договориться.

2. Необходимость смены лидерства. Работа в микрогруппах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает лидер (капитан команды), которого выбирают сами дети (голосованием, по считалочке и пр.). Каждый раз, когда меняется состав группы, меняется и лидер. Такая форма работы позволяет не скучать активным детям, а также помогает набраться опыта более скромным воспитанникам и в дальнейшем также выступать в роли представителя группы.

3. Обучение сочетается с двигательной активностью и сменой мизансцен. Дети могут общаться в разных уголках группы: за столами, на полу, в любимом уголке и т.д. Смена мизансцены в ходе непосредственной образовательной деятельности позволяет воспитанникам переключиться, снять эмоциональное напряжение. Чем чаще они меняют мизансцены, места, позы, тем активнее и работоспособнее их нервная деятельность, а в ОДО создаются благоприятные условия по здоровьесбережению. Если во время занятия дети сидели на стульчиках или двигались очень мало, то социоигровая технология не состоялась.

4. Смена темпа и ритма. В целях возникновения у детей понимания того, что каждое задание имеет свое начало и конец, необходимо ограничение во времени его выполнения, например с помощью обычных либо песочных часов. Ограничения во времени позволяют менять темп и ритм выполнения заданий.

5. Социоигровая технология предполагает интеграцию всех видов детской деятельности, что соответствует требованиям Государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Обучение проводится в игровой форме, с использованием различных видов игр.

6. Ориентация на принцип полифонии или, как его назвали авторы, «133 зайца». Всем известна поговорка «За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь». При социоигровом подходе дело обстоит по-другому: если погнаться за 133, то, глядишь, с десяток наловишь (и среди пойманных пятюк зайцев могут оказаться те, о которых и не мечталось раньше – «нечаянная радость»). Другими словами, применение технологии позволяет развивать речь, внимание и память, тренирует умение сообща решать задачи, увлекаться и быть увлекаемым.

Существует определенная последовательность введения игр социоигровой направленности, и авторы социоигровой технологии предлагают разные игровые задания для детей, которые условно можно разделить на несколько групп:

– *игры-задания для «рабочего настроения»* призваны пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечить общее повышение мобилизации внимания и тела;

– *игры для «социоигрового приобщения к делу»* – каждое из этих игр может быть дополнено и нагружено образовательным материалом, который в играх усваивается с особым успехом;

– *игровые «разминки-зарядки»* – общим для этой группы упражнений является принцип всеобщей доступности, легко возбудимой азартности и смешного несерьезного выигрыша. В этих заданиях доминирует механизм деятельного психологически эффективного отдыха;

– *упражнения для «творческого самоутверждения»* имеют свою специфику только в том, что при их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия;

– *«вольные» игры-упражнения* – подвижные игры, проводимые «на воле» и требующие достаточного простора и свободы передвижения.

Итак, обратимся к практике социоигровой технологии. Следуя ей, первая игра – игра для рабочего настроения. В качестве игр для рабочего настроения наилучшим способом подходят коммуникативные игры, такие как «Волшебный клубочек», «Комплименты», «Доброе животное», «Волшебная палочка». Также хороши игры, способствующие повышению внимания и мобилизации тела, такие как «Буква по воздуху», «Встать „по пальцам”», «Замри–запомни, повтори, оживи», «Заданный и жест» и т.д. Все игры подробно описаны в справочно-методическом «Карманная энциклопедия социоигровых приемов обучения дошкольников» под редакцией доктора педагогических наук В.М. Букатова.

1. Игра-задание для рабочего настроения

Мы предлагаем поиграть в игру «**Волшебная палочка**» (в качестве «волшебной палочки» может быть использован любой предмет: зонтик, ручка, карандаш, игрушка), которая поможет нам познакомиться и настроиться на позитивный лад работы.

Задание:

1. По кругу от участника к участнику передается «волшебная палочка», каждый участник представляется (например: я Ирина, я Татьяна и т.д.).

2. По кругу от участника к участнику передается «волшебная палочка», каждый к своему имени добавляет качество, характеризующее его с позитивной стороны (например: я Ирина – веселая и т.д.).

Далее присутствующим необходимоделиться на команды (микрогруппы) по 6 человек и выбрать капитана.

В соответствии с социоигровой технологией деление может проходить разными способами:

– по цвету волос, глаз и т.д.;

– по считалке;

– по расчету: апельсин – яблоко, лук – морковь, мяч – машина и т.д.

Мы же предлагаем вам разделить на команды по разрезным картинкам (две большие картинки разрезаются на 3–6 частей), по одной целой в качестве образца лежат на столе. На одной из частей картинки сзади метка – буква К. Картинки могут быть выбраны в соответствии с темой предстоящего занятия. Будем считать, что сегодня у нас занятие посвящено теме «Золотая осень».

Разрезанные картинки смешиваются, присутствующим предлагается взять по одной части картинки и попутно посмотреть на обратную сторону картинки. Тот, кому выпала метка – буква К, будет капитаном команды. Затем картинки собираются, определяя членов команды.

2. Игра для социоигрового приобщения к делу

Следующая игра, которую мы хотим вам предложить, относится к играм социоигрового приобщения к делу – **«Предложение с заданными словами»**.

Каждой из команд предлагается набор слов, в нашем случае на тему «Осень»:

1. Осень, ветер, дует, холодно.
2. Часто, осень, дожди, идет.
3. Ноги, листья, опали, шуршат.
4. Желтый, красный, деревья, листья, золотой, стали.

Участникам в командах необходимо составить предложение, в котором были бы все заданные слова. Разрешается менять окончания, порядок заданных слов, а для слов, выражающих действия, – время: прошедшее, настоящее, будущее. На выполнение задания отводится 1 минута. Время отсчитывается секундной стрелкой на часах. При работе с детьми лучше использовать песочные часы. Этот прием позволяет указать на ограничение во времени, помогает детям собраться, сосредоточиться на выполнении задания.

Капитан команды либо сам произносит предложение, которое составила команда сообща, либо выбирает представителя от команды.

Хотим отметить, что игры социоигрового приобщения к делу помогают детям закрепить, запомнить, систематизировать изучаемый материал. К данной группе игр отнесены: «Рассказ-рисунок о том, что вижу», «Письмо из букв», «Загадочные сокращения», «Озвучивание иллюстрации, картины, диафильма», «Речь на цифрах», «По алфавиту» и др.

3. Игровая разминка

Чтобы снять усталость и перейти от одного вида деятельности к другому, в социоигровой технологии предложены игры-разрядки: «Выкуп фантов», «Клубок», «Буква-хоровод», «Заводные человечки», «Руки-ноги» и т.д.

Мы предлагаем вам игру **«Руки-ноги»**. Обеим командам необходимо сесть на стулья и внимательно слушать команды ведущего.

Ведущий хлопает 1 раз – команда рукам – поднять руки, хлопает 2 раза – команда ногам – встать. Последовательность хлопков, темп могут меняться.

Далее участникам предлагается выбрать ведущего из представителей обеих команд путем считалки. Игра повторяется выбранным ведущим.

4. Игра для творческого самоутверждения

Игры для творческого самоутверждения способствуют активизации общения детей, формируют навыки разрешения конфликтов. К этой группе относятся игры: «„Да” и „Нет” не говорите», «Детские стихи по ролям», «Одно и то же по-разному», «Рассказ по карточкам», «Помощь в превращении», «Тело в деле» и др.

Мы поиграем с вами в игру **«Детские стихи по ролям»**.

Вам необходимо снова объединиться в 2 команды, на этот раз по желанию, но в том же количестве – 6 человек, и выбрать капитана. Предлагаем выбор капитана «на кулачках». В каждой команде все вместе со считающим выставляют вперед сжатые кулаки. Считающий на первом ударном слоге считалочки легонько ударяет сверху своим левым кулаком по правому. На втором ударе наоборот. На третьем – своим правым кулаком ударяет по правому кулаку соседа, потом по его левому кулаку. По кругу считающий дотрагивается до каждого выставленного кулака. На чьем кулачке считалочка закончится, тот его разжимает и опускает руку. Расчет повторяется, пока постепенно кто-то не опустит оба кулачка, он и будет капитаном.

Считалочка «Стакан-лимон, выйди вон»

Капитан получает задание для команды: выбирает перевернутый лист со стихотворением и заданием, как его озвучить.

Задание.

1. Озвучить по ролям.

2. Одна команда читает стихотворение разными голосами: сначала высоким, затем низким. Другая команда читает стихотворение с разной интонацией: веселой, грустной. О том, кто будет читать, участники договариваются внутри команды.

Чудесный наряд

Несчастливая Лужа
Сказала тоскливо:
– Грязна я, к тому же
Совсем некрасива!
И Ветер ответил:
– Так будь золотою!
И Лужу украсил
Осенней листвою.

(Е.А. Степанова)

В парке

Фонарь услышал в тишине:
– Ну что, даешь посадку мне?!
Я – лист, собрался в дальний путь,
Хочу немного отдохнуть.
Провел я пару дней без сна.
А ты, наверное, Луна?
Фонарь сказал:
– Вам, Лист, видней!
Ну, прилунайтесь же скорей!

(Е.А. Степанова)

Для работы с детьми наиболее удобны диалоги из стихов К. Чуковского, С. Маршака, А. Барто, Б. Заходера, С. Михалкова, которые хорошо известны детям.

5. Игры вольные

К завершающей группе – «Игры вольные» – отнесены игры, которые позволяют менять место проведения занятия. Они могут проводиться в музыкальном, физкультурном зале, на участке, стадионе. Но в безвыходном положении модификации многих игр можно проводить и в небольшой групповой комнате. Это хороводы: «Ходить след в след», «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем», «Змейка» и т.д.

Хороводная игра «Дядя Трифон»

Из числа участников обеих команд по считалочке выбирается водящий «Трифон», он стоит в центре круга. Хоровод движется по кругу под песню:

Как у дяди Трифона
Было семеро детей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга все глядели.
Разом делали вот так!

После слов «вот так!» «Трифон» показывает движение (или позу) – все повторяют. Кто не смог, того «Трифон» отправляет на свое место, а сам становится в хоровод. Если все смогли повторить, прежний «Трифон» остается водящим до тех пор, пока не предложит такое движение, которое кто-нибудь повторить или точно выполнить не сможет.

Ритуалом завершения занятия с применением социоигровой технологии служит рефлексия того, что было на занятии, и обеспечение условий для плавного перехода из «мира свободы, фантазии и игр» в «мир реальности и обязанностей». Для детей это может быть заполнение «карты настроения» или передача хорошего настроения в кругу «Подари улыбку».

Рефлексия

Игра «Чемодан – корзина – мясорубка»

В коробочках лежат картинки: чемодан, мусорная корзина, мясорубка. Прошу выбрать картинку:

– если вы готовы забрать с собой и использовать в своей деятельности материал, предоставленный на данном мастер-классе, выбираете **чемодан**;

– если этот мастер-класс оказался ненужным, бесполезным и вы хотели бы его отправить в «мусор», выбираете **мусорную корзину**;

– если материал мастер-класса оказался интересным, но вы пока не готовы использовать его в своей работе, вам необходимо его додумать, доработать, «докрутить», выбираете **мясорубку**.

Список литературы

1. Карманная энциклопедия социоигровых приемов обучения дошкольников: справочно-методич. пособие / под ред. В.М. Букатова. – СПб.: Образовательные проекты; М.: ТЦ «Сфера», 2014.
2. Шулешко Е.Е. Социоигровые подходы в педагогике. – М.: Логос, 2012.
3. Букатов В. Социоигровая педагогика в детском саду. – М.: Владос, 2013.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ БРИФИНГ «СОХРАНИТЬ ПРИРОДУ – СОХРАНИТЬ ЖИЗНЬ»

*Я.А. Солоденко, И.В. Герасимчук,
воспитатели МДОУ № 49 «Золотой петушок», г. Тирасполь*

Цели: активизация педагогов в процессе проведения брифинга, уточнение знаний педагогов в области экологического воспитания, определение значимости эколого-педагогической работы в ОДО, проявление творческой активности.

Задачи:

1. Закреплять и систематизировать профессиональные знания, умения и навыки педагогов по вопросам экологического воспитания.
2. Способствовать росту педагогического мастерства, созданию благоприятной атмосферы для творческой работы.
3. Совершенствовать умение обсуждать, дискутировать, аргументировать свою точку зрения.

Ход брифинга

Ведущий 1. Уважаемые коллеги! Сегодня мы хотели бы провести экологический брифинг, который назвали «Сохранить природу – сохранить жизнь».

В настоящее время все ученые мира настойчиво предупреждают нас об угрозе, нависшей над всеми формами жизни на земле. Все беднее становится растительность планеты, полностью исчезают некоторые виды животных, птиц; опасные химические вещества постоянно выбрасываются в атмосферу, в окружающей среде накапливаются неразлагающиеся отходы.

Ведущий 2. Это все влияет на наше здоровье, здоровье наших детей. Поэтому одна из основных задач, стоящих перед дошкольным образовательным учреждением, – вырастить и воспитать защитника природы. А для этого мы должны обогатить детей знаниями, научить их быть милосердными, любить и беречь свою землю, природу, правильно распоряжаться ее богатствами.

Ведущий 1. В начале нашего мероприятия мы предлагаем вамделиться на команды. Сейчас каждый из вас выберет фишку с цифрой «1» или «2».

А теперь каждая команда придумывает себе название и девиз, связанные с темой «Экология».

Задание 1. Экологическая разминка

Ведущий 2

Вопросы для команды 1:

У какой птицы самый длинный язык? (*У дятла.*)

Кто такой ихтиолог? (*Ученый, изучающий рыб.*)

Что ест зимой жаба? (*Ничего не ест, она спит.*)

Какая нить в природе самая тонкая? (*Паутина.*)

Как называется самая высокая трава? (*Бамбук.*)

Когда температура тела воробья ниже: зимой или летом? (*Одинаковая.*)

На что похожа половина яблока? (*На вторую половину.*)

Чем кончаются как день, так и ночь? (*Мягким знаком.*)

Может ли страус назвать себя птицей? (*Нет, он не умеет говорить.*)

Ведущий 1

Вопросы для команды 2:

Что означает «плач» березы весной? (*Сокодвижение.*)

Почему лиственницу называют «добрым деревом»? (*Не колется.*)

Как называется трава от 99 болезней? (*Зверобой.*)

Пингвин – это птица или животное? (*Птица.*)

Кто такой орнитолог? (*Ученый, изучающий птиц.*)

Какое дерево является лучшим пылесосом? (*Тополь.*)

Что находится между рекой и берегом? (*Буква и.*)

Какой месяц короче всех? (*Май, всего три буквы.*)

Может ли птица прикусить себе язык? (*У птицы нет зубов.*)

Задание 2. Составьте стихотворение

Ведущий 2. Каждой команде предлагается набор слов, из которого необходимо придумать стихотворение:

- кошка – ложка – окошко – немножко;
- кружка – подружка – лягушка – частушка;
- птицы – границы, леса – небеса;
- почки – листочки, стебель – мебель.

Задание 3. Вопросы

по экологическому воспитанию дошкольников

Ведущий 1. Что такое «экологическое воспитание детей дошкольного возраста»?

Это педагогический процесс, направленный на формирование у детей экологической культуры – воспитание человечности, доброжелательности, эмоциональной отзывчивости детей и их интереса к окружающему миру.

Ведущий 2. Перечислите составные части экологической культуры.

Составные части экологической культуры:

- экологические знания и умения;
- экологическое мышление;
- экологическое сознание;
- экологическая деятельность;
- культура экологически оправданного поведения,

то есть, это знания о природе и умение их использовать в реальной жизни, поведении, в разнообразной деятельности (игре, труде, быту).

Ведущий 1. Перечислите основные задачи экологического воспитания дошкольников.

Задачи экологического воспитания дошкольников:

- формирование системы знаний о явлениях и предметах природы;
- формирование умений и навыков для организации экологически целесообразной деятельности;
- формирование познавательного отношения к природе;
- воспитание эстетического восприятия природы;
- воспитание культуры поведения на природе.

Ведущий 2. Каковы условия для экологического воспитания детей?

Важное условие успешной работы с детьми – это развивающая предметная среда, которая будет использована в познавательных и оздоровительных целях, для развития у детей навыков труда и общения с природой и пропаганды экологических знаний среди родителей.

*Началом работы по экологическому воспитанию детей в учреждении дошкольного образования является **правильная организация зоны познавательного развития**, которая обязательно включает в себя **уголок природы**.*

Говоря о специфике методики экологического воспитания дошкольников, следует отметить, что характерной чертой ее является:

- непосредственный контакт ребенка с объектами природы;
- живое общение с природой;
- наблюдение и практическая деятельность по уходу за ними;
- осмысление увиденного в процессе обсуждения.

Ведущий 1. Что должно быть в уголке природы ОДО?

В уголке природы ОДО должны быть:

- в первую очередь уголок природы в детском саду оснащается мебелью. Это могут быть стеллажи, тумбы или тематические полки;*
- живые растения (их виды и количество воспитатели определяют сами);*
- натуральные материалы: камни, шишки, желуди, листья и т.д. Они пригодятся для детских поделок;*
- тематические игры и дидактические материалы;*
- календарь погоды, картина природы, детские рисунки.*

Ведущий 2. Что такое экологическая тропа в ОДО? Какие задачи решаются с помощью экологической тропы?

Экологическая тропа – это специально оборудованная в образовательных целях природная территория, на которой создаются условия для выполнения системы заданий по экологическому воспитанию.

С помощью экологической тропы решаются следующие задачи:

- сообщение новых, закрепление и обогащение имеющихся знаний;*
- формирование умений и навыков по уходу за растениями и животными;*
- руководство чувственно-эмоциональными, интеллектуальными реакциями на окружающую среду;*
- воспитание привычки заботиться о природе и ее обитателях, при необходимости оказывать действенную помощь;*
- учить видеть взаимосвязь явлений в природе, делать выводы;*
- воспитание эстетических чувств;*
- самовоспитание средствами природы, воспитание любви к Родине;*
- укрепление дружеских взаимоотношений между детьми;*
- развитие творчества, воображения, мышления, внимания.*

Ведущий 1. Какие методы используются для экологического воспитания дошкольников?

Для экологического воспитания дошкольников используются словесные, наглядные, практические методы.

Ведущий 2. Перечислите наглядные методы экологического воспитания дошкольников.

К наглядным методам экологического воспитания дошкольников относятся наблюдение, рассматривание картин, демонстрация моделей, кинофильмов, диафильмов, диапозитивов.

Ведущий 1. Перечислите практические методы экологического воспитания дошкольников.

К практическим методам экологического воспитания дошкольников относятся дидактическая игра, экспериментирование (элементарные опыты), моделирование.

Ведущий 2. Перечислите словесные методы экологического воспитания дошкольников.

К словесным методам экологического воспитания дошкольников относятся рассказы воспитателя и детей, чтение художественных произведений о природе, беседы.

Ведущий 1. Назовите основной метод, используемый в экологическом воспитании дошкольников, и его виды.

Основным методом, используемым в экологическом воспитании дошкольников, является наглядный.

Наглядный метод – это наблюдение, которое стимулирует интерес детей.

Наблюдение – это целенаправленное, планомерное восприятие предметов и явлений окружающего мира.

Виды наблюдения:

1. Распознающее наблюдение – оно используется для ознакомления с новым явлением природы. В процессе распознающего наблюдения дети учатся различать цвет, форму, величину, пространственное расположение частей.

2. Длительное наблюдение – например, можно наблюдать за ростом лука в банке с водой. В ходе этих наблюдений развивается сообразительность, наблюдательность, сравнения, умение анализировать.

Ведущий 2. Перечислите формы организации работы с детьми по экологическому воспитанию.

Формы организации работы с детьми по экологическому воспитанию:

- непосредственно образовательная деятельность;*
- экскурсии;*
- экологические праздники и досуги;*
- ознакомление детей с природой в повседневной жизни;*
- труд;*
- организация выставок и конкурсов творческих работ;*
- участие в детских экологических конкурсах, олимпиадах;*
- элементарная поисковая деятельность (только в старшем возрасте).*

Задание 4. Творческое задание

Ведущий 1. Воспитатель – профессия творческая. А какое творчество без фантазии и выдумки? Следующее задание творческое. Каждой команде надо нарисовать поговорку так, чтобы противоположная команда смогла ее «прочитать» (*выбрать одну из поговорок*).

Ведущий 2

Пословицы для команды 1:

1. Весна красна цветами, а осень пирогами.
2. Готовь сани летом, а телегу зимой.

Ведущий 1

Пословицы для команды 2:

1. Лучше синица в руках, чем журавль в небе.
2. Яблоко от яблони недалеко падает.

Задание 5. Обманки

Ведущий зачитывает стихи, а конкурсанты быстро отвечают.

Ведущий 1. Знает девочка любая, что морковка ... (не голубая, а **оранжевая**).

Ведущий 2. Белым снегом все одето, значит наступает ... (не лето, а **зима**).

Ведущий 1. Ночью каждое оконце слабо освещает ... (не солнце, а **луна**).

Ведущий 2. Облетели листья с клена, стал он к осени ... (не зеленый, а **голый**).

Ведущий 1. Под деревом четыре льва, один ушел, осталось ... (не два, а **три**).

Ведущий 2. Мышь считает дырки в сыре, три плюс два равно ... (не четыре, а **пять**).

Ведущий 1. По сосне, как в барабан, застучал в лесу ... (не баран, а **дятел**).

Ведущий 2. На заборе поутру, кукарекал ... (не кенгуру, а **петух**).

Ведущий 1. Лишь только свет дневной потух, заухал в темноте ... (не петух, а **филин**).

Ведущий 2. На болоте во весь дух, громко квакает ... (не петух, а **лягушка**).

Ведущий 1. Слышала вся улица, как мычала ... (не курица, а **корова**).

Ведущий 2. Друг детей и друг зверей добрый доктор ... (не Бармалей, а **Айболит**).

Ведущий 1. С пальмы вниз, на пальму снова ловко прыгает ... (не корова, а **обезьяна**).

Ведущий 2. Кто грызет на ветке шишку? Ну, конечно, это ... (не мишка, а белка).

Ведущий 1. Уважаемые коллеги, вы сегодня были внимательные, активные, как много вы знаете о природе!

И в заключение нашего брифинга мы хотим предоставить вашему вниманию 5 законов охраны природы, которые вывел немецкий ученый Пауль Эрлих, лауреат Нобелевской премии:

1. Нельзя жить на земле и не брать, но брать надо рационально.
2. Все, что есть на земле, необходимо для ее развития и развития человека.
3. Человек – не властелин **природы**: губя ее, он губит самого себя.
4. Охраняя **природу**, мы охраняем численность населения земли.
5. Охрана **природы** – часть борьбы за мир. **Природа** и война несовместимы!

Список литературы

1. Аксенова З.Ф. Войди в природу другом. Экологическое воспитание дошкольников. – М.: ТЦ «Сфера», 2011.
2. Егоренков Л.И. Экологическое воспитание дошкольников и младших школьников: пособие для родителей, педагогов и воспитателей детских дошкольных учреждений, учителей начальных классов. – М.: Аркти, 2001.
3. Николаева С.Н. Юный эколог: программа экологического воспитания дошкольников. – М.: Мозаика-Синтез, 2002.
4. Рыжова Н.А. Наш дом – природа: программа по экологическому образованию дошкольников. – М.: Линка-Пресс, 2017.
5. Рыжова Н.А. Экологическое образование в детском саду. – М.: ИД «Карпуз», 2001.
6. Смирнова В.В., Балужева Н.И., Парфенова Г.М. Тропинка в природу. Экологическое образование в детском саду: программа и конспекты занятий. – М.: Союз, 2003.
7. Соломенникова О.А. Экологическое воспитание в детском саду: программа и метод. рекомендации: для занятий с детьми 2–7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2009.

МАСТЕР-КЛАСС
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ
СОВРЕМЕННОЙ ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ
„ВОЛШЕБНЫЕ 3-D КРАСКИ”»

*В.Г. Шаповалова,
воспитатель МДОУ № 41 «Семицветик», г. Тирасполь*

Цель: знакомство педагогов с современной техникой рисования пеной для бритья и получения объемного рисунка.

Задачи:

1. Познакомить участников мастер-класса с новыми эффективными приемами и методами работы.
2. Создать положительный эмоциональный климат для педагогов, используя изотерапию как одну из форм организации мастер-класса.
3. Способствовать творческой самореализации педагогов.

Методы и приемы: наглядный, практический.

Оборудование: кисточки, клей ПВА, пена для бритья, одноразовые стаканчики, глубокая емкость (тарелка), перчатки, клеенка (для стола), влажные салфетки; рабочее место для каждого участника; бумага (шаблон) на каждого участника; гуашь с 6 цветами (краситель).

Предварительная работа: изучение специальной литературы по данной теме, подготовка оборудования.

Ход мастер-класса

1. Вводная часть

– Добрый день, уважаемые коллеги! Китайская пословица гласит: «Расскажи – и я забуду, покажи – и я запомню, дай попробовать – и я пойму». Из этого следует, что усваивается все крепко и надолго, когда ребенок не только услышит и увидит, но сделает сам.

Актуальность. В настоящее время государство выдвигает особые требования к системе дошкольного образования, целью которого является воспитание творческого, свободного, обладающего способностью эффективно и нестандартно решать различные жизненные проблемы ребенка. Актуальность развития творческих способностей детей всегда была и есть ориентирующей в развитии познавательных процессов.

Рисование с использованием современных техник завораживает и увлекает детей. Это свободный творческий процесс, когда не присутствует слово нельзя, а существует возможность нарушать правила использования некоторых материалов и инструментов.

Нетрадиционная техника рисования увлекательна, ее можно легко и безопасно организовать и провести со своими детьми как в детском саду, так и дома. Эта деятельность для взрослого тоже может быть полезна как релаксирующее творчество для снятия напряжения.

В своей работе с детьми мы активно применяем различную современную технику рисования. Их существует множество: рисование ладошкой, печаткой, по сырой бумаге, по мягкой бумаге; тампонирование; набрызг; монотопия; кляксография и многие другие способы. Все они интересны, разнообразны и очень увлекают детей.

Мы познакомили детей с совершенно новой современной техникой – рисование пеной для бритья. Это завораживающий процесс превращения обычной пены для бритья в яркие, забавные и безумно радующие детей рисунки.

Этой техникой мы решили поделиться с вами, надеясь, что получится очень красиво и понравится вам и вашим детям.

Предлагаем ознакомиться с несколькими рецептами 3-D (объемных) красок. Мы подготовили развернутые рецепты приготовления. *(Раздать рецепты педагогам.)*

Для приготовления по первому рецепту понадобится:

- пена для бритья;
- клей ПВА;
- краситель (любые краски – акварель или гуашь, можно использовать пищевой краситель).

Для приготовления по второму рецепту понадобится:

- блинная мука;
- мелкая соль;
- вода;
- сода;
- пищевые красители (или гуашь).

Объем эти краски приобретают при нагревании в микроволновой печи от 3 до 5 минут и вызывают полный восторг у детей.

Мы будем с вами развивать свое творчество по первому рецепту, так как для второго рецепта необходима микроволновая печь, поэтому вы можете использовать его на занятиях и досугах в детском саду или дома. Также вы можете предложить родителям использовать этот рецепт дома с ребенком, затем устроить выставку рисунков в группе.

2. Основная часть

Смешиваем в равных пропорциях клей ПВА и пену для бритья. Разложим массу по стаканчикам и аккуратно, чтобы не сбить пену, добавляем гуашь или краситель. Объемные краски готовы. Цвета получаются яркие и в то же время очень нежные.

Рисовать лучше всего на плотной бумаге (*бумага для акварели или картон*). Для рисования можно использовать кисточки или ватные палочки. Можно переложить в кондитерский пакет. Он уже с заостренным уголком. Остается только обрезать кончик и можно рисовать. После того как нанесли объемные краски на рисунок, можно их дополнить, например: бисером, рассыпчатыми блестками.

Можно предложить ребенку сначала нарисовать рисунок карандашом, а потом раскрасить его объемными красками, а можно воспользоваться уже готовым рисунком для раскрашивания, как в данном случае.

Застывать такая краска будет около 10 часов, поэтому наберитесь с малышами терпения и дождитесь полного застывания. По первому рецепту получился рисунок «Новогодняя ёлочка» – открытка к Новому году. По второму рецепту – «Цветик-семицветик» – открытка к 8 Марта.

Затем проводится мастер-класс с педагогами.

Педагогам демонстрируется процесс изготовления объемной краски одного цвета, так как остальные цвета красок изготовлены заранее. Каждому педагогу раздаются шаблоны с различными рисунками, кисти и изготовленные объемные краски. Педагогам предлагается перейти непосредственно к творчеству.

3. Заключительная часть

Творчество с использованием такой нетрадиционной техники рисования создает положительную мотивацию к рисованию, расслабляет, будит фантазию, креативность, развивает мелкую моторику руки, тренирует мышцы кисти руки, готовит руку к письму. Совместная творческая деятельность учит детей договариваться, понимать друг друга и дарит массу положительных эмоций. В результате дети творят, общаются, они активны и доброжелательны.

Хочется подвести итог словами Жан-Жака Руссо: «Час работы научит большему, чем день объяснений, ибо, если я занимаю ребенка в мастерской, его руки работают на пользу его ума».

Список литературы

1. Давыдова Г.Н. Нетрадиционные техники рисования в ДОУ. Часть 1, 2. – М.: Скрипторий-2003, 2008.
2. Занятия по изобразительной деятельности. Коллективное творчество / под ред. А.А. Грибовской. – М.: ТЦ «Сфера», 2009.
3. Казакова Р.Г. Занятия по рисованию с дошкольниками: нетрадиционные техники, планирование, конспекты занятий. – М.: ТЦ «Сфера», 2009.
4. Прудникова М. Рисование пеной для бритья // Ребенок в детском саду. 2018. № 12.
5. Цквитария Т.А. Нетрадиционные техники рисования. Интегрированные занятия в ДОУ. – М.: ТЦ «Сфера», 2011.

МАСТЕР-КЛАСС

«РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИИ В.Я. ПРОППА»

*Э.И. Поперечная, Р.В. Ярынич,
воспитатели МДОУ «Детский сад
общеразвивающего вида № 28 „Улыбка”», г. Тирасполь*

Цель: создание условий для повышения профессиональной компетентности педагогов организации дошкольного образования по развитию речевого творчества детей дошкольного возраста посредством использования технологии В.Я. Проппа.

Задачи:

1. Вовлечь педагогическую аудиторию в совместную деятельность по использованию практических приемов работы с картами Проппа.

2. Расширить представление педагогов об использовании карт Проппа в формировании связной и монологической речи у детей дошкольного возраста.

3. Стимулировать потребность использования в работе с детьми произведений художественной литературы и устного народного творчества, способность понимать и чувствовать нравственно-эстетическую основу сказки.

Материалы и оборудование: наборы карт Проппа из 28 шт. (1 набор – для демонстрации, 3 набора – для участников), 3 цветных конверта (зеленый, синий, желтый), магнитная доска, магниты.

Ход мастер-класса

I. Вводная часть

Ведущий 1. Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня мы хотим вас познакомить с удивительной методикой развития речевого творчества детей дошкольного возраста Владимира Яковлевича Проппа. Методика Проппа заключается в пересказе сказок и построении своих рассказов с использованием символических картинок. «Карты Проппа» – это такие карточки, на которых изображен условный или карикатурный рисунок, по которым дети узнают события и эпизоды сказки. Одна карта – это и есть определенное событие сказки или функция.

Ведущий 2. По мнению Владимира Яковлевича, это 31 постоянная функция, без которой не обходится ни одно сказочное повествование. «Карты Проппа» – это сказочный конструктор, состоящий из карточек, на которых схематически изображены события и эпизоды сказки. Затем их было оставлено 28:

1. Жили-были.
2. Особое обстоятельство.
3. Запрет.
4. Нарушение запрета.
5. Герой покидает дом.
6. Появление друга-помощника.
7. Способ достижения цели.
8. Враг начинает действовать.
9. Одержание победы.
10. Погоня (преследование).
11. Спасение от преследования.
12. Даритель испытывает героя.
13. Герой выдерживает испытание дарителя.
14. Получение волшебного средства.
15. Отлучка дарителя.
16. Герой вступает в битву с врагом.
17. Враг оказывается поверженным.
18. Героя «метят».
19. Герою дают сложное задание.
20. Герой выполняет задание.
21. Герою дается новый облик.
22. Герой возвращается домой.
23. Героя не узнают дома.
24. Появляется ложный герой.
25. Разоблачение ложного героя.
26. Узнавание героя.
27. Счастливый конец.
28. Мораль.

II. Практическая часть

Предлагаем вам перейти от теории к практике и для начала немного поиграть.

1. Игра-разминка «Скажи наоборот»

Ведущий. Вам необходимо внимательно слушать придуманное противоположное название сказки и отгадать настоящее ее название.

1. «Зелёный беретик» («Красная Шапочка»).
2. «Мышь босиком» («Кот в сапогах»).
3. «Петушок бесцветный» («Курочка Ряба»).
4. «Девочка с ладошку» («Мальчик с пальчик»).
5. «Нестойкий золотой генерал» («Стойкий оловянный солдатик»).
6. «Домашние утки» («Гуси-лебеди»).
7. «Прекрасный лебедь» («Гадкий утенок»).

Замечательно!

2. Упражнение «Группировка карт»

Ведущий. Давайте вспомним структуру сказки:

1. Зачин.
2. Повествование.
3. Концовка.

Ведущий. Прежде чем вы приступите к выполнению задания, мы предлагаем вам разделиться на три команды.

Ведущие раздают командам по набору карт и цветному конверту.

Ведущий. Коллеги, у вас на столах находятся наборы карт Проппа. Каждой команде достался конверт определенного цвета. Нужно распределить соответствующие карты по конвертам согласно структуре сказки: зеленый конверт – это зачин, синий – повествование, желтый – концовка.

Обоснуйте свой выбор.

Молодцы, все быстро справились с заданием.

3. Задание «Сказочная цепочка»

Ведущие выставляют ряд из отобранных карт.

Ведущий. Предлагаем вам попробовать рассказать сказку, опираясь на представленный ряд из карт Проппа. Пересказывать сказку будем по цепочке в соответствии с предложенной последовательностью карт.

Примерный рассказ:

1. Карта «Жили-были»

Жила-была девочка, которой бабушка подарила красную шапочку. Девочка носила эту шапочку каждый день, и за это ее прозвали Красной Шапочкой.

2. Карта «Герой покидает дом»

Однажды мама попросила Красную Шапочку отнести бабушке пирожки и горшочек масла.

3. Карта «Запрет»

Мама строго наказала девочке идти прямо по дорожке, никуда не сворачивать, ни с кем не разговаривать, так как это очень опасно.

4. Карта «Нарушение запрета»

По дороге девочке повстречался волк, тут девочка забыла мамин наказ и заговорила с Волком.

5. Карта «Враг начинает действовать»

Стал Волк расспрашивать Красную Шапочку и узнал, что она идет к бабушке с гостинцами, и тогда Волк обманул девочку – отправил ее к домику бабушки по длинной дорожке, а сам побежал к ней по короткой.

6. Карта «Появляется ложный герой»

Волк опередил Красную Шапочку, съел бабушку, потом переоделся в ее одежду и стал ждать девочку, лежа в бабушкиной кровати.

7. Карта «Разоблачение ложного героя»

Красная Шапочка пришла к бабушке и удивилась, услышав ее грубый голос, и спросила, почему у нее такие большие руки, уши, глаза и зубы. Волк ответил на все вопросы Красной Шапочки и проглотил девочку.

8. Карта «Появление друга-помощника»

В ту пору в лесу работали дровосеки. Они услышали шум и прибежали к дому бабушки.

9. Карта «Враг оказывается поверженным»

Спасители вбежали в дом и убили волка.

10. Карта «Счастливый конец»

Бабушка и внучка были спасены, остались целы и невредимы.

11. Карта «Мораль»

С тех пор Красная Шапочка всегда слушалась маму, не забывала ее наказания и никогда не разговаривала с незнакомцами.

Как чудесно карты Проппа помогли вам последовательно рассказать известную сказку!

4. Игровое моделирование «Раз – словечко, два – словечко»

Ведущий. Итак, теперь пришло время игрового моделирования «Раз – словечко, два – словечко». Для этого каждой команде предлагаем выбрать 6 карт, по которым вы сможете сочинить собственную историю и представить всем результаты вашего коллективного словотворчества. Время на выполнение задания – 2 минуты.

Какие интересные истории у вас получились!

III. Заключение

Ведущий. Сложно ли вам было работать с картами Проппа? Будет ли такая работа интересна детям?

Ведущий. Используя карты Проппа в своей работе, мы видим положительные результаты деятельности в речевом развитии наших воспитанников.

Сочинять нам сказки карты помогали:

Речь нам развивали, мыслить заставляли.

Полезна технология, представленная нами,

В этом убедились вы сегодня сами!

Мы показали вам только малую часть приемов использования карт Проппа, которые помогают детям при пересказе сказок, творческом рассказывании, сочинении историй. Представленная технология стимулирует не только развитие связной речи и словесное творчество, но и развивает внимание, восприятие, фантазию, обогащает эмоциональную сферу ребенка. А успешное овладение связной устной речью является необходимым условием качественной подготовки дошкольников к школе как важнейшего целевого ориентира дошкольного образования.

Список литературы

1. Волина В.В. Игры в рифмы. – СПб.: Дидактика Плюс, 2007.
2. Родари Джанни. Грамматика фантазии / пер. с итал. Ю.А. Добровольской. – М.: Самокат, 2017.
3. Пропп В.Я. Мифология сказки. Исторические корни волшебной сказки. (Собрание трудов В.Я. Проппа). – М., 2012.
4. Пропп В.Я. Русская сказка. (Собрание трудов В.Я. Проппа). – М., 2010.
5. Фесюкова Л.Б. Воспитание сказкой: для работы с детьми дошкольного возраста. – Харьков: Фолио, 1996.

**ЛУЧШИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ
ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
В ОРГАНИЗАЦИЯХ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПРИДНЕСТРОВСКОЙ МОЛДАВСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

Сборник материалов

*в рамках проведения Республиканского учебно-практического семинара
«Эффективные педагогические практики современного образования»,
приуроченного к 40-летию ГОУ ДПО «ИРОиПК»*

6 ноября 2024 года

Составитель

*А.Ю. Сударикова, гл. методист высш. квалиф. категории
кафедры дошкольного и начального образования ГОУ ДПО «ИРОиПК»*

Корректор *Е.Г. Рылякова*
Компьютерная верстка *О.М. Тимчук*

Подписано в печать 03.02.2025.
Формат издания 60×84 ¹/₈. Усл. печ. л. 5,3.

Изготовлено в ГОУ ДПО «ИРОиПК».
3300, г. Тирасполь, ул. Краснодонская, 31/2.