

Консультация для педагогов ДОУ

1с. «Культурные практики познавательного развития детей дошкольного возраста»

(использование квест – игр создание макетов и др.)

2с. КВЕСТ – ИГРА, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Дошкольное детство – это начальный этап формирования личности человека. В это время закладывается позитивное отношение к природе, к «фрукотворному миру», к себе и окружающим людям, ребенок стремится познать новое. Именно эти составляющие лежат в основе познавательного развития воспитанников.

В работе по познавательному развитию дошкольников можно использовать такую форму игры как квест. Квест – игры актуальны в контексте ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции детей в процессе решения игровых поисковых задач.

3с. Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр. Это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

В образовательном процессе квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, решающее образовательные и развивающие задачи, поставленные педагогом. Это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, предполагающая активность каждого участника.

5с. Квест как форма обучения детей в ДОО способствует развитию деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Основополагающие принципы квеста для детей дошкольного возраста:

- доступность – все вопросы и задания соответствуют возрасту;
- системность – задания логически связаны друг с другом;
- эмоциональная окрашенность заданий;
- время на выполнения заданий, чтобы дети не потеряли интерес;
- разнообразие видов активности;
- наличие четко сформулированной цели и видимого конечного результата.

6с. В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции.

Развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности.

Воспитательная - воспитание толерантности, умений и способностей работать самостоятельно и в коллективе, личной ответственности за выполнение работы.

7с. При подготовке квест-игры для детей дошкольного возраста необходимо придерживаться 3 основных правил:

- 1) игры должны быть безопасными;
- 2) вопросы и задания должны соответствовать возрасту;
- 3) споры и конфликты надо решать только мирным путём.

Важно отметить, что квест – это универсальная игровая технология, включающая соревновательные механизмы, повышает качество выполнения заданий, дает возможность самостоятельно осваивать новые знания, позволяет за короткое время вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса в решении образовательных задач в игровой и занимательной форме.

8с. Структура образовательного квеста состоит из:

1) введения, где чётко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, сделан обзор всего квеста,

2) заданий, которые понятны, интересны и выполнимы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации),

3) ресурсов — список информационных ресурсов (в электронном, бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернете, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания,

4) процесса работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания,

5) оценки - описание критериев и параметров оценки квеста,

6) заключения - раздел, в котором суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над квестом.

9с. В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

10с. штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

11с. кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Важно отметить, что во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети повышают познавательную активность, учатся вместе решать задачи, становятся более раскрепощёнными в общении, что приводит к сплочению детского коллектива.

Квест с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Время проведения не более 30 минут. Частота проведения 1 раз в неделю.

12с. ПРИМЕРЫ КВЕСТ –игр: «В поисках пропавшей сказки», «В поисках сюрпризов от Золотой Осени», «В стране безопасности», «В поисках клада», «Загадки тётушки-непогодушки», «Волшебное путешествие» и т.д. (фото)

13с. Развитие познавательных способностей детей дошкольного возраста посредством метода макетирования

Наряду с традиционными методиками для интеллектуального развития детей в дошкольных учреждениях используются инновационные педагогические технологии. Наиболее эффективной инновационной педагогической технологией, открывающей новые возможности воспитания и обучения, при решении задач по познавательному развитию дошкольников является метод макетирования.

14с. Технология макетирования позволяет реализовать принципы, утвержденные ФГОС ДО:

- индивидуализации дошкольного образования;
- содействия и сотрудничества детей и взрослых;
- поддержки инициативы детей в различных видах деятельности;
- партнерства с семьей.

15с. Макеты — это модели, представляющие собой уменьшенные объекты.

16с. Макетирование — это творческая конструктивная деятельность детей, создание специального игрового пространства. Макеты могут быть использованы в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры, что способствует развитию творчества и воображения.

Научность и теоретическая база

Ребенок в процессе использования макетов в игре начинает овладевать построением особого вида знаков – наглядных, пространственных моделей, в которых отображаются связи и отношения вещей, существующие независимо от действий и желаний самого ребенка.

17с. При использовании макета, как результата конструктивно-творческой деятельности, вне занятий дети описывают, сравнивают, повествуют о явлениях и объектах природы, тем самым пополняют свой словарный запас. (Чтение стихов, рассказов, загадывание загадок). Макеты рассматриваются детьми как игровая среда, где можно развернуть различные игровые сюжеты, содействуют развитию у детей коммуникативной инициативы, способствуют развитию инициативы как целеполагания и волевого усилия, у детей повышается уровень любознательности и познавательного интереса.

Использование макетов в своей работе позволяет изменить отношение детей, а также их родителей к сюжетно – ролевым играм.

18с. Игра с макетами является более высокой степенью развития сюжетно-ролевых игр, она востребована детьми и способствует их развитию:

- открывает множество возможностей для самостоятельной деятельности детей;
- создает возможность изменений, позволяющих, по ситуации, вынести на первый план ту или иную функцию игровых макетов.

Организуя предметно – игровую среду с использованием макетов в группах детей дошкольного возраста, появляется возможность решать задачу, связанную с развитием у детей сюжет сложения и свободного проявления их индивидуально – стилевых особенностей в игре.

Условно макеты можно разделить на два типа: **модели и карты.**

19с. Макеты-модели, (фото) представляют собой уменьшенные целостные объекты, направляющие воображение ребенка в основном на события, происходящие «внутри» этих объектов на небольшой плоскости с закрепленным на ней устойчивым сооружением-зданием, имеющим фасадную часть и данное в вертикальном разрезе внутреннее помещение этого здания. Например, «Кукольный дом» это комната с предметами мебели (стол, пара стульев, кровать, диван).

20с. Макеты-карты, (фото) это плоскости (не менее 50х60 см) с планом — схемой и объектами-маркерами пространства, отображающие определенную территорию, направляют ребенка на развертывание сюжетных событий, «снаружи», вокруг оформляющих эту территорию объектов. Например, на макете «Улицы города» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, а территория дополняется различными объектами (дома, гараж, бензоколонка, мост).

21с. Универсальный макет —(фото) это всего лишь знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры, очерчивая границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении. Универсальные макеты служат основой для организации сюжетной игры дошкольников с мелкими игрушками. Достоинство универсального макета в том, что он дает возможность вариативного использования игрушек и может быть дополнен разнообразным предметным материалом.

22с. Ландшафтный макет-карта (фото) — это плоскость с обозначенной цветом и рельефом природной территории (лес — зеленый цвет, река — голубой цвет, земля — коричневый цвет). Территория дополняется мелкими маркерами пространства (деревья, изгородь, изба, мельница).

Виды макетов:

23с. - напольный (макет имеет более крупные конструкционные объемы);

24с. - настольный (размер ограничивается размером стола или его части);

25с. - подиумный (на специальных подставках-подиумах);

26с. - настенный (макеты в виде объемных предметных картин с передним предметным планом, а задний картина)

27с. Существует несколько требований к макетам:

- они должны быть устойчивы и легко перемещаться с места на место;

- удобным в обращении, доступны дошкольникам для свободного выбора и игры;
- должны быть эстетически оформлены;
- служить длительное время и в любой момент быть доступен дошкольникам для игры.

Любой вид образовательной деятельности с детьми на всех ее этапах требует от педагога грамотной организации и руководства. Макетирование не является исключением.

В процессе работы с воспитанниками, можно успешно применять игровой макет «Времена года» пособие для дидактических игр по изучению времен года. (фото)

28с. Цель разработки макета: формирование системы осознанно-правильных экологических представлений о природе у детей дошкольного возраста.

29с. При использовании макета «Времена года» решаются следующие дидактические задачи:

- Познакомить или закрепить знания детей о сезонных изменениях в природе. Отмечать характерные признаки зимы, весны, лета, осени.
- Закрепить умения сравнивать, находить сходства и различие.
- Формировать навык составления короткого рассказа о сезонных изменениях с деревом, предметах одежды, праздниках, животных и птицах.
- Развивать у детей память, мышление, воображение.
- Развивать у детей интерес к живой природе.
- Воспитывать у детей эмоциональное, положительное отношение к природе, умение видеть прекрасное в разном времени года.

30с. Используются такие формы работы:

- игровая деятельность;
- коммуникативная деятельность
- трудовая деятельность;
- продуктивная деятельность;
- познавательно-исследовательская деятельность;
- чтение художественной литературы.

31с. Методические приемы работы с макетом:

- беседы,
- рассматривание,
- чтение стихов и рассказов о животных, птицах, деревьях,
- составление коротких рассказов,
- отгадывание загадок,
- дидактические игры «Когда это бывает», «Времена года» и др.

32с. Разрабатываются и изготавливаются макеты в 3 этапа.

1. Подготовительный этап.

Работу с детьми можно начать с вводной беседы «Какие бывают времена года?» Реализуя задачи по ознакомлению дошкольников с миром природы, собрать материал для макета.

2. Основной этап.

Макеты создаются из бросового материала (пенопласт, картон). Изготавливаются дополнительные модели (птицы, листья, фигурки, детей в сезонных одеждах и т.д., которые крепятся липучками)

Данное пособие полезно для детей с 2 до 7 лет, педагогов, родителей.

3. Этап активизации игры с макетом.

Проводится игровая деятельность, включающая в себя: отгадывание загадок; дидактические игры «Времена года»; самостоятельную сюжетно-ролевую игру для детей.

33с. Использование игровых макетов в предметно – развивающей среде отвечает принципу интеграции образовательных областей. Через любой игровой макет решаются задачи из различных областей. Например, макет «Времена года» предполагает

интеграцию следующих областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Логичность.

34с. В чем же эффективность и целесообразность использования технологии макетирования в воспитательно-образовательном процессе ДОУ?

Во-первых, его самое главное достоинство – простота. Макет могут изготовить все.

Во-вторых, это новая технология – открывающая новые возможности; современная педагогическая практика характеризуется поиском и внедрением новых эффективных технологий, помогающих оптимизировать работу педагога в познавательно-исследовательской работе с детьми дошкольного возраста.

В-третьих, является диагностическим инструментом, даёт возможность педагогу оценить уровень усвоения ребенком пройденного материала.

В-четвертых, он гармонично вписывается в познавательную деятельность дошкольников, в общепринятую систему воздействия на развитие дошкольника и обеспечивает ее логическую завершенность.

И в-пятых, носит характер комплексного воздействия, не только развивает познавательные способности, но и способствует развитию памяти, внимания, мышления, творчества.

35с. Целостность.

Разрабатывается система мероприятий по применению данной технологии, которая включает следующие блоки:

- работа с родителями;
- работа с педагогами;
- работа с детьми.

В этом направлении активно ведётся работа с родителями.

36с. РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ

- Консультации: «Как использовать технологию макетирования в семье» альбом «Мои макеты» и индивидуальные консультации.
- Семинар-практикум «Макетирование в процессе познавательного развития»
- Мастер-классы по изготовлению макетов.
- Круглые столы «Развитие творческих способностей дошкольников посредством метода макетирования», «Успехи детей».
- Открытые занятия: «Времена года», «Ознакомление с природой родного края посредством использования технологии макетирования».

37с. РАБОТА С ДЕТЬМИ

Цель работы с детьми: развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста методом макетирования.

Для достижения поставленной цели выдвигаются следующие **задачи**:

- Развивать познавательный интерес у детей, который влечет за собой развитие познавательных и творческих способностей (умение наблюдать, сравнивать, анализировать, обобщать, искать аналоги).
- Расширять кругозор и знания детей.
- Развивать навыки исследовательской деятельности.
- Формировать мотивы собственных действий, ставить цель, отбирать необходимые средства, определять последовательность действий.
- Развивать умение договариваться о совместных действиях, сотрудничать в группе.
- Формировать созидательную направленность ребенка.
- Воспитывать бережное отношение к природным объектам, стремление передать и запечатлеть красоту природы.

38с. Вариативность использования метода макетирования:

- составление рассказов о временах года;
- беседа о перелетных птицах;
- дидактические игры «Что лишнее», «Определи время года» и т.д.;
- составление рассказа на заданную тему;
- описание предметов по теме;
- использование метода макетирования в организованной образовательной деятельности.

Так, например, изучая тему «Птицы», дети в ходе фронтальной работы составляют рассказ-описание о перелетных птицах, зимующих птицах.

39с. Творчество при использовании технологии макетирования заключается в том, что, во-первых, сам макет это – творческий продукт, во-вторых, каждый воспитатель привносит что-то свое (новое) творческое в разработку и реализацию технологии макетирования.