

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ДЕЛОВОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ» S-VA.RU
СВИДЕТЕЛЬСТВО СМИ ЭЛ № ФС77-70095 ОТ 07.06.2017 ГОДА

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

ВСЕРОССИЙСКАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
«АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В СОВРЕМЕННОЙ
СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ»

10 ФЕВРАЛЯ – 28 ФЕВРАЛЯ 2022

ТОМ 2

ЕКАТЕРИНБУРГ

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ДЕЛОВОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ» S-BA.RU
СВИДЕТЕЛЬСТВО СМИ ЭЛ № ФС77-70095 от 07.06.2017 года

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

ВСЕРОССИЙСКОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
«АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ В СОВРЕМЕННОЙ
СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ»

ТОМ 2

10 ФЕВРАЛЯ – 28 ФЕВРАЛЯ 2022

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Высшая школа делового администрирования»

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор: Скрипов Александр Викторович
Ответственный редактор: Лопаева Юлия Александровна
Технический редактор: Доденков Владимир Валерьевич

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Доставалова Алена Сергеевна
Кабанов Алексей Юрьевич
Львова Майя Ивановна
Чупин Ярослав Русланович
Шкурихин Леонид Владимирович

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Антонов Никита Евгеньевич
Бабина Ирина Валерьевна
Кисель Андрей Игоревич
Пудова Ольга Николаевна
Смульский Дмитрий Петрович

АДРЕС РЕДАКЦИИ И ИЗДАТЕЛЬСТВА

620131, г. Екатеринбург, ул. Фролова, д. 31, оф. 32
Телефоны: 8 800 201-70-51 (доб. 2), +7 (343) 200-70-50

Сайт: s-ba.ru

E-mail: redactor@s-ba.ru

При перепечатке ссылка на научно-образовательное сетевое издание s-ba.ru обязательна.

Мнения авторов могут не совпадать с точкой зрения редакции.

Редколлегия журнала осуществляет экспертную оценку рукописей.

© ВЫСШАЯ ШКОЛА ДЕЛОВОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ

16+

УДК 37

ББК 74

А43

Актуальность игровых методов в современной системе обучения: материалы Всероссийской педагогической конференции. Том 2. – Екатеринбург: Высшая школа делового администрирования, 2022.

В сборнике материалов Всероссийской педагогической конференции «Актуальность игровых методов в современной системе обучения», проходившей 10 февраля – 28 февраля 2022 года в Высшей школе делового администрирования (г. Екатеринбург), представлены доклады и статьи педагогических работников, специалистов-практиков и студентов, представляющих различные регионы Российской Федерации.

В рамках конференции проходили выступления участников в следующих секциях: Дошкольное образование; Начальное общее образование; Основное общее и среднее общее образование; Высшее и профессиональное образование; Дополнительное образование; Инклюзивное и коррекционное образование; Обмен методическими разработками и педагогическим опытом.

Сборник представляет интерес для педагогических работников, родителей воспитанников и обучающихся образовательных организаций, аспирантов, студентов, интересующихся актуальностью игровых методов в современной системе обучения. Статьи и доклады печатаются в алфавитном порядке, в авторской редакции (по представленным электронным версиям).

© Авторы материалов, 2022

© Высшая школа делового администрирования, 2022

НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Аржановская Наталья Владимировна УЧИТЬСЯ ИГРАЯ, ИЛИ ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ.....	9
Афанасьева Мария Викторовна РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «ШКОЛА БУДУЩЕГО ПЕРВОКЛАССНИКА»	13
Губкина Татьяна Юрьевна ИГРА – ОКНО В МИР ЗНАНИЙ.....	22
Гусева Наталья Николаевна ФОРМИРОВАНИЕ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ЧЕРЕЗ СИСТЕМУ КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ И ВО ВНЕУРОЧНОЕ ВРЕМЯ.....	24
Кудашова Ирина Александровна ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС	34
Латышева Светлана Геннадьевна ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПРИ ОБУЧЕНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ	38
Макарьева Лилия Гейбатовна МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ».....	42
Помазкина Ирина Михайловна ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РАЗВИТИЯ РЕЧИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ.....	51
Прищепа Светлана Анатольевна ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ В РАМКАХ ГРУППЫ ПРОДЛЕННОГО ДНЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ.....	52
Сейинян Галина Хореновна ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ	54

ОСНОВНОЕ ОБЩЕЕ И СРЕДНЕЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Истомина Елена Юрьевна

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ СПЕЦ. ДИСЦИПЛИН 58

Кодаласва Залина Викторовна

ИКТ В ПРЕПОДАВАНИИ РОДНОГО (ОСЕТИНСКОГО) ЯЗЫКА
И ЛИТЕРАТУРЫ 60

Альбина Шаликоевна Макиева

ФОРМИРОВАНИЕ ИКТ-КОМПЕТЕНТНОСТИ НАУРОКАХ
ИНФОРМАТИКИ..... 67

Субботина Оксана Валерьевна

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ Ф ФОРМИРОВАНИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ 72

Щербакова Юлия Васильевна

УЧЕТ ОСОБЕННОСТЕЙ МЕСТНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
КУЛЬТУРЫ И НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЙ ПРИ РАЗРАБОТКЕ
НАЦИОНАЛЬНО-РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА
В ТИПОВЫХ ПРОГРАММАХ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ
ИСКУССТВУ 73

ВЫСШЕЕ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Бурова Ольга Борисовна

АРТ-ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
МЕТАКОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ..... 77

Дворникова Елена Юрьевна

ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОТЕХНИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
БУДУЩЕГО ПЕДАГОГА 83

Долгих Наталья Ивановна

Саттарова Виктория Сергеевна

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В СПО 87

Каменева Елена Николаевна

ОСОБЕННОСТИ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ОБУЧЕНИЯ
В КОЛЛЕДЖЕ 89

Максимова Валерия Алексеевна

Щенина Татьяна Евгеньевна

ТРЕБОВАНИЯ К ИЗУЧЕНИЮ ИСТОРИИ ПОСРЕДСТВОМ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫХ
ДОКУМЕНТАХ: ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ..... 91

Самофалова Елена Николаевна

Конева Юлия Александровна

Железнякова Марина Алексеевна

РЕЗУЛЬТАТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ В РЕАЛИЯХ СОВРЕМЕННЫХ
СТАНДАРТОВ 96

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Апалькова Татьяна Ивановна

ЛЕГОПОЛИС – ТЕРРИТОРИЯ УСПЕХА 99

Зуева Наталья Сергеевна

ОСОБЕННОСТИ СОДЕРЖАНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ «МОЗАИКА», КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ
КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДЕКОРАТИВНО-
ПРИКЛАДНОМУ ТВОРЧЕСТВУ ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ 103

Ильина Валентина Викторовна

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ
В СТУДИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА..... 107

Кондратьева Ирина Сергеевна

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА НА ТЕМУ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ХОРЕОГРАФИИ» 115

Кузнецова Виктория Вячеславовна

ИГРОВЫЕ МУЗЫКАЛЬНО-РИТМИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ
В ПРАКТИКЕ ВОКАЛЬНОГО АНСАМБЛЯ ДЛЯ МЛАДШЕГО
И СРЕДНЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА..... 119

Малевич Светлана Васильевна

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА
«ОСНОВЫ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ»
В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ 122

Михайлова Елена Анатольевна ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....	124
Обухова Елена Владимировна ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ НА ЗАНЯТИЯХ В АНСАМБЛЕ «ВЕСЕЛЫЕ ЛОЖКАРИ».....	127
Рыжкова Ирина Константиновна Фролова Светлана Петровна Водяной Алексей Юрьевич Водяная Екатерина Владимировна МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ – СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ.....	131
Серегина Инна Валерьевна КВЕСТ.....	135
Федяева Анна Вадимовна Федяева Мария Вадимовна ИНТЕРАКТИВНЫЕ КВЕСТЫ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ	136
<i>ИНКЛЮЗИВНОЕ И КОРРЕКЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ</i>	
Аксенова Ольга Викторовна ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ У ДЕТЕЙ С ОВЗ.....	139
Бедокурова Анастасия Сергеевна Зайцева Вероника Алексеевна ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ МУЗЫКАЛЬНОЙ ТЕРАПИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОВЗ В ПРАКТИКЕ ПЕДАГОГА- ПСИХОЛОГА И УЧИТЕЛЯ – ЛОГОПЕДА В УСЛОВИЯХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ.....	143
Болдырева Татьяна Владимировна РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	145

Галлямова Гульнара Мазитовна Лотфуллина Жанна Олеговна Гильфанова Дина Рамилевна Карачевская Айгуль Азатовна	ВЛИЯНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ НРАВСТВЕННЫХ НОРМ ДЕТЕЙ С ТНР	149
Голубева Ирина Андреевна	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ С ОВЗ	153
Довбий Юлия Юрьевна	ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ТЯЖЕЛЫМИ НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ	156
Дунина Варвара Александровна Фортунатова Диляра Усеиновна	РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОЙ КОММУНИКАЦИИ У ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЯМИ ИНТЕЛЛЕКТА КАК ОСНОВА УСПЕШНОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ И ИНТЕГРАЦИИ В ОБЩЕСТВЕ	158
Кузько Наталья Александровна	ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ С УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ)	160
Павлова Татьяна Олеговна	РАЗВИТИЕ КОНСТРУКТОРСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ В АСПЕКТЕ ОСВОЕНИЯ РОБОТОТЕХНИКИ	164
Шилова Анастасия Геннадьевна	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА	168
ОБМЕН МЕТОДИЧЕСКИМИ РАЗРАБОТКАМИ И ПЕДАГОГИЧЕСКИМ ОПЫТОМ		
Богданова Светлана Викторовна	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ПО ВЫБОРУ ДЛЯ 5 КЛАССА "ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА"	171

Зотова Юлия Викторовна ОЦЕНКА ТЕКУЩЕГО ИМИДЖА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ РОДИТЕЛЯМИ ВОСПИТАННИКОВ.....	176
Марьяна Дарья Эдуардовна КВЕСТ-ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ НА ТЕМУ «ЗДОРОВЬЕ В НАШИХ РУКАХ».....	183
Мочалова Людмила Александровна ВЛИЯНИЕ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ НА ФОРМИРОВАНИЕ ДРУЖЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ В КЛАССЕ ...	190
Пикулина Ольга Ивановна МЕТОД МИФОЛОГЕМ КАК СРЕДСТВО РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ В РЕАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ.....	192
Сотникова Наталья Петровна Попова Ольга Николаевна Дмитриева Татьяна Владимировна НЕПОСРЕДСТВЕННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В КОМПЕНСИРУЮЩЕЙ ГРУППЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5- 6 ЛЕТ С ОВЗ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИКТ НА ТЕМУ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗИМНИЙ ЛЕС»	204
Туренко Виктория Геннадиевна КОНСУЛЬТАЦИЯ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ИГРЫ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА РЕБЁНКА».....	215
Хатагова Светлана Зелимхановна СОВРЕМЕННЫЕ ПРИЁМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	217
Черкасских Оксана Тимофеевна Лобанова Наталья Валерьевна Плохотникова Жанна Викторовна Устинова Юлия Геннадьевна ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ....	221

Начальное общее образование

*Аржановская Наталья Владимировна,
учитель начальных классов,
СОШ п. Сосновка,
п. Сосновка Белоярского района ХМАО-Югры*

УЧИТЬСЯ ИГРАЯ, ИЛИ ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе - сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести – семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу самым главным трудом детей становится учение, на которое детям трудно переключиться. Оно требует от детей значительно больше усидчивости и трудолюбия. Более быстрому и безболезненному преодолению психологического барьера, возникающего при поступлении ребёнка в школу, является использование игры как методического процесса в учебно-воспитательном процессе.

Работая учителем начальных классов, убедилась в том, что именно игровые ситуации помогают детям лучше усваивать материал, делают процесс обучения занимательным, создают у детей бодрое рабочее настроение и в своей работе стала использовать именно данный метод.

Игра – это эмоциональное поле, в котором ребёнок естественно, без принуждения и назидания, по доброй воле стремится к самовыражению, самопознанию, самостоятельности. Она создаёт условия для сотворения собственного мира, пробуждает в младшем школьнике творческое отношение к жизни.

Игра не обусловлена особыми учебными навыками (внимание, дисциплина, умение слушать); игра – более активная форма работы с учениками. Она позволяет играющим чувствовать себя субъектами процесса. Игра подключает все каналы восприятия информации (и логику, и эмоции, и действия), а не опирается на одну лишь память и воспроизведение. Наконец, игра более надежный способ усвоения знаний. Игра мотивирует ученика очень эффективно, ибо нацелена не на результат, а на процесс. Даже пассивный ученик быстро подключается к игре. Играть любят все, даже те, кто не любит учиться. В игре также происходит активизация познавательных действий. Правила игры сами определяют дисциплинарные рамки. Игроки и команды соблюдают их играя. Выстраивая игру, учителю не приходится беспокоиться о популяризации содержания материала, ибо

игра содержательна настолько, насколько ее может понять каждый. Игры на уроках позволяют одним усвоить материал на уровне предметных действий, другим на уровне знаний, третьим на уровне логических выводов. Оценка знаний и действий ученика на уроке - обязательный элемент, а в игре желательный. Но форма оценки в игре предпочтительна игровая.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников. Помимо развития и коррекции собственно познавательных процессов (мышления, воображения, памяти как таковых) необходимо обеспечить и формирование такого важного их качества, как раскованность, раскрепощенность.

Присутствие игры на уроке правомерно только тогда, когда она служит методом обучения, а не средством развлечения уставших учеников.

Игры требуют от педагога особого искусства в их применении. Ведь в них, с одной стороны, должно быть, правильно и точно передано учебное содержание, а с другой стороны, необходимо придать этому содержанию развлекательный эмоциональный характер, чтобы учебная задача выступала как игровая. Педагогически эти игры ценны тем, что позволяют учитывать индивидуальные особенности детей, давать им игровые задания в точном соответствии с их уровнем знаний, незаметно для класса помогать в игре слабому ученику.

Принципиально важно давать игровое задание каждому ребёнку так, чтобы максимально предотвратить возможность ошибки при его выполнении. Понятно, что это возможно только в том случае, когда учитель хорошо знает реальные возможности каждого школьника, чутко реагирует на любые негативные проявления по ходу игры. Каждый новый тип игр вводится именно тогда, когда на уроке ведётся обучение соответствующим видам деятельности. Планируя игру на уроке, нужно заранее точно знать, какие именно операции и на каком этапе их становления закрепляются в игре, каковы доля и характер участия в игре каждого ученика класса.

Для того чтобы игра при обучении грамоте стала действительно методом обучения, она должна проводиться на уроках систематически и целенаправленно, единичная игра не даёт никакого развивающего эффекта. Раньше у меня часто было так, что не успевала проводить игру на уроке, т.к. всё время уходит на учебные задания (особенно в 1 классе, темп работы медленный). Но позже я поняла, что игры имеют для эффективного обучения грамоте не меньшее, а большее значение, чем чисто учебные задания. Не нужно забывать о том, что учебно-познавательная мотивация (один из важнейших компонентов учебной деятельности) у детей этого возраста особенно успешно формируется именно интересной для них *учебной игрой*.

Игры и игровые упражнения на уроках обучения грамоте.

Игра «Назови слово с нужным звуком»

Эту игру целесообразно проводить в конце урока после того, как проведён звуковой анализ слов. Можно выбрать для игры любой звук из со-

става проанализированных на уроке слов. Обязательно с интонационным выделением этого звука и объяснить место его (в начале, середине или конце слова). Но к такому приёму приходится прибегать лишь на первых уроках. Активность учеников в этой игре чрезвычайно велика, но выслушать нужно ответы каждого ребёнка. Обязательно кто-нибудь ошибётся и либо назовёт слово с твёрдым согласным звуком вместо мягкого, либо слово будет похоже по смыслу на уже сказанное другим учеником, но не будет иметь нужного звука. На такой случай у учителя должен быть всегда наготове набор слов и загадок, либо наводящий вопрос типа «Что у меня сейчас под ногами?» или «Как называется зверь, у которого вместо носа длинный хобот?» Ребёнок ещё не понимает, что в его ответе будет нужный звук, он просто торопливо говорит слово, а учитель уже радуется и хвалит его: «Какой молодец!» И, грустивший было ребёнок, вновь радостно включается в общую игру. Важно показать каждому ученику класса, что играть легко и интересно, что учитель его обязательно похвалит. В тот момент, когда учитель замечает, что словарный запас детей постепенно истощается, нужно поменять задание.

Игра «Назови слово с нужным звуком» проводится на каждом уроке обучения грамоте. Дети называют слова с любым звуком. Проведение этой игры очень важно для расширения словарного запаса детей, активизации их словаря. Вначале дети называют только предметы. Постепенно можно внести дополнительное условие игры: называть можно только те слова со [р], которые обозначают вкусные вещи, или такие слова, которые обозначают предметы в нашем доме, и т.д. Постепенно можно вводить в игру и другие части речи – прилагательные, глаголы.

Конечно, эта игра является серьёзным учебным заданием. В игру его превращает стиль его проведения (эмоциональность, темп) и элемент соревновательности: кто назовёт больше слов. Поэтому за каждое правильно названное слово ребёнку можно вручать какую-нибудь награду (фишку, жетон и т.п.). Награды должны быть просто символом, чтобы в конце можно было подсчитать их и определить победителя, назвавшего наибольшее количество слов.

Игровое упражнение «Как тебя зовут?»

Вводится для закрепления знаний детей о гласных и согласных звуках.

Учитель предлагает выйти к нему всех детей, имена которых начинаются с гласного звука. Имя каждого ребёнка громко называется, и класс определяет, с какого звука оно начинается, гласный он или согласный.

Игра «Назови похожее»

Эта игра вводится для отработки различения твёрдых и мягких согласных звуков. Игру хорошо проводить с мячом. Учитель бросает мяч ребёнку и называет слово, которое начинается с любого согласного звука. Ребёнок должен вернуть мяч учителю, назвав другое слово с этим же самым согласным звуком («сыр»-«сок», «кит»-«кино») или с любым твёрдым согласным («сыр»-«молоток», «кит»-«лента»). Условия игры оговариваются заранее. Затем можно усложнить игру: учитель называет слово, начина-

ющееся с твёрдого (мягкого) согласного звука, ребёнок отвечает словом, начинающимся с его мягкой (твёрдой) пары («фрук»)–«река», «вилка»–«вода») или с любого мягкого (твёрдого) согласного звука («фрук»)–«мясо», «вилка»–«молоко»).

При проведении этих игр нужно постепенно усложнять задачу, переходя от одного варианта к другому.

Игра «Живые звуки»

Проводится после того, как дети провели звуковой анализ какого-либо слова. Детей на игру можно пригласить разными способами:

1. играют дети, которые разгадали загадки учителя о звуках слова – какой первый звук в слове? Третий? Четвёртый? Второй? Пятый?
2. учитель приглашает к доске детей и говорит им, каким звуком кто из них будет; звуки можно назвать подряд, так, как они следуют в слове, или вразбивку.

Ученики выстроились в соответствии с порядком звуков в слове. Учитель вызывает кого-нибудь из детей «прочсть» слово, ведя указкой по фишкам (буквам), которые дети держат в руках. Затем начинает подзывать к себе «звуки»: «Подойдёт ко мне первый гласный звук в слове, второй гласный звук, второй мягкий согласный звук, первый мягкий согласный звук, твёрдый согласный звук».

Обратите внимание, какие сложные задания выполняют ученики. Каждый ребёнок, выполняющий роль звука, должен всё знать и помнить о своём звуке.

Игра «Придумай слово по модели»

Эта игра вводится в конце курса обучения, когда дети уже хорошо овладели звуковым анализом слов, легко различают гласные и согласные звуки, знают, что согласные бывают твёрдые и мягкие, и хорошо слышат их в словах. Но нужно учесть, что эта игра может быть интересной и полезной для учеников только в том случае, если их к ней специально подготовили. А для этого необходимо после проведения звукового анализа каждого слова обращать внимание детей на то, какая модель получилась, была ли уже на уроке точно такая модель слова.

Первое игровое задание по придумыванию слов в соответствии с заданной моделью должно быть несложным – трёхзвуковая модель. Обязательно каждое названное слово должно быть «прочитано».

Когда игра начинает идти легко и быстро, можно по ходу игры поменять фишки: вместо синей поставить зелёную и, конечно, обратить внимание класса: «А теперь какие слова будем называть?» Но усложнения нужно проводить постепенно, помня о том, что в этой игре дети выполняют очень трудное задание: прежде чем назвать слово, они должны мысленно провести его полный звуковой анализ, оценить качественную характеристику всех звуков.

«Кто внимательный»

Это не игра, а скорее дидактическое упражнение. В ходе урока дети получают задание положить перед собой две карточки, обозначающие

твёрдый и мягкий согласные звуки. Карточки кладутся одна под другой. Затем нужно положить после синей карточки те гласные буквы, которые пишутся после твёрдых согласных, а под ними, за зелёной карточкой, – те гласные буквы, которые пишутся после мягких согласных. Это задание учащиеся должны выполнять почти на каждом уроке, постепенно увеличивая число букв: сначала за каждой карточкой стоит по одной букве – «а», «я», затем их число увеличивается, доходя до пяти в каждом ряду. Если не задавать таких вопросов, как например, «Какая буква означает [у] после мягкого согласного?», то есть опасность, что дети механически запомнят буквы и будут выставлять их, не ориентируясь на изученное правило.

Когда это задание выполнено, начинается игра. Ученики закрывают глаза, а учитель быстро переставляет две буквы из одного ряда в другой, меняет их местами. Затем дети открывают глаза и должны угадать, что изменилось.

Игра «Найди свой домик»

Эта игра вводится для запоминания правил написания гласных букв после твёрдых и мягких согласных звуков.

Все ученики получают по одной гласной букве, а два ребёнка берут карточки: один – синюю, другой – зелёную. Эти дети – ведущие. Ведущие выбирают из учащихся, которые отлично усвоили учебную задачу, не делают ошибок в самостоятельной работе. Дети-буквы гуляют по классу, по сигналу учителя они должны занять своё место в синем или зелёном домике.

Каждый ведущий проверяет буквы и пропускает в свой домик только те из них, которые пишутся после его согласного звука. Учитель не вмешивается в игру.

Дети очень любят эту подвижную игру, с удовольствием в неё играют и хотят быть ведущими-проверяющими.

В любом виде деятельности на уроке учитель продолжает формировать у своих учеников учебную деятельность – умение контролировать свои действия, оценивать их правильность или неправильность.

Необходимо включать игры в каждый урок, а если каждый этап урока завершать соответствующей игрой, то очень скоро можно заметить, как растут знания учеников, как быстро формируется их желание и умение учиться, как формируется функциональная грамотность у обучающихся.

*Афанасьева Мария Викторовна,
учитель начальных классов,
МКОУ "СОШ № 6",
с. Арылах Мирнинского района РС (Я)*

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «ШКОЛА БУДУЩЕГО ПЕРВОКЛАССНИКА»

Срок реализации программы:
Возраст обучающихся: 6-7 лет

Подготовка детей к школе - задача комплексная, многогранная, охватывающая все сферы жизни ребенка. При её решении принято выделять ряд аспектов. Во-первых, продолжающееся развитие личности ребёнка и его познавательных процессов, лежащих в основе успешной учебной деятельности в будущем, и, во-вторых, необходимость обучения начальным школьным умениям и навыкам, таким, как элементы письма, чтения, счёта.

Первый аспект, отражает психологическую готовность к школе. Исследования показали, что далеко не все дети к моменту поступления в школу достигают того уровня психологической зрелости, который позволил бы им успешно перейти к систематическому школьному обучению. У таких детей, как правило, отсутствует учебная мотивация, низкий уровень произвольности внимания и памяти, отмечается незрелость словесно-логического мышления, неправильное формирование способов учебной работы, отсутствует ориентировка на способ действия, слабое владение операциональными навыками, низкий уровень развития самоконтроля, отмечается незрелость тонкой моторики и слабое речевое развитие.

Проводя исследования психологической готовности, учёные, с одной стороны, определяют требования школы, предъявляемые ребёнку, а с другой, исследуют новообразования и изменения в психике ребенка, которые наблюдаются к концу дошкольного возраста. Так, например, Л. И. Божович отмечает: «...беспечное времяпрепровождение дошкольника сменяется жизнью, полной забот и ответственности, - он должен ходить в школу, заниматься теми предметами, которые определены школьной программой, делать на уроке то, что требует учитель; он должен неукоснительно следовать школьному режиму, подчиняться школьным правилам поведения, добиваться хорошего усвоения положенных по программе знаний и навыков». Учителей волнуют вопросы, как обучать без принуждения, как у них развивать устойчивый интерес к знаниям и потребность к самостоятельному поиску, как сделать учение радостным. А. С. Макаренко писал, и американский учёный - психолог Блюм утверждает, что основные характерологические черты личности складываются до 5 — 8 летнего возраста (до 70%). Именно в этот период игровая деятельность помогает так организовать учебный процесс (как отмечают психологи), что дает возможность раскрыть сущностные силы растущего человека, сформировать ядро личности. Все, что осваивает человек в этом возрасте, остается на всю жизнь.

Известный психолог Л. С. Выготский считал, что обучение должно идти впереди развития. «Правильно организованное обучение должно вести за собой развитие ребёнка». Он писал, что педагогика должна ориентироваться не на вчерашний, а на завтрашний день детского развития. «Развитие именно из сотрудничества, что помогает раскрыться имеющимся у ребенка потенциальным возможностям, воспитывает у него веру в свои силы».

Сокращается количество детей, посещающих дошкольное учреждение. Не все родители обеспокоены проблемами подготовки детей к обучению: в школу приходят дети, не подготовленные даже на уровне элементарной информированности об окружающем мире. У них не развиты психические функции, такие как интеллектуальная, моторная, эмоционально-волевая, что делает процесс дальнейшего обучения таких детей сложным, а иногда и не возможным.

Учебная деятельность предъявляет высокие требования к психике ребенка - мышлению, восприятию, вниманию, памяти.

Для того, чтобы вчерашний дошкольник мог безболезненно включиться в новые для него отношения и новый (учебный) вид деятельности необходимы условия успешного вступления в школьную жизнь. В сложившейся ситуации появилась необходимость создания Программы, которая дает возможность подготовить детей к школе. Занятия с будущими первоклассниками позволяют им в дальнейшем успешно овладеть школьной программой и продолжить обучение.

Цель программы:

- предупреждение и преодоление проблем адаптации у детей при переходе на новую ступень развития,
- сохранение их здоровья и эмоционального благополучия.
- формирование положительного отношения к школе и процессу обучения

Задачи программы:

- создание условий для адекватного развития будущих первоклассников, их успешной адаптации в школе;
- обеспечение одинаковых стартовых возможностей для поступающих в школу;
- укрепление и развитие эмоционально-положительного отношения ребенка к школе, желания учиться;
- повышение педагогической культуры родителей, дети которых поступают в первый класс;
- повышение информированности родителей о проблемах адаптации детей в школе и особенностях кризиса 7 лет;
- оказание психологической помощи и поддержки детям и их родителям.

Принципы:

- **Доступность.** Заключается в том, что обучение в школе дошкольной подготовки предоставляется всем детям любого уровня готовности к школе, готовящиеся к школьному обучению.
- **Универсальность.** Заключается в том, что подготовка осуществляется теми средствами, которые наиболее подходят для формирования данной группы школьников.

- **Комфортность.** Заключается в положительной эмоциональной оценке любого достижения учащегося со стороны ведущего группы, чтобы успех ребят переживался ими как радость.

- **Направленность.** Заключается в том, что учитель не занимается комплексным развитием ребенка, а формирует компоненты, необходимые для последующей учебной деятельности ребенка, на основе уже сформированной игровой.

- **Открытость.** Заключается в том, что в школе дошкольной подготовки работают педагоги разной специфики по программам, которые одобрены педагогическим советом или прошедшие экспертизу.

- **Добровольность.** Заключается в том, что в группы подготовки попадают все дети, родители которых (или заменяющие их лица), дали согласие на подготовку.

- **Актуальность.** Заключается в использовании современных достижений науки, своевременном реагировании на изменения социального заказа, стандартов образования, мониторинговых показателей.

Ожидаемые результаты:

- обеспечение психического и физического развития детей на том уровне, который необходим для их включения в учебную деятельность;
- сокращение адаптационного периода при поступлении ребёнка в школу;
- коррекция проблем дезадаптации у некоторых детей;
- повышение уровня педагогической компетентности родителей;
- обеспечение единых стартовых возможностей будущих первоклассников.

Пользователи программы.

Пользователями программы являются:

- Воспитанники дошкольных образовательных учреждений подготовительной группы, готовящиеся к поступлению в школу;
- Родители воспитанников дошкольных образовательных учреждений;
- Учителя начальных классов;
- Администрация школы;

Программа строится по 3 направлениям:

1. Занимательная математика и логика.
2. Обучение грамоте
3. Письмо (Развитие моторики).

Планируемые результаты программы

Предмет	УУД		
	личностные	предметные	метопредметные
Обучение	-освоить	-называть правильно	-учиться работать по

<p>грамоте и письмо</p>	<p>роль ученика; -развитие положительных мотивов к учебной деятельности; воспитание позитивного эмоционально-ценностного отношения к русскому языку; пробуждение познавательного интереса к языку.</p>	<p>элементы букв; -находить элементы в написании строчных и прописных гласных букв; -конструировать букву из различных элементов. -анализировать написанную букву; -воспроизводить форму буквы и её соединения по алгоритму; -соблюдать соразмерность элементов буквы по высоте, ширине и углу наклона; -сравнивать написанную букву с образцом; -писать слоги, слова; -списывать с рукописного и печатного текста; -перекодировать звуко-фонемную форму в буквенную (печатную и прописную); -писать под диктовку буквы, слоги; -соблюдать санитарно-гигиенические нормы письма; -развитие речи, мышления, воображения дошкольников; -овладение умениями участвовать в диалоге, составлять несложные монологические высказывания небольшого объема.</p>	<p>предложенному плану; -выработка умения работать в паре, группе; -добывать новые знания, опираясь на уже имеющиеся знания; -оформлять свою речь; -слушать и слышать речь других; -перерабатывать полученную информацию: -сравнивать и группировать предметы и явления.</p>
-------------------------	---	--	--

3.Математика.	формирование интереса (мотивации) к изучению предмета математики; -развитие навыков сотрудничества; развитие самостоятельности и ответственности за свои поступки; -развитие чувств доброжелательности, отзывчивости, сопереживания.	-Развитие математической речи, вычислительных навыков с числами в пределах 10 -Решение задач в 1 действие на сложение и вычитание -Распознавание и изображения геометрических фигур	-овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи урока математик; -умение оценивать свои успехи и неудачи. -овладение первоначальными умениями выполнения логических действий: анализа, синтеза, сравнения. -формировать умения слушать, вести диалог и высказывать свою точку зрения. -умение применять полученные знания на практике, в жизни.
---------------	---	---	---

Учебный план

№	Название направления	Количество часов
1	Занимательная математика и логика.	16
2	Обучение грамоте.	16
3	Письмо (Развитие моторики).	16
Итого:		48

Занятия проводятся по субботам по 3 занятия длительностью 30 минут каждое. Период реализации – ноябрь – апрель.

Содержание программы и тематическое планирование по курсу «Занимательная математика и логика».

Основной задачей обучения математике является обеспечение начальной математической подготовкой учащихся. Детям предстоит научиться распознавать свойства предметов и геометрические фигуры; научиться

правильно называть и обозначать числа, понимать смысл арифметических действий и отношений.

Программой предусмотрено изучение пространственных отношений между предметами, выделение из группы предметов один в соответствии с обозначенными свойствами: цвет, величина, форма, назначение. Перед учителем стоит цель научить детей правильно называть эталонные свойства предметов и правильно воспринимать эти свойства, а так же определять местоположение предметов в пространстве.

Основу начального курса математики составляют представление о натуральном числе и 0, (числа от 1 до 10).

Раскрытие смысла арифметических действий связано с решением простых задач. Задачи являются богатейшим материалом, на котором будет решаться важнейшая задача математики – развитие мышления и творческой активности учащихся.

Неотъемлемая часть обучения математике является развитие высших психических процессов. В связи с этим в курс обучения математике включены элементы логики.

Особое значение при изучении математики имеет игровая деятельность детей на занятиях.

Задачи обучения математике:

1. Научить детей считать в прямом и обратном порядке, соотносить количество предметов с числом, научить различать и называть цифры в пределах 10, устанавливать равенства и неравенства.

2. Учить определять предметы по размеру, различать цвет, распределять предметы в возрастающем и убывающем порядке

3. Знакомить с геометрическими фигурами. Учить конструированию с этими фигурами

4. Развивать умение ориентироваться в пространстве

5. Развивать мыслительные операции.

Тематическое планирование по курсу

«Занимательная математика и логика»

К ЗАВЕРШЕНИЮ ПОДГОТОВКИ К ОБУЧЕНИЮ ДЕТИ ДОЛЖНЫ:

Количество и счет.

Дети должны знать:

- Название чисел в пределах 10;

- Соседей чисел в пределах 10

Дети должны уметь:

- называть числа в прямом и обратном порядке;

- соотносить цифру и число предметов;

- правильно пользоваться порядковыми и количественными числительными;

- сравнивать числа в пределах 10;

- устанавливать, какое число больше (меньше) другого;

Величина.

Дети должны уметь:

- сравнивать предметы разные по величине (длине, ширине, высоте);
- выражать словами, какой предмет больше (меньше), длиннее (короче), выше (ниже), шире (уже);
- сравнивать до 10 предметов, различных по величине;
- измерять длину предметов с помощью условной единицы.

Ориентировка в пространстве.

Дети должны уметь:

- выражать словами месторасположение предметов по отношению к себе и другим предметам;
- уметь ориентироваться на листе бумаги.

Литература к курсу «Занимательная математика и логика»:

1. Герасимова А.С., Жукова О.С., Кузнецова В.Г. Энциклопедия развития и обучения дошкольников. – М.: Изд. Олма Медиа Групп, 2007.
2. Ильина М.Н. Подготовка к школе. Развивающие упражнения и тесты. – «Дельта», С – П., 1999.
3. Колесникова Е.В. Я решаю логические задачи. Тетрадь для детей 5-7 лет. – М.: ТЦ «Сфера», 2012.
4. Коноваленко С. Как подготовить ребёнка к школе. Психологические тесты, игры и упражнения. – М., 2003.
5. Узорова О. В., Нефёдова Е.А. 350 упражнений для подготовки детей к школе. – М.: АСТ «Астрель».
6. Холодова О. За три месяца до школы. Рабочая тетрадь. – М.: Росткнига, 2010.
7. Рабочая тетрадь Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л., Топоркова И.Г., Щербинина. Учимся считать. – М.: «РОСМЭН», 2015.

Содержание программы и тематическое планирование по курсу «Обучение грамоте и письмо (развитие моторики рук)».

Курс «Обучение грамоте и письмо (развитие моторики рук)» решает вопросы практической подготовки детей к обучению чтению, письму и ведёт работу по совершенствованию устной речи.

Программа направлена на общее развитие ребенка, посредством которого создается основа для успешного изучения русского языка.

Содержание курса позволяет организовать работу по трем направлениям: подготовка к обучению чтению, подготовка к обучению письму и развитие связной речи.

При подготовке к обучению грамоте формируется готовность связно говорить на определенные темы, осознать на элементарном уровне, что такое речь, каково её назначение, её особенности.

Подготовка к обучению чтению построена на развитии фонематического слуха детей, на отчетливом и ясном произношении звуков, слогов, слов, на выделении предложений и слов из речи. Большое место занимает работа над звуковым анализом слова и подготовкой к освоению механизма чтения. В программе предусмотрены словарная работа в виде слов для звукового анализа, а также развития активного словарного запаса путём работы

над лексическим значением слов. Некоторые слова связаны с национально-региональным компонентом.

Если при подготовке к обучению чтения и при работе над совершенствованием связной речи в основе лежат слуховые ощущения, то при подготовке к обучению письма преобладают технические действия.

Подготовка к обучению письму – процесс довольно сложный, т.к., кроме развитых слуховых ощущений, у ребенка должен быть хорошо подготовлен двигательный аппарат, особенно мелкая мускулатура руки, развиты координация движения, восприятие, внимание, память, мышление.

Значительная часть детей при зрительном восприятии предмета склонна ограничиваться очень беглым осмотром экспонируемого предмета так, что складывающийся в их сознание образ носит весьма неполный характер. Дети могут успешно зрительно опознать предмет, но испытывают заметные затруднения при его воспроизведении. Изображение букв различной конфигурации требует довольно высокого уровня организации двигательного аппарата руки, весьма полного и детализированного изображения. Поэтому программа предполагает систему упражнений для подготовки к письму путём выполнения штриховки в разных направлениях и видах, раскрашивании, конструирования букв из различного материала с обязательным проведением пальчиковой гимнастики.

Развитие связной речи – неотъемлемая часть подготовки детей к чтению и письму. Развитие связной речи происходит посредством обогащения и совершенствования грамматического строя языка ребенка. Осуществляется переход от ситуационной к конкретной форме речи; на данном этапе возрастает регулирующая функция речи в поведении ребенка, формируется внутренняя речь, которая становится основой речевого мышления, начинается осознанная работа над словарным составом речи и звуковым составом слова, ведется подготовка к чтению и письменной речи.

Таким образом, курс «Обучение грамоте и письмо (развитие мелкой моторики рук)» решает задачи подготовки детей к обучению чтению, письму и совершенствованию связной речи ребенка.

В планировании представлены элементы двух разделов «Обучение грамоте» и «Письмо (Развитие моторики)». Предусмотрены слова для проведения словарной работы, которая заключается в выделении необходимого звука, проведении лексической работы, составлении словосочетаний, предложений и другой работы, направленной на развитие речи воспитанников.

К ЗАВЕРШЕНИЮ ПОДГОТОВКИ К ОБУЧЕНИЮ ДЕТИ ДОЛЖНЫ:

- правильно произносить все изученные звуки;
- выделять из слов звуки, определять их место в слове (вначале, в середине, в конце);
- отчетливо и ясно произносить слова;
- произносить слова по слогам;

- выделять слова и предложения из речи;
- соблюдать орфоэпические нормы произношения;
- раскрывать смысл несложных слов в том числе этнического характера;
- давать описания знакомого предмета;
- составлять предложения по опорным словам, по заданной теме.

**Губкина Татьяна Юрьевна,
учитель начальных классов
МАОУ «СОШ №79»
город Пермь**

ИГРА – ОКНО В МИР ЗНАНИЙ

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В.А. Сухомлинский.

Игровой приём – один из важнейших приёмов в начальной школе. В этом возрасте у детей преобладает наглядно-действенное мышление. Ребёнок находит ответы на вопросы «Как?», «Когда», «Что?», «Почему?» в результате выполнения определённых практических действий с предметами. Значит, практический метод обучения является ведущим в процессе обучения детей младшего возраста.

Дидактическая игра оказывает большое влияние на развитие познавательной деятельности учащихся. При помощи игры можно добиться усвоения и закрепления знаний учащихся. При этом важно, чтобы игровая задача полностью совпадала с учебной задачей.

Дидактические игры проводятся с целью повторения, закрепления или проверки усвоения изученного материала. Игры развивают творческое мышление, формируют коммуникативные навыки, нормы поведения.

Обычно игра направлена на решение нескольких задач, а ведущая функция игры определяется её дидактическими целями. Дидактические игры оказывают большое влияние на развитие познавательной деятельности учащихся. В результате систематического использования игр в учебном процессе у детей развивается гибкость ума, формируются такие процессы мышления, как сравнение, анализ, умозаключение.

При помощи умело построенной игры учитель может добиться усвоения знаний и их закрепления у учащихся. В игре легче осуществить индивидуально-дифференцированный подход к ученикам. Есть дети, которые неохотно выходят к доске, не уверены в своих силах, знаниях. А играть любят все дети без исключения. Поэтому нужно привлекать таких учеников в игру, чтобы повысить уровень самооценки, уверенности в своих силах.

Количество игровых моментов не должно быть слишком много. Необходимо продумывать поэтапное их распределение:

- в начале урока игра должна мотивировать, организовать ребёнка;
- в середине урока – цель игры должна быть направлена на усвоение темы;
- в конце урока игра может быть направлена на отработку полученных знаний.

На любом этапе урока игра должна быть интересной, доступной, включающей

разные виды деятельности учащихся.

В школе дети получают и большую физическую нагрузку. Быстро утомляясь, они отвлекаются и их внимание рассеивается. Занимательные игры способствуют активизации внимания, снимают психологическое и физическое напряжение,

облегчают восприятие нового материала.

Проводимые в игровой форме физкультминутки снимают мышечное напряжение и активизируют внимание ребят.

«Занимательное азбукведение» - прекрасный материал к урокам обучения грамоте. Это и весёлые стихи о звуках и буквах: Это и сказки, физкультминутки, ребусы и загадки, фонетические зарядки.

На современном уроке часто используются игры, направленные на активизацию мыслительной деятельности учащихся. Примером таких игр являются сюжетные игры, составленные на учебном материале, такие как «Помоги поймать шарики», «Освободи солнышко от тучек», «Спаси мышонка от лисы», «Помоги ёжику унести яблоки».

На уроках письма элементы букв нам приносит паучок на своей «Ниточке», Знайка садится на парту к тому, у кого в прописи получается самая красивая работа. Неудачные буквы, элементы «лечит» на уроках письма доктор Айболит, показывая образцы правильного письма.

Частыми героями на уроках бывают Знайка, Мышонки Пик, мудрая Сова.

В день космонавтики можно на одном из уроков математики совершить

«Космический полёт». В «космическом путешествии» необходимо дружно трудиться и преодолеть все трудности, только в этом случае «полёт» будет успешным.

Интерес ребёнка как нельзя лучше помогает и легче запомнить материал, повышает работоспособность. А учёба – это серьёзный труд. И именно поэтому обучение должно быть интересным и занимательным, так как интерес вызывает желание узнавать и понимать.

Используя игры и игровые моменты, урок становится ярким, эмоциональным, содержательным.

*Гусева Наталья Николаевна,
учитель начальных классов,
МБОУ "Баклушинская ООШ",
с. Баклуши*

ФОРМИРОВАНИЕ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ЧЕРЕЗ СИСТЕМУ КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ И ВО ВНЕУРОЧНОЕ ВРЕМЯ

Краеведение – один из основных источников обогащения учащихся знаниями о родном крае, воспитания любви к нему, формирования гражданских позиций и навыков. Изучая историю и природу родного края, мы познаём много нового и удивительного. Игра - одно из средств воспитания и обучения детей. Краеведческий и игровой метод дополняют друг друга, вносят разнообразие в занятия, способствуют творческому развитию детей. Интеллектуальные игры развивают воображение, сообразительность, наблюдательность. В них присутствует элемент соревнования (кто быстрее, кто правильнее, кто больше знает) в процессе игры школьники закрепляют полученные знания. Общение учащихся в игровых ситуациях даёт им ощущение реальности, вносит юмор и шутки, снимает напряжение и однообразие. Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияют на развитие личности ученика. Данные игры могут быть использованы как на уроках, так и во внеурочной деятельности. Изучение родного края, дает возможность привлечь к поисково - исследовательской работе. Обучение путем открытий – актуальна проблема нашего времени. Она имеет две черты: исследовательскую активность учащихся и самостоятельное приобретение знаний.

Игра «Поле чудес»

1. В 1982 году для охраны ненарушенных участков коренной горной тайги Предуралья и Урала был основан природный заповедник на Среднем Урале, в самой высокой части его западного склона, расположен живописный горный хребет само имя которого на уральском диалекте означает «красивый, чудесный». (**Басеги**)

2. Этот предмет кухонной утвари начали выпускать в Суксуне в 1740 году. Пользовался он на ярмарках того времени, да и сейчас большим спросом. (**Самовар**)

3. В середине 16 века эти именитые люди были жалованы грамотой Государя Московского и Всея Руси Ивана IV и получили в управление земли Перми Великой – большую часть Западного Урала. (**Строгановы**)

4. По распоряжению императора Петра I в 1723 году на Урал был направлен капитан артиллерии, чтобы строить новые заводы. России нужны были медь, чугун, железо. Его и считают основателем города Перми, а год 1723 годом рождения города. Кто он основатель города Пермь? (**Татищев**)

5. Этот районный центр на Каме имеет «древесное» название, оно связано с самой распространённой хвойной породой области. (Елово)

6. Архитектурно – этнографический музей под открытым небом. (Хохловка)

Игра со зрителями.

7. Как называется река Пермского края, на берегу которой стоит камень Писанный? (Вишера)

8. В гербе, какого города вместе с медведем изображён единорог? (Лысьва)

9. Имя какого композитора носит театр оперы и балета г. Перми? (Чайковский)

10. На окраине какого города находится гордость Пермского края Кунгурская ледяная пещера? (Кунгур)

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Мой любимый Пермский Край»

Задачи: Закрепить знания детей:

1. О символике, городах, полезных ископаемых, знаменитых людях и местах, о растениях и животных, об истории Пермского края.

2. Воспитывать патриотизм, чувство гордости за свой край.

3. Умение работать коллективно, толерантное отношение к товарищам, чувство ответственности за свои поступки.

Ход игры.

Здравствуйте, уважаемые игроки и гости! Желаю всем сегодня отличного настроения и радости от побед. Мы проводим интеллектуальную игру для знатоков Пермского края «Что? Где? Когда?» За круглым столом собрались участники игры – это знатоки Пермского края. Они должны проявить эрудицию, остроумие, сообразительность и смекалку, а также быть очень внимательными и дружными, чтобы прийти к победе. Давайте с ними познакомимся.

I конкурс. Представление команд.

Приветствую всех членов команды и желаю им победить. Итак, игроки готовы? Внимательно послушайте правила игры.

1. Игра состоит из 9 раундов. Каждый раунд соответствует указанному стрелкой названию сектора на игровом поле.

2. В каждом секторе располагаются конверты с заданиями по темам: история, символика и города, полезные ископаемые, водоемы, памятники природы, знаменитые люди, растительный, животный мир, музеи Пермского края.

3. На обдумывание и обсуждение задания команде дается время, когда игроки могут общаться между собой.

4. После обсуждения вопросов отвечать имеет право либо капитан, или игрок, уверенный в правильности своего ответа.

5. Подводить окончательные итоги игры и анализировать ваши ответы, будет компетентное жюри.

Вращают барабан капитаны по очереди.

В конверте лежат вопросы. Команда берет 1 вопрос, на подготовку дается 2 минуты (по песочным часам), обсуждение идет у всех команд, право ответить первыми команде крутившей барабан. (волчок со стрелкой)

Раунд 1. Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №1 «История Пермского края»

1. По Сибирскому тракту проезжали и «высочайшие особы», в с. Б.Соснова есть часовня, построенная в честь проезда этого царя. (Александра I)

2. Название города Пермь в 1940-1957 гг. (г.Молотов)

3. В середине 16 века (1558г) эти именитые люди были жалованы грамотой Государя Московского и Всея Руси Ивана IV и получили в управление земли Перми Великой – большую часть Западного Урала. (Строгановы)

4. Этот город называют матерью городов Прикамья. Он основан в 1535 году, когда на высоком правом берегу реки Колвы был возведен первый на Урале деревянный кремль-крепость. (Чердынь)

5. В 1580 году появился Сосновский острожек, построенный для охраны промыслов купца-промышленника Строганова. Объясните его название. Почему так называется?

Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №2

«Города Пермского края»

1. С каким российским городом в 19 веке сравнивали Усолье? (Усолье - град – Санкт - Петербургу брат)

2. В мире только три города стоят на семи холмах Рим, Москва и эта древняя столица Перми Великой. (Чердынь)

3. Какой город Пермского края, называли «Уральской кочегаркой»? (Кизел)

4. Этот город в 1737 году стал столицей Пермского края. (Кунгур)

5. Город, имя которого произошло от названия особой рыболовной сети с крупными ячейками. (Оханск, охань- сеть)

Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №3

«Полезные ископаемые Пермского края»

1. Название этого камня происходит от греческого слова «селена» - луна, так как отликает лунным светом. (селенит)

2. Как раньше называли поваренную соль, добываемую в нашем крае? (пермянка)

3. Какое полезное ископаемое послужило причиной строительства Егошихинского завода? (медь)

4. Какое полезное ископаемое называют «черным золотом»? (нефть)

5. Из этой добываемой в Верхнекамье соли можно получить ценные для земледелия удобрения, её ещё называют «соль плодородия». (калийная соль)

**Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №4
«Водный край»**

1. Почему Пермь называют портом пяти морей? Каких? (Каспийского, Азовского, Черного, Балтийского, Белого)
2. Какой город назван по реке на которой стоит, а название реки переводится, как «медвежий угол»? (Очер)
3. Самая длинная река нашего края, ее длина около 2тыс.км.? (Кама)
4. Где берет начало (исток) река Кама? (В Удмуртии, д. Карпушата)
5. На какой реке находится водопад Плакун? (на р. Сылва в Суксунском районе)

**Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №5
«Знаменитые люди Прикамья»**

1. Сподвижник Петра I, ученый, основатель города Пермь. (В.Н. Татищев)
2. В 1558 году Иван IV пожаловал ему огромные владения по рекам Каме и Чусовой. В своих владениях этот человек, а позже его потомки развивали: земледелие, солеварение, рыбные, охотничьи и рудные промыслы, строили города, крепости. О ком идет речь? (А.Ф.Строганов)
3. Назовите фамилию пермского детского писателя, автора сказки «Капитан Коко и зеленое стеклышко» (Лев Кузьмин)
4. Наш земляк изобретатель беспроволочного телеграфа. (А.С.Попов)
5. Этот человек покорил Сибирское ханство и присоединил Сибирь к Руси, в Орле-городке ему стоит памятник. (Ермак)

**Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №6
«Растительный мир»**

1. Чей башмачок можно найти в лесах Пермского края? (Орхидея-Венерин башмачок)
2. В одной сказке злая мачеха посылает девочку зимой в лес за ягодами, а ведь достать зимой из-под снега свежие ягоды можно не только в сказке, но и на самом деле. Что это за ягоды? (Клюква)
3. Из какого дерева делают пианино? (из ели)
4. Почему заяц зимой гложет осинку, ведь она горькая? (в осиновой коре содержится 10% жира)
5. По латыни это дерево называется пинус, что значит «скала». А как это растение называется по - русски?

**Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №7
«Животный мир»**

1. Есть в Пермском крае птица, любительница ледяных ванн «птичка-морж». (Оляпка обыкновенная)

2. Черный гость из Африки, птица очень редкая, занесена в Красную книгу. (Черный аист)

3. Это редкого удивительного зверька, ученые называют «живое ископаемое», занесено в Красную книгу, живет в водоемах, норы строит в берегах. (Выхухоль)

4. Это животное типичный житель наших лесов. Его, еще называют «сохатый». (Лось)

5. По наличию этой рыбы, можно определить чистоту реки, занесена в Красную книгу России. (подкаменщик)

**Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор № 8
«Природные памятники»**

1. В 1982 году для охраны ненарушенных участков коренной горной тайги Предуралья и Урала был основан природный заповедник на Среднем Урале, в самой высокой части его западного склона, расположен живописный горный хребет. Само имя которого на уральском диалекте означает «красивый, чудесный.» (заповедник Басеги)

2. В этом заказнике Пермского края можно изучать сразу три природные зоны: горы, лес, степь. (заказник Предуралья, в Кунгурском районе)

3. Этот живописный водопад из 4-5 ступеней, высотой 10 - 15м каждая находится на реке Улс- приток Вишеры. (водопад Жигалан)

4. Это очень древний геологический памятник природы. Сформировалась пещера более 10 тыс. лет назад. В 1709 году по Указу Петра составлен первый план пещеры. (Кунгурская ледяная пещера)

5. На реке Вишера есть чудо природы – камень отзывающийся на любой звук многократным эхом. (камень Говорливый)

**Внимание, уважаемые игроки! Вам выпал сектор №9
Музеи, фестивали Пермского края.**

1. Чему посвящен один из самых популярных музеев Соликамска. (соли)

2. Какому предмету в Нытве посвящен единственный России музей? (ложке)

3. Какому герою русской истории посвящен музей на территории этнографического парка истории реки Чусовой? (Ермаку)

4. Архитектурно- этнографический музей под открытым небом. (Хохловка)

5. Как называется фестиваль воздухоплавания в Кунгуре? (Небесная Ярмарка)

6. В каком городе Пермского края находится музей каски? (Лысьва, т.к. в годы ВОВ находился завод, выпускавший солдатские каски)

**Интеллектуальная игра «Счастливый случай»
по теме «Мой любимый Пермский Край»**

Задачи: Закрепить знания детей:

1. Об истории Прикамья, народах Пермского края, городах и селах, геральдике, растительном и животном мире, полезных ископаемых, тради-

циях и обычаях жителей, промышленности и с/хозяйстве, о писателях и творческих людях Пермского края.

2. Воспитывать патриотизм, чувство гордости за свой край.

3. Умение работать коллективно, толерантное отношение к товарищам, чувство ответственности за свои поступки.

Ход игры.

Здравствуйте, уважаемые игроки и гости! Желаю всем сегодня отличного настроения и радости от побед. Мы проводим интеллектуальную игру для знатоков Пермского края «**Счастливый случай**» Здесь собрались участники игры – это знатоки истории, символики, природы, полезных ископаемых Пермского края. Они должны проявить эрудицию, остроумие, сообразительность и смекалку, а также быть очень внимательными и дружными, чтобы прийти к победе.

Итак, игроки готовы? Внимательно послушайте правила игры.

1. Игра состоит из 5 конкурсов объединенных темой «Любимый Пермский край».

2. Первый конкурс - «Визитная карточка», команды представляют себя зрителям и жюри.

3. Второй конкурс - «Дальше, дальше...», команда игроков за определенный промежуток времени должны дать как можно больше правильных ответов. Время определяется по песочным часам. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Максимальное количество баллов-10

4. Третий конкурс – «Заморочки из бочки» - командное многоборье. Участники по очереди достают из мешочка бочонки с номерами вопросов. Ведущий зачитывает задание. После обсуждения (30 сек.) команда дает ответ. Каждый правильный ответ оценивается в 2 балла. Максимальное количество баллов за третий конкурс-6 баллов.

5. Четвертый конкурс - «Темная лошадка». Каждый правильный ответ оценивается в 3 балла. Максимальное количество за конкурс -9 баллов.

6. Пятый конкурс - «Ты – мне, я – тебе». Команды задают заранее подготовленный вопрос другой команде. Вопросы задаются по очереди (по жеребьевке). За правильный ответ команда получает до 3 баллов. Максимальное количество за конкурс -3 балла.

7. На обдумывание и обсуждение задания команде дается время, когда игроки могут общаться между собой.

8. После обсуждения вопросов отвечать имеет право либо капитан, или игрок, уверенный в правильности своего ответа.

9. Подводить окончательные итоги игры и анализировать ваши ответы, будет компетентное жюри.

Первый конкурс. Представление команд.

Второй конкурс - «Дальше, дальше...».

1. Обведи в кружок дату образования Пермского края.

а) 1 декабря 2003года

- в) 1 декабря 2005года
 - б) 7 декабря 2003года
 - г) 1 декабря 1938 года
2. Где находится исток реки Кама?
- а) в Перми
 - а) в республике Коми
 - б) в Удмуртии
 - б) в Свердловской области
3. По Сибирскому тракту проезжали и «высочайшие особы», в с. Б.Соснова есть часовня, построенная в честь проезда этого царя.
- а) Александра I
 - а) Петра I
 - б) Николая I
 - б) Александра II
4. Этот город называют матерью городов Прикамья. Он основан в 1535 году, когда на высоком правом берегу реки Колвы был возведен первый на Урале _____ деревянный _____ кремль-крепость.

5. В середине 16 века (1558г) эти именитые люди были жалованы грамотой Государя Московского и Всея Руси Ивана IV и получили в управление земли Перми Великой – большую часть Западного Урала.

-
- б. Основатель города Перми.
 - а) К.Ф.Модерах
 - в) В.Н. Татищев
 - б) Петр I
 - г) А.Н.Воронихин
7. Назовите фамилию действующего губернатора Пермского края.
- а) Ю.П.Трутнев
 - в) В. Ф. Басаргин
 - б) Г.В. Игумнов
 - г) О.А.Чиркунов
8. В 2013 году в селе _____ Большесосновского района открыли памятник дважды Герою Советского Союза.
- а) М.П.Одинцову
 - в) М.И.Наумову
 - б) В.И. Лихачеву
 - г) А.А.Опалеву
9. Допишите пословицы и узнаете дату основания города Перми.
- _____ в поле не воин
- _____ раз отмерь, один отрежь
- _____ друга- мороз да вьюга
- _____ сына, а сам в силе.
- Напишите дату основания города Перми _____.
10. Расшифруйте названия рек Большесосновского района:

нЧраяё _____
овСокаси _____
Невстеокра _____
Чпеац _____
аСви _____

11. Как называется фестиваль, самобытного народного творчества, который проходит в Большой Соснове.

- а) «Акань»
- в) «Огни Гефеста»
- б) «Пасха Красная»
- г) «Обаятельная провинция»

Третий конкурс – «Заморочки из бочки»

1. По Сибирскому тракту проезжали и «высочайшие особы», в с. Б.Соснова есть часовня, построенная в честь проезда этого царя. (Александра I)

2. Название города Пермь в 1940-1957 гг. (г.Молотов)

3. В середине 16 века (1558г) эти именитые люди были жалованы грамотой Государя Московского и Всея Руси Ивана IV и получили в управление земли Перми Великой – большую часть Западного Урала. (Строгановы)

4. Этот город называют матерью городов Прикамья. Он основан в 1535 году, когда на высоком правом берегу реки Колвы был возведен первый на Урале деревянный кремль-крепость. (Чердынь)

5. В 1580 году появился Сосновский острожек, построенный для охраны промыслов купца-промышленника Строганова. Объясните его название. Почему так называется?

6. В XV веке Московская Русь подчинила себе земли Перми Великой. Столицей этих земель тогда был город... (Чердынь)

7. 1. С каким российским городом в 19 веке сравнивали Усолье? (Усолье - град – Санкт - Петербургу брат)

8. 2. В мире только три города стоят на семи холмах Рим, Москва и эта древняя столица Перми Великой. (Чердынь)

9. 3. Какой город Пермского края, называли «Уральской кочегаркой»? (Кизел)

10. 4. Этот город в 1737 году стал столицей Пермского края. (Кунгур)

11. 5. Город, имя которого произошло от названия особой рыболовной сети с крупными ячейками. (Оханск, охань-сеть)

12. 6. В каком городе Пермского края Григорий Демидов заложил ботанический сад – один из первых в России? (в Соликамске)

13. 7. В гербе какого города вместе с медведем изображен единорог? (Лысьва)

14. Название этого камня происходит от греческого слова «селена» - луна, так как отликает лунным светом. (селенит)

15. Как раньше называли поваренную соль, добываемую в нашем крае? (пермянка)
16. Какое полезное ископаемое послужило причиной строительства Егошихинского завода? (медь)
17. Какое полезное ископаемое называют «черным золотом»? (нефть)
18. Из этой добываемой в Верхнекамье соли можно получить ценные для земледелия удобрения, её ещё называют «соль плодородия». (калийная соль)
19. Кладовая гипса – берег реки Ирены в Кунгурском районе. Особую ценность представляет гипс золотистого и светло-розового оттенка с шелковистым блеском. В честь какого небесного объекта назван этот поделочный гипс? (луна с греч. «селена»)
20. В Пермских пестроцветах обнаружен очень редкий на Земле минерал, всех оттенков зеленого цвета. Из него изготавливают замечательную краску, которую применяют в живописи. Промышленные залежи найдены лишь в нашем крае – в Большесосновском, Очерском, Частинском районах. (волконскоит)
21. Какой город назван по реке на которой стоит, а название реки переводится, как «медвежий угол»? (Очер)
22. Самая длинная река нашего края, ее длина около 2тыс.км.? (Кама)
23. Где берет начало (исток) река Кама? (В Удмуртин, д. Карпушата)
24. На какой реке находится водопад Плакун? (на р. Сылта в Суксунском районе)
25. Сподвижник Петра I, ученый, основатель города Пермь. (В.Н. Татищев)
26. В 1558 году Иван IV пожаловал ему огромные владения по рекам Каме и Чусовой. В своих владениях этот человек, а позже его потомки развивали: земледелие, солеварение, рыбные, охотничьи и рудные промыслы, строили города, крепости. О ком идет речь? (А.Ф.Строганов)
27. Назовите фамилию пермского детского писателя, автора сказки «Капитан Коко и зеленое стеклышко» (Лев Кузьмин)
28. Наш земляк изобретатель беспроводного телеграфа. (А.С.Попов)
29. Изобретатель электрической сварки. (Н.Г. Славянов)
30. Чей башмачок можно найти в лесах Пермского края? (Орхидея-Венерин башмачок)
31. В одной сказке злая мачеха посылает девочку зимой в лес за ягодами, а ведь достать зимой из-под снега свежие ягоды можно не только в сказке, но и на самом деле. Что это за ягоды? (Клюква)
32. Из какого дерева делают пианино? (из ели)
33. Почему заяц зимой гложет осинку, ведь она горькая? (в осиновой коре содержится 10% жира)

34. По латыни это дерево называется пинус, что значит «скала». А как это растение называется по - русски?

35. Семена какого дерева составляют основной рацион клестов? (Ели)

36. Этот районный центр на Каме имеет «древесное» название, оно связано с самой распространённой хвойной породой области. (Елово)

37. Есть в Пермском крае птица, любительница ледяных ванн «птичка-морж». (Оляпка обыкновенная)

38. Это животное типичный житель наших лесов. Его, еще называют «сохатый». (Лось)

39. По наличию этой рыбы, можно определить чистоту реки, занесена в Красную книгу России. (подкаменщик)

40. В 1960 году были организованы академические экспедиции в д.Ежово в районе г.Очер. С тех пор термины «очерская фауна», «Ежовское месторождение» вошли в мировую науку. Что изучали в районе г. Очер ученые? (гигантское кладбище пермских ящеров - окаменевшие кости, огромные черепа, как определили ученые принадлежали гигантским (5-6м.) пресмыкающимся.)

41. Какая охота разрешается в лесу в любое время года? (фотоохота)

42. Многие птицы устраивают гнезда в камышовых зарослях по берегам лесных озер. Но весной вода поднимается птичьи гнезда оказываются под водой. Зоологи и охотоведы Пермского края помогают птицам избежать затопления гнезд. Как можно спасти гнездовья птиц от затопления?

43. В 1982 году для охраны ненарушенных участков коренной горной тайги Предуралья и Урала был основан природный заповедник на Среднем Урале, в самой высокой части его западного склона, расположен живописный горный хребет. Само имя которого на уральском диалекте означает «красивый, чудесный.» (заповедник Басеги)

44. Этот живописный водопад из 4-5 ступеней, высотой 10 -15м каждая находится на реке Улс- приток Вишеры. (водопад Жигалан)

45. Это очень древний геологический памятник природы. Сформировалась пещера более 10 тыс. лет назад. В 1709 году по Указу Петра I составлен первый план пещеры. (Кунгурская ледяная пещера)

46. На реке Вишера есть чудо природы – камень отзывающийся на любой звук многократным эхом. (камень Говорливый)

47. Заповедник на севере Пермского края с красивыми живописными скалами на реке Вишера. (Вишерский Заповедник)

48. По легенде именно в этой пещере Ермак спрятал свои сокровища. (Кунгурская ледяная пещера)

49. Чему посвящен один из самых популярных музеев Соликамска. (соли)

50. Какому предмету в Нытве посвящен единственный России музей? (ложке)

Четвертый конкурс - «Темная лошадка».

Каждый правильный ответ оценивается в 3 балла. Максимальное количество за конкурс -9 баллов.

По фотографии определить памятник культурного наследия на территории Большесосновского района.

Используемая литература:

1. Черных А.В., Т.В. Похожаева Твое Прикамье. Береги свой дом – Пермь: «Пушка», 2002.
2. Горбачевич Н.П., Шатрова Н.В. Прикамье: странички далеких и близких времен. – Пермь: «Книжный мир», 2003.
3. Князева. Маленький пермяк. (1,2,3,4 кл) – Пермь: «Книжный мир», 2007
4. Агафонова Н.Н., Белавин А.М., Крыласова Н.Б. Странички истории земли Пермской: Прикамье с древнейших времен до начала 18 века. – Пермь: «Книжный мир», 1996.
5. Л.А.Боровская, Н.С.Жесткова, О.Д.Цветова Наш Пермский край –Пермь ПГПУ,2012г.
6. А.Гин, И.Андржевская. 150 творческих задач о том, что нас окружает. Москва: Вита Пресс 2012г.
7. Особо охраняемые природные территории Пермской области.- «Книжный мир» Пермь. 2002
8. Андрей Зеленин. Пермь и Пермский край: занимательное краеведение. – ПКОО «Пермский писатель», 2013г.
9. Район, в котором мы живем. Комплект открыток. Т. Лузина, Л.Истомина. – Б-Соснова, 2011.
10. Большесосновский район- продолжение истории. МБУК «Большесосновская межпоселенческая центральная библиотека»: сост. Т.В. Лузина - Б-Соснова, 2014.

*Кудашова Ирина Александровна
Учитель начальных классов
МАОУ – «Гимназия №47»
г.Екатеринбург*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В.А.Сухомлинский)

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов.

Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс.

Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
- развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы

Приемы.

· **Приём «Толстый и тонкий вопрос»** используется для организации взаимопроса. Позволяет формировать умение формулировать вопросы; соотносить понятия.

Тонкий вопрос предполагает однозначный краткий ответ. Толстый вопрос предполагает ответ развернутый.

После изучения темы учащимся предлагается сформулировать по три «тонких» и три «толстых» вопроса», связанных с пройденным материалом. Затем они опрашивают друг друга, используя таблицы «толстых» и «тонких» вопросов.

· **Приём «Хорошо-плохо»** направлен на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке, формирующий представление о том, как устроено противоречие.

Формирует умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации; разрешать противоречия (убирать «минусы», сохраняя «плюсы»); оценивать объект, ситуацию с разных позиций, учитывая разные роли.

Вариант 1: Учитель задает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют что «хорошо», а что «плохо».

Вариант 2: Учитель задает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ученик ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д.

Пример 1. Класс делится на две команды. Первая будет находить «плюсы» в предложенном объекте или ситуации, вторая – «минусы». Отвечаем по очереди, до первой остановки.

· **Приём «Я беру тебя с собой»** направлен на актуализацию знаний учащихся, способствующий накоплению информации о признаках объектов.

Формирует умение объединять объекты по общему значению признака; определять имя признака, по которому объекты имеют общее значение; сопоставлять, сравнивать большое количество объектов; составлять целостный образ объекта из отдельных его признаков.

Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Ученики пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не определит, по какому признаку собирается множество. Можно использовать в качестве разминки на уроках. Пример:

У: Я собралась в путешествие. Я собираю чемодан и беру с собой объекты, которые чем-то похожи. Угадайте, по какому признаку я собираю объекты. Для этого предлагайте мне объекты, чем-то похожие на мой, а я буду говорить, могу ли я взять их с собой. Итак, я беру с собой конфету. А что у вас?

Д: Я беру с собой капусту.

У: Я беру тебя с собой.

Д: Я беру апельсин.

У: Я не беру тебя с собой.

Д: Вы берете все предметы, чье название начинается с буквы «К»?

У: Да! Итак, по какому имени признака мы собирали объекты? На какой вопрос все они отвечают одинаково?

Д: Он начинается с буквы «К»? У: А кто иначе поставит вопрос, чтобы на него можно было ответить: «начинается с буквы «К»?»

Д: С какой буквы начинается?

У: Согласна. Итак, имя признака здесь – первая буква слова, обозначающего наш предмет.

· **Игра «Нарисуй карту».**

Учит понимать мысль автора произведения, запоминать детали сюжета.

Учитель читает художественное произведение, после чего дети делятся на группы и получают задание – нарисовать карту-схему событий. Выигрывает группа, которая лучше всего составит карту произведения.

· **Прием «Виртуальное путешествие»**

Учитель предлагает отправиться в виртуальное путешествие в загадочную страну, например, имя которой Фольклор, или в Страну сказок и т.д. и дать названия рекам, горам, морям, используя особенности жанра.

· **Игра «Мудрец»** проводится с целью привлечь учащихся к объяснению новой темы.

Несколько человек (чаще 3-4) самостоятельно изучают материал, планируют свой ответ и готовятся рассказать тему одноклассникам, каждый по своему разделу или части темы. При подготовке ученики могут использовать учебники, дополнительную справочную литературу, ресурсы сети Интернет и даже подготовить задания или вопросы по теме. Обязательно проводится «репетиция» – учитель выслушивает «мудрецов», помогает им разобраться в теме и отвечает на их вопросы. На самом же уроке «мудрецы» сменяя друг друга, раскрывают одноклассникам содержание темы урока. Учителю остается обобщить сказанное «мудрецами».

· **Игра «Фотограф»**

Учитель показывает детям полоску со знаками, словами, фамилиями, названиями произведений и т.д., а ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.

· **Сочинение загадок, пословиц, поговорок, скороговорок, сказок.**

· **Игра «Детектив».**

Один из игроков назначается свидетелем: он отвечает на вопросы. Остальные игроки – детективы. Они задают вопросы свидетелю. Каждый детектив должен делать заметки и заглядывать в свой листок. На вопросы детективов свидетель может отвечать «ДА» и «НЕТ».

· **Приём «Словечко наоборот»**

Это задание начинается с известной игры «Наоборот».

Тебе скажу я: "Далеко!", А ты ответишь: "Близко!";

Тебе скажу я: "Высоко!", А ты ответишь: "Низко!";

А потом учитель предлагает свои слова.

Тебе скажу я: "Потолок ", А ты ответишь:...

Тебе скажу я: "Босиком ", А ты ответишь:...

· **Сказочные объявления, письма и телеграммы** - отгадывание и самостоятельное составление.

Какое объявление может дед Мазай? Дениска и его мама? А кто дает данную телеграмму? «Спасите, нас хочет съесть Серый Волк!»

· **«Общее» стихотворение**

Каждый задумывает первую строчку своего стихотворения и по сигналу учителя передает ее соседу слева. И так до тех пор, пока листок

с законченным стихотворением не вернется к автору. Автор корректирует стихотворение и зачитывает его.

· **«Я начну, а ты продолжи...»** (проба поэтического пера)

Ученики должны самостоятельно закончить произнесенное или написанное стихотворение за определенное время, развернув дальнейший сюжет начатого.

· **«Небылица за 10 минут»**

Учитель пишет какую-нибудь фразу или несколько, затем загибает листок, чтобы не было видно написанного, и передает ученику. Теперь ученик пишет свою фразу. Тоже загибает лист и отдает его другому. Писать разрешается все, что угодно, но все эти фразы должны отвечать (по порядку) на такие вопросы: Кто это был (была)? Как выглядел (-а)? Куда пошел (шла)? Кого встретил (-а)? Что ему (ей) сказал? Что он (она) ответил (-а)? Что ему (ей) сделали? Какова была его (ее) реакция? Чем вся история закончилась? Вывод или мораль.

Когда записан ответ на последний вопрос, листок весь разворачивается и читается получившаяся небылица.

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

*Латышева Светлана Геннадьевна
Учитель английского языка
МБОУ г. Иркутск СОШ № 77
г. Иркутск*

ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПРИ ОБУЧЕНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Потребность в изучении английского языка в наше время обретает особое значение. Обучение иностранным языкам в России ведётся с дошкольного возраста.

Научно доказано, что чем раньше ребёнок начинает изучать иностранный язык, тем лучше он усваивает новую информацию. Именно в этот период очень важно заинтересовать ребёнка английским языком. У младших школьников нет ещё особого понимания или внутренней потребности для чего и зачем ему это нужно. Дети раннего школьного возраста приходят на урок с огромным любопытством, готовые впитывать и учиться новому и очень важно на начальном этапе не упустить этот момент.

В настоящее время, можно выделить несколько основных проблем, с которыми сталкиваются учителя при обучении английскому языку в начальной школе. В зависимости от уровня и профиля учебного учреждения эти проблемы могут варьироваться, но в целом есть характерные для всех сложности.

Во-первых, как правило, класс – это группа совершенно разных учеников; дети различаются по уровню обученности, развитию интеллектуальных возможностей, способности к овладению языка, разные мотивации к изучению английского языка, и даже физического развития. У каждого школьника есть свои особенности характера, свои интересы. Важно также понимать, что дети обладают разными характерами: некоторые слишком активны, другие застенчивы, третьи слишком тревожны, болезненно переживают свои неудачи и боятся сделать ошибку. А сейчас дети с ОВЗ обучаются в одном классе с остальными ребятами. Учёт всех этих различий обязывает педагога подбирать каждому ребёнку подходящее задание и роль на уроках. Некоторые дети, имеющие низкую самооценку, часто не могут реализовать своих способностей и даже становятся неуспевающими. Важна совместная работа учителя английского языка с классным руководителем и родителями, чтобы помочь ребёнку преодолеть трудности.

Также важно методически правильно организовать структуру урока. Скука - главный враг обучения. Особая роль отводится подготовке учителя к уроку. Использование разнообразных форм и методов позволяет вовлечь детей в процесс обучения.

Личностно-ориентированный подход в обучении иностранным языкам предполагает обучение в сотрудничестве, метод проектов и разноуровневое обучение. В настоящее время в большинстве школ крайне сложно воплотить такой подход в жизнь: нехватка мест в школах, педагогов соответствующей специализации и квалификации, учебно-методических материалов и главное учебных часов – все это создает серьезные трудности в вопросе качественной и полной подачи материала для усваивания. Однако к этому необходимо планомерно двигаться и стараться максимально воплощать.

Эта технология создает условия для активной совместной учебной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях. Ученики разные: одни быстро схватывают информацию на уроке, легко овладевают лексическим материалом, коммуникативными умениями; другим требуется не только больше времени, но и дополнительные индивидуальные разъяснения. В таких случаях хорошо помогает групповая работа, работа в команде, в результате возникает ситуация, в которой каждый отвечает не только за свой личный результат, но и за результат всей команды в целом. Поэтому слабые ученики стараются выяснить у сильных ребят все непонятные им вопросы, а сильные учащиеся заинтересованы в том, чтобы все члены команды, в первую очередь слабый ученик, досконально разобрался в материале.

В целом данный метод оправдал свою эффективность на практике, зачастую один и тот же учебный материал, переданный одним учеником другому усваивается последним в разы лучше, нежели доводимый самим учителем. И дело тут не в низкой способности учителя к обучению или недостаточной квалификации – просто язык общения самих детей все больше отличается от используемого педагогом и взрослыми в целом. Ведь ни для кого ни секрет, что дети и подростки имеют свою языковую субкультуру, которая зачастую непонятна взрослым. А общаясь (объясняя) материал между собой, на «своем языке» дети быстрее и проще могут уловить суть изучаемого. В итоге, совместными усилиями, ликвидируются проблемы, что, несомненно, только во благо как самим ученикам, так и учителю.

Вторая проблема, на которую хотелось бы обратить внимание – это психолого-возрастные особенности каждого конкретного ребенка. Нужно учитывать психологические особенности развития каждого ребёнка. Умение воспринимать новую информацию, свойства памяти, кому-то достаточно проговорить новое слово, а кому-то прописать его несколько раз. В учебном процессе необходимо использовать образное мышление детей. И как раз на этом этапе необходимо применять элементы игры, можно даже применять метод интриги. Развивающее значение игры заложено в самой природе, так как игра – это всегда эмоции, практическая деятельность по формированию умений и навыков – там, где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление, а самое главное – желание узнать, как можно больше нового.

Наблюдения за процессом обучения английскому языку с использованием игр и игровых ситуаций показали, что применение их дает возможность привить учащимся интерес к языку, создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность детей, дает возможность более целенаправленно осуществлять индивидуальный подход в обучении. Проблема тут возникает только в возможностях образовательных учреждений организовать должный уровень использования данного метода на практике. Необходимо наличие материально-технической базы для проведения подобных уроков, соответствующего места (пространства), если, к примеру, подразумевается проведение выступления (спектакля) на иностранном языке необходим актовый зал или хотя бы соответствующий спортивный и т.п.

Третьей проблемой на сегодняшний день изучение грамматического материала.

При попытках перевести предложение на английский язык, ученики чаще всего используют речевую структуру русского языка, что чаще всего искажает значение данного высказывания. Поэтому речевой механизм русского языка зачастую заменяет или даже вытесняет иностранный язык.

В то же время учащиеся часто переносят особенности русского языка на английский язык.

На уроках английского языка дети чаще всего переводят на русский язык отдельные слова с английского языка, то есть понимание ими этих слов происходит не с помощью английского языка, а на русском языке.

Определённой проблемой в обучении иностранному языку в младшем школьном возрасте, является конечно же обучение письму. Все эти навыки взаимосвязаны. Письмо- это сложное речевое умение. Но чтобы выполнить эту задачу, именно на начальном этапе, особенно на первом году обучения, ребята должны овладеть техникой письма, научиться писать буквы. Темп у учащихся в этом возрасте очень медленный и на русском языке. Поэтому сначала все задания нужно выполнять вначале устно, а потом уже письменно.

Для того, чтобы данный процесс прошел качественно и имел большую результативность в образовательных учреждениях этому должно уделяться достаточное количество времени. Однако, в нынешних реалиях, это практически невыполнимо.

Следует отметить, что важное значение при обучении младших школьников имеет уровень физического развития и подготовленности. На сегодняшний день, большинство детей страдают различными хроническими заболеваниями. Слабое здоровье влияет на усвоение учебного материала. От детей требуется дополнительная физическая нагрузка. Некоторые школьники быстро утомляются, теряют сосредоточенность, у некоторых даже возникают головные боли. Одной из причин быстрой утомляемости является нагрузка от использования детьми компьютеров, смартфонов и иных гаджетов.

Учитель должен стремиться к тому, чтобы весь урок проходил непринужденно, а тон учителя был весёлым и доброжелательным, создавалась бы приятная, располагающая к занятиям атмосфера. Обязательными элементами урока должны быть физические минутки, зарядки, игры и релаксация. Цель релаксации – сбросить умственное напряжение, дать детям небольшой отдых, перевести внимание, вызвать положительные эмоции, хорошее настроение, что приведёт к улучшению усвоения материала.

Очень важно активно внедрять в учебный процесс и другие формы: групповые, коллективные, а также проектные. При этом очень важно по возможности правильно размещать детей в классной комнате.

Очень полезно в процессе изучения английского языка использовать различные персонажи при помощи игрушек. А также интересным для детей будет просмотр мультфильмов, фильмов, клипов на языке оригинала.

В настоящее время, ученик чаще всего не видит реальной возможности воспользоваться своими знаниями в обыденной жизни. Отсутствие языковой среды, бытовых ситуаций, где могли бы применяться языковые навыки, не дает многим осознанной мотивации и понимания необходимости владения данными знаниями.

Хотелось бы затронуть тему проектной деятельности. Проектная деятельность эффективна при изучении любой темы. При работе над проекта-

ми, учащиеся объединяются в команды, которые ведомы единой целью. В данной работе, ребята проявляют самостоятельность, творческую активность и главное, у каждого появляется коллективная ответственность за порученную работу. Работа над проектом позволяет детям применять полученные знания на практике. В такой работе привлекаются слабые ученики наравне с сильными и, конечно, повышает интерес к изучаемому предмету.

Со всеми перечисленными проблемами мы - учителя сталкиваемся ежедневно, и наша задача найти правильные способы для их решения.

На уроках иностранного языка в начальной школе педагогу необходимо создать условия для получения положительных результатов:

1) Интересный подбор ситуаций. Они должны быть просты и понятны для школьника.

2) Следить за тем, чтобы каждый ребёнок был вовлечён в процесс обучения. Если ребенок не будет чувствовать свою значимость, он, скорее всего, потеряет интерес к предмету.

3) Создать благоприятную атмосферу для общения на своих уроках. Необходима постоянная смена деятельности на уроках, иначе интерес у учащихся быстро пропадёт.

Ну и конечно же нужно любить свою профессию, детей и то чем вы занимаетесь! Желаю вам успехов в работе и новых идей.

Библиографический список

1. Меирбеков А.К., Бегайдарова А.Е. ПРОБЛЕМЫ, С КОТОРЫМИ СТАЛКИВАЮТСЯ УЧИТЕЛЯ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНИХ ШКОЛАХ // Современные наукоемкие технологии. – 2021. – № 9. – С. 204-210.

2. МАЗУНОВА Л.К. Учебник как компонент системы «Учитель – ученик – учебник» // Иностранные языки в школе. – 2010. – № 2. – С. 11–16.

3. English: газета для тех, кто изучает и преподаёт английский язык [Электронный ресурс]. URL:www.eng.1september.ru

*Макарьева Лилия Гейбатовна,
учитель начальных классов,
ГБОУ СОШ с. Васильевка*

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ «ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

Применение игровых технологий в начальной школе

Применение игровых технологий обучения есть конкретный способ реализации педагогической истины в каждом конкретном учебном материале, на конкретном уроке или семинаре. Использование игр на уроках является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов.

Интерактивные игры в начальной школе

Интерактивные игры несут в себе образовательный потенциал, создают условия для проявления детьми учебной инициативы и могут быть включены в любой предмет школьной программы. Это одна из наиболее интересных и действенных форм интерактивного обучения.

Игра для пар сменного состава "Ручеек № 1"

Примечание: Эту игру можно использовать **на уроке математики** в первом классе. В процессе данной игры дети овладевают навыками контроля, учатся тактично поправлять соседа, объяснять причину неправильного ответа. Число игроков должно быть нечетным. Учитель находится либо внутри учебной игры (является исполнителем, имеет свою карточку и передвигается вместе с детьми), либо вне ее (выполняет контролируемую функцию).

Цели:

- закрепить и обобщить знания о составе чисел;
- отработать навыки контроля в паре.

Оборудование: карточки с цифрами от 0 до 9 (количество карточек соответствует количеству игроков), свисток, губная гармошка и пр.

Ход игры

1. Дети встают в пары друг за другом, как в игре "Ручеек", берут в руки карточки.

2. Лишний игрок водит.

3. Учитель дает задание - повторить состав, например, числа 6.

4. По сигналу учителя (хлопок, свистку, звуку бубна, губной гармошки) водящий игрок произносит: "Все знают, что 6 - это 2 (поднимает вверх карточку с цифрой 2) и еще...". Далее водящий находит себе пару и добавляет: "... и еще 4". Берет за руку участника с цифрой 4. Вместе они встают в конец "ручейка".

5. Тот, кто остался лишним (например, участник с цифрой **1**), становится водящим: "Все знают, что 6 - это 1 и еще... и т. д.

6. Игра заканчивается тогда, когда перечислены все варианты состава числа

Игра для пар сменного состава "Ручеек № 2"

Примечание: Игру можно использовать **на уроке обучения грамоте** (чтение слогов) в первом классе, на уроках математики (переместительное свойство сложения, таблица умножения и деления и т. д.).

Цели:

- отработать вход в диалог и выход из него;
- закрепить и обобщить знания по теме.

Оборудование: карточки с записью выражений ($1 + 6$, $2 + 8$, $3 + 5$, $4 + 3$ и т. д.), колокольчик (для подачи сигнала).

Ход игры

1. Учитель объясняет и отрабатывает с учениками ритуал входа и выхода из диалога:

- поздороваться, пожав друг другу руки;
- договориться, кто первый начнет диалог;
- выполнить задание, поменяться ролями;
- поблагодарить: "Спасибо за работу"; можно в стихотворной форме: "Потрудился ты не зря, тебе спасибо от меня";
- поклониться, пожать друг другу руки;
- по сигналу учителя попрощаться.

Выполнение ритуала строго обязательно! Впоследствии он редуцируется в более простую форму и станет привычным для детей.

2. Класс делится на две части. Дети встают попарно, напротив друг друга в две линейки.

3. По сигналу учителя игра начинается. Дети приветствуют друг друга и по очереди предлагают найти значение выражений.

1-й ученик: внимательно прочитай мой пример и реши.

2-й ученик: сумма чисел 2 и 8 равна 10, или $2 + 8$ получится 10.

1-й ученик: как удобнее сосчитать?

2-й ученик: к 8 прибавить 2.

1-й ученик: объясни, почему?

2-й ученик: легче к большему числу прибавить меньшее.

Затем ученики меняются ролями: второй ученик предлагает первому свое выражение и просит найти его значение.

4. Обсудив задания друг друга, по сигналу учителя дети прощаются, и второй ряд делает шаг вправо (первый остается на месте). Произошла смена партнера. Оставшийся лишний игрок (в конце "ручейка") бежит к его началу, образует новую пару и игра продолжается.

Игра для пар сменного состава "Карусель"

Примечание: Эту игру можно использовать практически **на любом уроке**, например на уроке математики (сложение и вычитание в пределах 10, состав чисел, таблица умножения и деления, составление обратных задач, угадывание видов простых задач); при обучении грамоте (чтение слогов, двух-, трехсложных слов); на уроке русского языка (объяснение орфограмм в слове, подбор антонимов, синонимов, определение частей речи); на уроке литературного чтения (объяснение значений слов и т. д.).

Цели:

- задать динамичный темп для ведения диалога (учимся беречь время!);
- закрепить и обобщить знания по определенной теме.

Оборудование: карточки с записью выражений: 2×8 ; 6×3 ; 3×4 ; 5×2 и т. д.; погремушка (для подачи сигнала).

Ход игры

1. Ритуал входа и выхода из диалога такой же, как в игре "Ручеек".
2. Класс делится на две равные части. Группы образуют два круга, внешний и внутренний, так, чтобы участники стояли лицом друг к другу попарно (ученик из внешнего круга напротив ученика из внутреннего). Если детей нечетное количество, то либо один из них выполняет задание по просьбе учителя, либо учитель встает в круг.

3. По сигналу учителя дети начинают игру.

4. Пары "карусели" приветствуют друг друга, выполняют задание, меняясь ролями.

1-й ученик: найди значение выражения 2×8 .

2-й ученик: шестнадцать. (Если ошибка - попросить объяснить.)

1-й ученик: правильно.

2-й ученик: теперь посмотри на мою карточку. (На карточке: 2×9)

1-й ученик: восемнадцать.

5. По сигналу учителя ребята из внешнего круга делают шаг вправо. Внутренний круг остается на месте. Далее дети выполняют задание с новым партнером и вновь передвигаются по сигналу.

Игра для пар сменного состава "Карусель в двух группах"

Примечание: Благодаря этому приему повышается плотность, эффективность урока (за 7-8 минут - сразу две формы работы, большой объем содержания). Во время игры учитываются способности детей: первая группа, "кружась на карусели", читает слоги, а вторая - двух-, трехсложные слова (или дети из первой группы предлагают друг другу по одному примеру, а дети из второй группы - по два примера).

Ход игры

1. Учитель раскладывает перед детьми жетоны с изображениями сказочных героев, например Карлсона и Винни Пуха. Половина жетонов - с одним героем, другая - со вторым.

2. Ребята, сидя за партами, выбирают понравившуюся картинку.

3. По сигналу дети с жетонами "Карлсон" во главе с учителем образуют первую группу и уединяются в уголке класса. Дети с жетонами "Винни Пух" во главе с ассистентом становятся второй группой.

4. Первая группа получает карточки с более легкими заданиями, вторая - с заданиями повышенной сложности.

5. Обе команды выстраиваются в две "карусели" и по сигналу начинают движение.

6. Учитель контролирует работу в первой группе, ассистент - во второй.

Внимание! Чтобы ученики правильно выбрали группы в соответствии с уровнем развития, учитель может использовать прием заранее спрогнозированного выбора (применить т. н. микропедагогику), тактично посоветовав ученику сегодня выбрать Карлсона и т. д.

Игра для пар сменного состава "Пересадки"

Примечание: Игра представлена **на примере урока литературного чтения.**

Цели:

- закрепить и систематизировать знания учащихся по теме "Сказки-несказки В.В. Бианки";
- отработать в парах этапы ведения сочатательного диалога: вход, поддержание, выход, учет результатов.

Оборудование: индивидуальные карточки с текстами (например, сказки-несказки В.В. Бианки "Крот и Заяц", "Лягушонок и Ящерка", "Коростель и Грач", "Белка и Енот", "Медведь, Енот, Еж и Мышь" и др.).

Ход игры

1. Дети выбирают карточки с текстами.
2. По сигналу учителя ребята начинают двигаться по классу в поисках партнера с другим текстом.
3. Встретившись со свободным партнером и поприветствовав его, садятся рядом с ним за парту на незанятое место.
4. Первый ученик предлагает второму прочитать по ролям текст своей карточки и выполнить задания.
5. Второй ученик предлагает первому свою карточку (т. е. происходит обмен заданиями).
6. По сигналу учителя партнеры прощаются и расходятся в поисках новой встречи.
7. Игра заканчивается, когда дети сменяют четвертого, пятого партнера (меняя партнеров, учащиеся пересаживаются "по горизонтали" или "по вертикали", отсюда название игры - "Пересадки").

Игра для пар сменного состава "Школа разведки"

Примечание: Игру можно использовать **на любом уроке**, например на уроке русского языка по теме "Части речи".

Цели:

- отработать навыки взаимоконтроля в паре;
- обобщить знания по теме "Части речи".

Оборудование:

- карточки с названиями частей речи: "Глагол", "Существительное";
- карточки со словами: "играет", "рисовал", "будет петь", "снег", "река", "мама", "красный", "теплое" и т. д.;
- карточки с вопросами: "Что делает?", "Кто?", "Что?", "Что делал?", "Какой?", "Какое?" и т. д.;
- бубен (для подачи сигнала).

Ход игры

1. Детям объявляют, что они поступили в "школу разведки" (антураж может быть и другим, это лишь вариант).
2. Раздаются "секретные карточки-пароли", их пока нельзя никому показывать.
3. Те, у кого карточки с названиями частей речи (существительное, глагол - таких детей двое), будут разведчиками-генералами.
4. Главная цель разведчиков-генералов: собрать команду - подпольную группу и наибольшее количество информации.
5. Остальные дети берут в руки карточки со словами и вопросами.
6. По сигналу учителя два разведчика-генерала "Существительное" и "Глагол" отправляются в путь. Встречаясь, собирают команды. Генералы объединяют слова по группам: в первой группе объединяются слова, обозначающие предметы, и вопросы, на которые отвечают имена существительные; во второй группе - слова, обозначающие действия предметов, и вопросы, на которые отвечают глаголы.
7. Ребята каждой группы могут встать в круг, взявшись за руки, или изобразить паровозик, который набирает пассажиров.
8. В конце игры каждая группа должна доказать правильность такого распределения по командам (вспомнить правило и т. д.).

Игра для пар сменного состава "Иду в гости"

Примечание: Эту игру можно использовать **на уроке русского языка** по теме "Главные члены предложения. Подлежащее".

Цели:

- закрепить полученные знания;
- отработать вход в диалог и выход из него.

Оборудование:

- специальные карточки с заданиями (по количеству "хозяев");
- ручки и карандаши для выполнения письменных заданий.

Ход игры

1. Объяснить алгоритм работы с карточками.
2. Отработать ритуал входа и выхода из диалога. Выполнение ритуала строго обязательно (впоследствии он редуцируется в более простую форму и станет привычным для детей).

Ритуал входа и выхода:

- действия гостя:
 - найти свободного "хозяина";
 - постучать;
 - поздороваться;

- после приглашения сесть с "хозяином" и "съесть угощение", т. е. выполнить предложенное задание;
- получить оценку;
- попрощаться;
- найти нового свободного "хозяина" и повторить цикл;
- действия хозяина:
 - поздороваться с "гостем";
 - пригласить войти, сесть;
 - "угостить заданием". Каждому гостю дают только один вопрос, пример или одно предложение из карточки;
 - если "гость" выполнил задание и объяснил его - поставить оценку ("вручить подарок");
 - ждать следующего "гостя", зазывая его пригласительным жестом. Затем повторить все сначала (второму "гостю" предложить второе "угощение"- задание).

3. Разделить класс на две равные части: "хозяева" и "гости". "Гости" выходят к доске и ждут сигнала. "Хозяева" рассаживаются так, чтобы рядом было свободное место. Учитель или ассистент раздают карточки.

4. "Гости" ищут свободного партнера, отмечают (записывают в первой графе карточки свои имя, фамилию), выполняют задание (во второй графе карточки), "хозяева" проверяют и оценивают работу. Учитель помогает найти свободное место и соблюдать правила дружной работы.

5. Игра заканчивается по сигналу учителя.

6. Подведение итогов. В целях экономии времени подвести итоги можно выборочно. Попросить двух-трех хозяев рассказать о том, кто приходил к ним в гости и как они справились «угощением», т. е. заданием.

7. Остальные карточки учитель проверяет после уроков и выдает с комментариями на следующий день.

Внимание! Если учителю по ходу игры нужно дать кому-то указания, то говорить следует так, чтобы их слышал только тот, кому они адресованы. Громкие замечания прерывают игру.

И дети, и учитель выполняют правила дружной работы:

- работая в паре, я вежлив и внимателен;
- говорить нужно так, чтобы слышал только твой партнер;
- вторгаться в работу другой пары запрещено. Нужно подождать, когда кто-нибудь освободится.

Игра для пар сменного состава и групп "Суета"

Примечание: Игра представлена на примере урока литературного чтения по теме "Басни Л.Н. Толстого".

Цели:

- обобщить знания обучающихся по теме "Басни Л.Н. Толстого";
- развивать речь обучающихся;

- учить ориентироваться в пространстве, осваивать правила работы в команде.

Оборудование:

- карточки с отрывками из басен Л.Н. Толстого (каждая басня печатается на листе, а затем разрезается на 3-5 частей по 3-4 предложения);
- карточки с названиями басен;
- карточки с вопросами для каждой группы;
- ручки, карандаши, листы бумаги.

Ход игры

1. Учитель раскладывает на столе карточки, на которых записаны отрывки из басен Л.Н. Толстого, и отдельно - карточки с их названиями.

2. Каждый ученик по сигналу берет одну карточку с текстом.

3. Обучающийся должен прочитать текст, вспомнить название басни, найти остальные части ее текста.

4. Дети передвигаются по классу, заглядывают в чужие карточки.

5. Таким образом, ребята объединяются в группы. Первая группа складывает басню "Лгун", вторая - "Муравей и голубка", третья - "Осел и лошадь" и четвертая - "Лев и мышь". Получаются разноуровневые группы: у одних басня короче, у других - длиннее, сложнее.

6. Внутри каждой группы начинается дискуссия в соответствии с предложенными на карточках вопросами. Время работы групп ограничено.

7. После работы в группах по сигналу учителя начинается отчет представителей от каждой группы.

Вопросы:

1. Почему осел попросил помощи у лошади? Что сделал хозяин после смерти осла?

2. Почему мальчика называли лгуном? Сколько раз мальчик обманывал мужиков? Что случилось со стадом?

3. Как голубка помогла муравью? Как муравей отблагодарил голубку?

4. Какова основная мысль басни "Лев и мышь"? Подходит ли к этой басне пословица "Добра желаешь - добро и делай"?

Игра "Разбегалочки"

Примечание: Игра представлена на примере урока математики в первом классе по теме "Сложение и вычитание в пределах 10". В этой игре ребенок может работать один, в паре или в группе; имеет возможность выбрать карточку низкого, среднего или высокого уровня сложности. В ходе игры дети должны учиться быстро, тихо, без суеты занимать места в соответствии с пиктограммами.

Цели:

- закрепить, систематизировать знания по теме;
- запомнить пиктограммы, их значение.

Оборудование:

- крупное изображение на подставках каждой пиктограммы в отдельности;
- мелкие "пиктограммы-посредники" (по количеству учеников в классе);
- набор индивидуальных, парных, групповых карточек различного уровня сложности, соответствующих теме урока.

Ход игры

1. До начала игры учитель и ассистент расставляют крупные пиктограммы на подставках в определенные места класса. Таких "игровых зон" получится три.

2. Учитель раскладывает карточки с заданиями. В первую "игровую зону" с пиктограммой ☺ ☺ - парные карточки различного уровня сложности. Во вторую с пиктограммой ☺ ☺ ☺ ☺ - групповые карточки. В третью с пиктограммой ☺ - индивидуальные карточки.

3. Дети выбирают мелкие "пиктограммы-посредники".

4. По сигналу учителя дети бегут в ту "игровую зону", которая обозначена на "пиктограмме - посреднике".

5. Дети сверяют пиктограммы и пожимают друг другу руки, если все правильно. Прибежавшие "не туда" ученики вслух объясняют ошибку и исправляются.

6. Дети выбирают карточки с заданиями, выполняют их и отчитываются [17, с. 64].

Вывод: в учебном процессе применяются различные модификации игр, и каждая уникальна и востребована по-своему. Результативность различных игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Заключение

О результатах применения обучающих игр в целом свидетельствуют многочисленные исследования отечественных специалистов, которые отмечают, что эта технология позволяет повысить эффективность обучения в среднем в 3 раза.

Познавательные мотивы:

1. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

2. В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умения, характера.

3. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

4. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

5. Состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

6. В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

7. В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач.

*Помазкина Ирина Михайловна
Учитель начальных классов
МКОУ «ДСОШ №2»
Курганская область, г. Далматово*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РАЗВИТИЯ РЕЧИ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Одна из задач, решаемых современной школой - формирование речевой культуры детей. Уроки будут наиболее эффективными, если учитель создаст в классе доброжелательную обстановку, что бы дети чувствовали себя свободно, расковано, спокойно. Для этого на уроках применяются игровые технологии. Игра

На занятиях широко используются ребусы, кроссворды, грамматические задачи. Уроки развития речи требуют особых игровых заданий. Применяются куклы, мини кукольный театр, которые ставят задачи, задают вопросы, разыгрывают сценки. Всё это будет способствовать решению основных задач, помочь детям осмыслить речевую практику, развить у обучающихся критическое восприятие речи.

Норма произношения.

Игра «Знаете ли вы?»

Как называется еда, приготовленная из яиц на горячей сковородке?

Какое отчество будет у женщины, если её папу зовут Илья?

Норма постановки ударения в словах.

Игра доскажи словечко

Учитель читает стихотворные строки, дети договаривают последнее слово.

Цапля важная, носатая,

Целый день, стоит, как (статуя)

Норма формообразования.

Учитель, предварительно записав на доске слова – глаголы в начальной форме, предлагает детям поиграть в игру. Правильно выбрать слова и верно образовать форму. Слова: думать вешать, слышать.

Наташа, придя из школы свою одежду

Перед тем как чтонибудь сделать,папа долго..

Норма слово употребления

Игра.

Учитель говорит о том что перед праздником.Будь то Новый год,День рождения,8 Марта. Люди стараются особенно тщательно привести в порядок квартиру, сходить в магазин за продуктами. А если там много народу и нужно занять очередь.

Как правильно встать в очередь?

Что нужно спросить?

Детям предлагается изобразить данную ситуацию. Учитель объясняет, что в ситуации очереди правильно употреблять слово «последний»,образовалась в сочетании «по следу идущий».

Формирование навыков чтения.

Игра «Засели жильцов»

На доске закрепляются «многоэтажные домики», на крыше которых изображен звук в транскрипции, на свободном пространстве доски закрепляются разные слова. Задача ребенка распределить слова - «жильцы» в соответствующий домик по типу чтения корневого гласного.

Игра «Охотники»

На доске закреплены слова в транскрипции. Вызываются 2 охотника, у каждого своя сумка. Учитель называет слово, дети ищут его транскрипцию. Кто первым нашел слово, тот снимает с доски «добычу» и кладет в свою сумку. Побеждает тот, кто набрал больше карточек. Победитель затем демонстрирует свою «добычу» ребятам, доставая карточки из сумки и читая их.

Учителю следует поощрять любые находки, особенно оригинальные, стимулировать речевую активность, через игру.

*Прищепина Светлана Анатольевна,
Воспитатель ГПД,
ГБОУ прогимназия № 130 Выборгского района,
г. Санкт-Петербург*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ В РАМКАХ ГРУППЫ
ПРОДЛЕННОГО ДНЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ
В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ**

В процессе работы воспитателем в группе продлённого дня я заметила, что многие ученики начальных классов переутомлены из-за дневных

нагрузок в рамках школьного обучения. Исходя из моего наблюдения было замечено, что занятия, проводимые с использованием традиционных технологий, не дают должных результатов. Дети быстро теряют интерес к ходу занятия, не усваивают предоставляемый им материал. Таким образом, занятия в группе продлённого дня становятся неэффективными. Мною было принято решение начать использовать на своих занятиях игровые методы.

Рассмотрим более подробно, что же скрывается за игровыми методами. Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Можно обозначить следующие функции игры:

- обучающая. В процессе игры происходит активное развитие высших психических функций; приобретение навыков, оттачивание умений.
- развлекательная. Игра позволяет отвлечь ребёнка от повседневности, дает возможность раскрепоститься, а также дает волю чувствам и эмоциям.
- коммуникативная. Игра позволяет сформировать навыки общения, предоставляет возможность наладить контакты, как с одноклассниками, так и с воспитателем (учителем).
- релаксационная. Игра снимает напряжение, как эмоциональное, так и физическое. Позволяет разгрузить нервную систему ребёнка.
- самовыражение. В игре школьник может реализовать творческие способности.

В своей работе я использую различные виды игр:

- сюжетно-ролевые. В сюжетно-ролевой игре младший школьник примеряет на себя роль взрослого в различных жизненных ситуациях. Так, при проведении занятий экономической направленности я провожу следующие сюжетно-ролевые игры: «В магазине», «В банке» и т.д. При знакомстве детей с профессиями мы обыгрываем различные профессии «У врача», «В школе», «В отделении полиции» и т.д.

Дети активно включаются в такие игры, пополняя свой жизненный опыт, фантазируя, общаясь друг с другом. Подготовка атрибутов к сюжетно-ролевым играм проходит совместно с детьми. Для этого мы используем природный материал, вторсырьё, бумагу, картон, ткань. Таким образом, у детей проявляется бережное отношение к различным изделиям, уважение к труду.

- Театрализованные. Театрализованные игры требуют не только участников действий, но и зрителей. Зрителями могут быть ученики других классов, педагогический коллектив, родители и т.д. При подготовке к театрализациям мы с ребятами выбираем вместе произведение, которое будем инсценировать, распределяем роли, готовим костюмы, репетируем. Рисуем афишу мероприятия, создаём билеты на представление, подбираем музыку. Главная задача воспитателя – задействовать всех учеников, посе-

щающих группу продлённого дня, исходя из возможностей, потребностей каждого ученика.

- **Дидактические.** Благодаря дидактическим играм я закрепляю с учениками полученный учебный материал на уроках, восполняю пробелы в знаниях учеников. Для этого я использую лэпбуки. Лэпбук - это книжка-раскладушка с кармашками, дверками, окошками, вкладками и подвижными деталями, в которую помещены материалы на одну тему. Это отличный способ закрепить определенную тему со школьниками, осмыслить содержание книги, провести исследовательскую работу, в процессе которой ребенок участвует в поиске, анализе и сортировке информации.

- **настольно-печатные.** Настольно-печатные игры позволяют ребятам закрепить полученные знания по темам окружающего мира, чтения, русского языка, математики.

- **подвижные игры.** Подвижные игры в своей работе я использую во время проведения прогулок. В процессе подвижных игр происходит развитие опорно-двигательного аппарата, укрепление мышц. Воспитывается командный дух.

- **компьютерные.** В процессе развития информационно-коммуникативных технологий не стоит забывать про компьютерные игры. В рамках работы я использую такие платформы как, «Учи.ру», «Реши-пиши». Конечно, применяя компьютерные технологии, не стоит забывать о правилах использования компьютеров.

После систематического использования различных видов игр в группе продлённого дня было замечено, что снизилась детская агрессивность, которая была связана с переутомляемостью детей. Повысился интерес к обучению, снизились конфликтные ситуации между одноклассниками. Повысился уровень общения между детьми. Дети на уроках стали более внимательными, стали быстрее запоминать учебный материал. Всё это подтверждает эффективность использования игр в группе продлённого дня.

*Сейинян Галина Хореновна
учитель начальных классов
МБОУ СОШ № 19
им.В.П.Стрельникова
Ст.Ладозжская,
Усть-Лабинский район
Краснодарский край*

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе – сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести-семи лет переживают

психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью. Переход от игровой деятельности к учебной обычно навязывается ребенку взрослыми, а не происходит естественным путем. Как же помочь ребенку? Большим помощником в этом, несомненно, станут игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника

Понятие «игра» включает в себя огромный спектр представлений, и разные авторы по-своему подходят к трактовке этого определения.

Так, например, согласно Д. Г. Миду игра - это процесс, в котором ребенок, подражая взрослым, воспринимает их ценности и установки и учится исполнять определенные роли.

Н.Д. Ушинский отмечает, что «игра - развитие души», а Л.С. Выготский охарактеризовал игру как первую школу воспитания ребенка, как арифметику социальных отношений. Есть оригинальные формулировки термина «игра». Х. Хогленд считает, что «понимание атома - это детская игра по сравнению с пониманием детской игры». Нельзя не согласиться с мнением Ж. Колларитса о том, что: «точное определение игры невозможно, всякие поиски таких определений должны быть квалифицированы как «научные игры» самих авторов.

Наиболее подробное определение понятию «игра» дает В.И. Даль в своем Толковом словаре живого великорусского языка. «Игра... то, чем играют и во что играют: забава, установленная по направлениям, и вещи, для того служащие».

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. С помощью игр можно снять утомление, её можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Советский педагог **В.А.Сухомлинский** писал: «Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». В играх активизируется внимание детей, творческая фантазия, формируются вычислительные навыки, нравственные качества личности, развивается чувство ответственности, коллективизма, дисциплина, воля, характер.

Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Игра всегда имеет определённую цель. В наше время всё больше внимания в научной литературе уделяется использованию игры в целях повышения эффективности учебного процес-

са, но далеко не все педагоги, к величайшему сожалению, умеют правильно использовать её в обучении.

В жизни детей **игра выполняет** такие **важнейшие функции**, как: *развлекательную*: (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативную: освоение диалектики общения; самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);

терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

социализации: включение в систему общественных отношений.

В настоящее время современные дети, начиная с младшего школьного возраста, сильно увлечены компьютерными играми, сотовыми телефонами и очень редко по собственной инициативе играют в подвижные и спортивные игры. Таким образом, развивается гиподинамия – дети больше находятся в сидячем положении, меньше играют в активные подвижные игры, что оказывает существенное негативное влияние на формирование речевых навыков. В таком случае актуальны подвижные игры, которые способны помогать формированию даже речевой активности ребенка, развивая чувство координации, способствуя выработыванию хорошей реакции, уча действовать в соответствии с предложенным сценарием. Кроме того, они формируют представление об окружающем мире.

К тому же, в школьном возрасте внимание детей еще неустойчиво. Дети отличаются большой подвижностью и впечатлительностью, поэтому игры являются оптимальным средством их обучения. Игра является обязательной частью жизни каждого ребенка, потому как это их естественная человеческая потребность. Она приносит радость, счастье и удовлетворение, и в то же время она представляет собой способ, посредством которого дети узнают о себе, о других, и мир, который их окружает; они приобретают навыки для создания социальных связей. Именно поэтому крайне важно, чтобы каждый ребенок имел достаточно времени для игры, как очевидно, игра является неотъемлемой частью его жизни.

Классифицируются развивающие игры в соответствии с их типом, характером, содержанием и оформлением, что определяет их конкретные воспитательные задачи касательно возраста ребенка с учётом его развития и интересов.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения

и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», педагог должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В заключении хочется отметить, что включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки, а применение игровых технологий даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала, и является для учителя начальных классов одной из важнейших целью работы. Исходя из этого, игровые технологии учителя должны строиться как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В них должны включаться последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет должен развиваться параллельно основному содержанию обучения, помогать активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

Таким образом, используя игровые технологии процесс обучения:

- становится интересным;
- создаёт бодрое рабочее настроение;
- облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;

-даже пассивных детей включает в процесс учения с огромным желанием;

-повышает эмоциональность;

-становится творческим.

Литература.

Бекиш М.А. «Приемы, используемые на уроках и во внеурочной деятельности», Начальная школа. – 2011. – № 11.

Выготский Л. С. «Игра и её роль в психологии развития ребёнка», Вопросы психологии, 1989.

Макарова Н.Н. Коммуникативная игра в младших классах // Начальная школа. – 2008. № 7

Тузова В.Л. Первый класс – день за днем. Организация жизнедеятельности коллектива младших школьников. Материалы для специалистов начальной школы. - СПб: КАРО, 2001.

Основное общее и среднее общее образование

Истомина Елена Юрьевна,

преподаватель спецдисциплин,

ГАПОУ ИО "Братский профессиональный техникум",

г. Братск

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ СПЕЦ. ДИСЦИПЛИН

В настоящее время, в связи с реформированием среднего и начального профессионального образования, постоянный рост объема информации, повышением требований к качеству преподавания, в системе профессиональной подготовки специалистов наметился ряд вопросов.

Ключевыми из них являются перевод подготовки обучающихся на качественно новый уровень, отвечающий современным требованиям, с учетом многоуровневой структуры высшего образования России, в строгом соответствии с нормативными актами; повышение фундаментальности образования, его гуманизация и гуманитаризация в сочетании с усилением практической направленности; интенсификация образовательного процесса за счет оптимального сочетания традиционных и нетрадиционных (инновационных) форм, методов и средств обучения, четкой постановки дидактических задач и их реализации в соответствии с целями и содержанием обучения; информатизация образования, осно-

ванная на творческом внедрении современных информационных технологий обучения.

Использование современных технологий в обучении влияет на методику преподавания некоторых дисциплин. Методика преподавания любого из предметов определяется целями и содержанием этого предмета с учетом его специфики.

В своей работе я использую обычные традиционные технологии ведения урока теоретического обучения, использую интерактивные и компьютерные технологии. При использовании интерактивной технологии обучающиеся становятся полноправными участниками учебного процесса, их опыт служит основным источником учебного познания. При проведении урока в форме лекции становится необходимо, использовать презентацию. Презентация, созданная в программе Microsoft Power Point, позволяет наглядно демонстрировать новый, иногда отсутствующий в учебниках, но очень важный обучающимся материал. Также она служит опорным конспектом при изложении учебного материала

Для преподавания профессионального модуля Организация работы структурного подразделения для специальности 19.02.10 Технология продукции общественного питания применяю современные информационные технологии обучения.

Для разработки и представления бизнес-плана применяю программу MS Power Point. Использование презентационной графики позволяет дополнить текстуальные части творческой работы учащихся визуальным рядом: рисункам, фотографиями, картинками.

Изучая раздел Бухгалтерский учет на предприятиях общественного питания порядок заполнения основных бухгалтерских документов осуществляем ни только в бумажном виде но и с использованием программы 1С: Бухгалтерия.

С применением программы MS Excel производим расчет показателей использования и движения основных фондов, расчет длительности производственного цикла при различных видах движения предметов труда, расчет основных параметров поточной линии, определение фонда оплаты труда работников предприятия. Построение диаграмм и графиков с помощью табличного процессора Excel: структура основных фондов, загрузка оборудования.

При подготовке домашнего задания, а также обучающимся пропущившим учебные занятия, можно воспользоваться электронным конспектом лекций.

Разработанные конспекты лекций в электронном виде необходимы обучающимся для:

для обеспечения самостоятельной работы по овладению новым материалом;

для воспитания познавательной активности;

для выработки умения самостоятельно анализировать, отбирать главное и использовать полученные знания на уроке, а также в будущем при выполнении своих должностных обязанностей;

для реализации дифференцированного подхода к организации учебной деятельности.

Использование традиционных технологий урока в сочетании с компьютерными технологиями повышает работоспособность обучающихся, особенно повышается обратная связь диагностики ошибок, когда можно вернуться к любому вопросу и повторить его снова.

Литература

1. Красильников О.Ю. Этапы использования Интернет-технологий в преподавании экономических дисциплин. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.polmics.ru/articles/>.

2. Полат Е.С. “Новые педагогические и информационные технологии в системе образования”, М, Издательский центр “Академия”, 2005 г – 272 с.

*Кодалаева Залина Викторовна,
учитель родного (осетинского) языка и литературы,
МБОУ СОШ №24 им.Бутаева К.С.
г.Владикавказ РСО-Алания*

ИКТ В ПРЕПОДАВАНИИ РОДНОГО (ОСЕТИНСКОГО) ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ

Век компьютерных технологий набирает обороты и уже, пожалуй, нет ни одной области человеческой деятельности, где они не нашли бы свое применение. Для современного учителя немислимо отстать от своих учеников, поэтому постоянно приходится упорно учиться, идти в ногу со временем, осваивать новые технологии, методы и формы преподавания. Педагогические технологии не остались в стороне от всеобщего процесса компьютеризации. Поэтому я работаю над проблемой комплексного использования информационно-коммуникационных технологий в преподавании осетинского языка и литературы.

В Стратегии модернизации образования подчеркивается необходимость изменения методов и технологий обучения на всех ступенях, повышения веса тех из них, которые формируют практические навыки анализа информации, самообучения, стимулируют самостоятельную работу учащихся, формируют опыт ответственного выбора и ответственной деятельности. Возникла необходимость в новой модели обучения, построенной на основе современных информационных технологий, реализующей принципы лично-ориентированного образования. Согласно «Стратегии развития образования Российской Федерации до 2020 года» основной стратегической целью развития образования является создание условий для форми-

рования личности, способной обеспечить устойчивое повышение качества жизни путем поддержания высокой готовности к самообучению.

Система работы современного учителя, на мой взгляд, должна быть обусловлена требованиями к условиям реализации образовательных программ в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами.

Современный педагог обязательно должен научиться работать с новыми средствами обучения хотя бы для того, чтобы обеспечить одно из главнейших прав ученика – право на качественное образование.

Компьютер не может заменить учителя и учебник, поэтому ИКТ необходимо использовать в комплексе с имеющимися в распоряжении учителя другими методическими средствами.

Владение современными образовательными технологиями помогает мне избежать стереотипности и монотонности процесса обучения, что способствует развитию у учащихся любознательности, самостоятельности, активности, творчества.

Каждый свой урок я стремлюсь проводить на высоком методическом уровне, учитывая индивидуальные особенности и уровень подготовленности учащихся, постоянно ищу новые формы обучения, позволяющие увлечь детей.

Информационные технологии помогают не только облегчить доступ к информации, открывать возможности вариативной учебной деятельности, её индивидуализации и дифференциации, но и позволяют по-новому, на более современном уровне организовать сам процесс обучения, построить его так, чтобы ученик был бы активным и равноправным его членом.

Новые информационные технологии и программные средства помогают мне более эффективно решать следующие задачи:

- ✓ стимуляция самостоятельности и работоспособности учащихся, содействие развитию их личности;
- ✓ организация индивидуального обучения школьников;
- ✓ наиболее полное удовлетворение образовательных потребностей как способных и мотивированных учащихся, так и недостаточно подготовленных.
- ✓ совершенствование технологий применения ИКТ в учебном процессе;
- ✓ систематизация программно-методических материалов Интернет;
- ✓ включение во всероссийскую образовательную среду путем обобщения и распространения опыта работы учителей осетинского языка и литературы;
- ✓ разработка системы тестов, которые дадут возможность определить уровень предварительной подготовки обучаемых и успешность реализации программы.
- ✓ осуществление дифференцированного подхода к учащимся с разным уровнем готовности к обучению;
- ✓ повышение качества усвоения материала;

- ✓ создание наглядных пособий качественно нового уровня.

Компьютерные технологии позволяют создавать и хранить текстовый материал: тесты, карточки, тексты для анализа, памятки и др.

Учитель может обратить внимание учеников на любой фрагмент художественного произведения, причем текст будет доступен каждому. Не секрет, что при изучении литературы, особенно в старших классах, часто возникает ситуация, когда ученик не может найти нужное произведение.

При подготовке к урокам осетинского языка я подбираю примеры разного уровня сложности, иллюстрирующие правило, или сама создаю их.

У меня всегда возникает потребность в создании собственных компьютерных материалов. Это можно объяснить невозможностью подобрать нужный материал по теме из электронных пособий, а самое главное, творческим подходом к объяснению материала.

При обучении осетинскому языку и литературе я использую на уроках:

- ✓ презентации, снабжённые анимацией, речью диктора, мультимедийными эффектами;
- ✓ электронные словари и видеоматериалы, представленные на дисках;
- ✓ задания-упражнения на интерактивной доске;
- ✓ интернет-ресурсы;
- ✓ печатные дидактические материалы;

А также использую персональный web-сайт в целях систематизации накопленного педагогического опыта.

К моим урокам литературы ученики выполняют задания творческого характера (сочинения, рисунки, фотографии). Например, оформление сборника стихов любимого поэта с использованием технологий обработки информации исследовательского характера, создают проекты; на уроках русского языка готовят слайды по следующим разделам: словарно-орфографическая работа; изучение любого раздела языка (фразеология, орфоэпия, словообразование), а также по литературе – обзор творчества поэта, писателя; работа с литературоведческой статьёй.

При компьютерной демонстрации мультимедийного урока или отдельной его части моя деятельность заключается в управлении темпом подачи материала, акцентировании внимания ученика на наиболее важных моментах, повторении и разъяснении непонятных положений.

Наиболее эффективно в учебном процессе компьютер может использоваться:

1. При объяснении нового материала, мотивации введения понятия. Широко используется на этом этапе обучения презентация. Главное здесь – тезисность и наглядность. При демонстрации слайдов презентации учитель может показать разнообразный иллюстративный материал, сопроводить показ музыкальными фрагментами.

2. При отработке определенных навыков и умений на уроках закрепления и обобщения материала могут быть использованы электронные тесты.

Они могут быть простыми (карточки с вопросами и вариантами ответов) и сложными, многоуровневыми.

3. На контрольных уроках использование компьютера тоже возможно. Это может быть электронное тестирование, контрольный словарный диктант, контрольная работа, где вопросы демонстрируются с помощью мультимедиа на экран или раздаются учащимся.

4. При организации исследовательской деятельности учащихся ИКТ также успешно используются. Например, в качестве проектной работы учащиеся получают задание разработать презентации по определенным темам. Для этого им необходимо эту тему изучить, собрать материал, отобрать его, систематизировать, обобщить, найти иллюстративный материал. Работая над проектом, учащийся имеет максимальную возможность для самореализации. Проблемная ситуация создается с таким расчетом, что при её решении необходимо применение различных способностей учащихся: аналитических, художественных, музыкальных, артистических, коммуникативных, которые при традиционном процессе обучения остаются невостребованными. Обязательная задача педагога при работе над проектом – дать возможность каждому участнику ощутить собственную значимость в работе над проектом.

В последние годы активно в обучение внедряется метод проектов. Метод проектов дает возможность учителю организовывать подлинную исследовательскую работу с использованием многообразий форм и методов самостоятельной познавательной и практической деятельности учащихся.

Компьютерные технологии способствуют реализации проектного метода на всех его этапах. На компьютере оформляется вся сопроводительная документация, а также создается конечный «продукт» проекта. Чаще всего итогом работы является мультимедийная презентация.

Создание докладов и рефератов по теме тоже далеко не самый лёгкий вид работы. Хорошо продуманный и обсуждённый с учителем материал доклада, сопровождаемый иллюстрациями, таблицами на слайдах вполне может заменить лекцию учителя.

Все это, несомненно, активизирует учебный процесс.

Разумеется, не каждый урок проходит с применением ИКТ, но такие уроки, несомненно, дают многое и учителю, и ученикам.

Проведение урока с использованием информационных технологий интригует детей, у них появляется мотивация, что немало важно. Ученику интересно усваивать новый материал, проверять свой уровень компетенций, навыки профессионального общения.

Нет сомнений, что использование информационных технологий в учебном процессе направлено на повышение качества обучения и дает высокие результаты: развивает творческие, исследовательские способности учащихся, повышает их активность; способствует приобретению навыков самоорганизации, превращению систематических знаний в системные; помогает развитию познавательной деятельности учащихся и интереса к предмету; развивает у учащихся логическое мышление.

Я глубоко убеждена в том, что информационно-компьютерные технологии, применяемые на уроках осетинского языка и литературы, повышают интерес к изучаемым предметам, активизируют познавательную деятельность учеников, развивают их творческий потенциал, позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу, осуществляют индивидуально-дифференцированный подход в обучении, способствуют совершенствованию практических умений и навыков школьников, обеспечивают надёжность и объективность оценки знаний учащихся, повышают эффективность обучения, качество образования (развитие интеллекта школьников и навыков самостоятельной работы по поиску информации, разнообразие форм учебной деятельности детей на уроке), включают школьников и педагогов в современное информационное пространство, способствуют самореализации и саморазвитию личности ученика.

Компьютер в урочной деятельности можно использовать на всех этапах обучения: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, умений, навыков. При этом для ребенка он выполняет различные функции: учителя, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива, игровой сферы. В функции учителя компьютер представляет источник учебной информации; наглядное пособие (качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникаций); индивидуальное информационное пространство; тренажер; средство диагностики и контроля.

Использование ИКТ при обучении школьников ведёт к повышению качества образования. Моя практика показывает, что дети на уроках осетинского языка и литературы:

- ✓ с большим успехом усваивают учебный материал, если в урок включаются ИКТ;
- ✓ более значимой становится роль ИКТ в плане интеллектуального и эстетического развития обучающихся;
- ✓ расширяется духовный, социальный, культурный кругозор детей.

Использование компьютерных технологий в изучении осетинского языка и литературы весьма эффективно, так как дидактические функции данных технологий очень широки. Внедрение в учебный процесс информационных технологий позволяет формировать навыки работы с информацией, развивать различные виды мышления, усиливать практическую ориентацию в обучении.

Я считаю, что современные ИКТ предоставляют дополнительные возможности для формирования и развития языковой и информационной компетенций школьника. Эффект их применения зависит от профессиональной компетенции педагога, умения включать ИКТ в систему обучения, создавая положительную мотивацию и психологический комфорт, способствуя развитию речевых и неречевых умений и навыков, а также предоставляя свободу выбора форм и средств деятельности. ИКТ принадлежат к числу эффективных средств обучения, все чаще применяемых в преподавании филологических дисциплин, так как способствуют активизи-

зации мышления студентов, позволяют работать наиболее продуктивно и усиливают взаимосвязь ученика и преподавателя.

Актуальность использования ИКТ в преподавании осетинского языка и литературы

Помощником учителя в структурировании деятельности школьника, оптимизации обучения оказываются информационно-коммуникационные технологии: компьютерные тесты, уроки с использованием интерактивной доски, мультимедийные презентации при обсуждении нового материала.

Актуальность использования информационно-коммуникационных технологий на уроках осетинского языка и литературы в данном случае обусловлена методическим фактором.

Еще один аргумент – условно обозначим его как дидактический – в пользу применения ИКТ учителем-филологом определяется тем фактом, что насыщенность современных учебников лингвистической теорией ставит перед учителем дополнительные задачи при подготовке к урокам осетинского языка и литературы:

- ✓ выяснить значимость данного понятия для речевой деятельности ребенка;
- ✓ определить адекватную детскому речевому опыту трактовку понятия;
- ✓ подготовить материал для постановки учебных задач с учетом языковой компетенции учеников и специфики их речевого опыта;
- ✓ оценить представленный в учебнике материал с точки зрения соответствия, во-первых, выбранной трактовке основных понятий, во-вторых, детскому речевому опыту.

Без успешного решения этих задач невозможна ориентировка в методической деятельности. Неоценимым источником дидактического материала оказывается сеть Интернет, в которой можно найти поурочные планы, мультимедийные презентации, видеозаписи уроков и мастер-классы.

Третий из аргументов актуальности и целесообразности использования ИКТ в школьном преподавании осетинского языка и литературы связан с *источниковедческой ценностью сети Интернет*.

В виртуальном пространстве встречается разнообразная информация, однако для решения конкретной исследовательской или методической задачи необходимо четко представлять, где именно содержатся необходимые (а главное – достоверные и надежные) сведения.

Наконец, современные информационно-коммуникационные технологии предоставляют большие возможности для *поддержки школьника в процессе овладения родным языком*.

В частности, мультимедийная презентация помогает структурировать материал и активизировать внимание; компьютерные тренажеры и тесты привносят разнообразие в освоение правил орфографии и пунктуации представляя альтернативу утомительным и однообразным письменным упражнениям.

Для развития связной монологической речи совершенно незаменима практика работы с текстовыми редакторами, позволяющая моделировать структуру собственного сочинения, манипулируя не отдельными словами, а целыми блоками (сверхфразовыми единствами, абзацами и т. п.).

Можно заключить, что актуальность использования информационно-коммуникационных технологий в методике русского языка обусловлена и субъективным фактором - особенностями субъекта учебного процесса.

Итак, применение информационно-коммуникационных технологий в школьном курсе русского языка позволяет решить некоторые актуальные задачи, связанные со специфическими методическими, дидактическими и источниковедческими проблемами обучения родному языку, а также с разнообразием деятельности субъекта обучения - школьника – в процессе сознательного овладения языковой компетенцией в родном языке.

Для использования ИКТ учителю необходимы:

✓ *систематизация электронных и сетевых ресурсов*, в результате которого он сможет ориентироваться в предметных средствах ИКТ, подбирать из них необходимое в соответствии с собственным педагогическим стилем и особенностями класса.

✓ *овладение методикой применения ИКТ на уроке осетинского языка и внеурочных занятиях*. Учитель освоит основные способы использования возможностей, предоставляемых ИКТ: сможет спланировать урок работы учеников в интерактивном режиме, определить место мультимедийной презентации в системе урока.

Интернет-ресурсы по осетинскому языку и литературе.

Характеризую только основные порталы, на которых размещена необходимая информация. Эти источники могут быть использованы не только самим учителем, но и школьниками при подготовке к олимпиаде или научному докладу.

Специализированных порталов не так уж и много:

- ✓ <http://www.iriston.com> история и культура Осетии
- ✓ <http://allingvo.ru> клуб аланского языка
- ✓ <http://ossetians.com>
- ✓ nsportal.ru образовательная социальная сеть
- ✓ alleng.ru каталог образовательных ресурсов
- ✓ <http://pedsovet.org> всероссийское сообщество учителей
- ✓ openclass.ru сетевое образовательное сообщество «Открытый класс»
- ✓ <http://www.proshkolu.ru> интернет-портал
- ✓ <http://www.school.edu.ru> Российский общеобразовательный портал

Хотелось бы еще раз подчеркнуть, что использование ИКТ не сводится к простой замене «бумажных» носителей информации электронными.

Представление о базовых технологиях позволяет учителю понять природу используемых им ИКТ и подбирать их адекватно методическим целям и особенностям учеников.

Включение ИКТ в урок требует не только соответствующей технической оснащённости, но и изменения структуры урока, методики его проведения.

Благодаря ИКТ учитель осетинского языка и литературы преодолевает ограниченность в материалах, получает доступ к словарям, библиотекам и видеоматериалам.

Используя ИКТ, педагог создает дополнительную мотивацию к изучению родного языка, освоению правил грамотной коммуникации, формированию речевой культуры, развитию самостоятельной активной личности.

Необходимо подчеркнуть, что сами по себе информационно-коммуникационные технологии не оптимизируют обучение, а также ни в какой мере не вытесняют традиционные методы и приемы. Использование ИКТ, как, впрочем, и любого другого метода, не может быть самоцелью.

Новые информационные технологии лишь позволяют приблизить школьную методику к требованиям сегодняшнего дня.

*Альбина Шаликоевна Макиева,
учитель информатики,
МБОУ СОШ №24 им.Бутаева К.С.,
г.Владикавказ РСО-Алания*

ФОРМИРОВАНИЕ ИКТ-КОМПЕТЕНТНОСТИ НАУРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация

Модернизация российского образования задает новые требования к процессу моделирования современного занятия по информатике. И учителю предстоит коренным образом пересмотреть само понимание структуры урока (внеклассного занятия), во главе которого стоит ученик. Урок информатики в реализации формирования у детей ИКТ компетенций является одним из основных инструментов, т.к. позволяет комплексно решать задачи информатизации в различных видах учебной деятельности.

Ключевые слова

ИКТ, компетентность, урок, информатика

Albina Shalikoevna Makieva,

IT-teacher,

MBOU secondary school No. 24 named after Butaev K.S.,

Vladikavkaz, North Ossetia-Alania

FORMATION OF ICT COMPETENCE IN INFORMATICS CLASSES

Annotation

The modernization of Russian education sets new requirements for the process of modeling a modern class in informatics. And the teacher will have to radically reconsider the very understanding of the structure of the lesson

(extracurricular activities), which is headed by the student. The lesson of informatics in the implementation of the formation of ICT competencies in children is one of the main tools, because allows you to comprehensively solve the problems of informatization in various types of educational activities.

Keywords

ICT, competence, lesson, informatics

Грамотный человек сегодня:

- владеет навыками функционального чтения - это **чтение с целью поиска информации для решения конкретной задачи или выполнения определенного задания.**

- владеет одним - двумя иностранными языками.

- обладает компетентностью в области использования ИКТ-технологий;

Информационно коммуникационная технология - это представление информации в электронном виде.

ИКТ–компетентность - способность учащихся использовать информационные и коммуникационные технологии для:

- доступа к информации,**
- организации,**
- обработки,**
- создания,**
- передачи-распространения,**

для того, чтобы успешно жить и трудиться в условиях информационного общества.

Навыки и умения, которыми должен обладать ИКТ - грамотный человек:

- определение информации способность использовать инструменты ИКТ для соответствующего представления необходимой информации,

- доступ к информации — умение собирать и/или извлекать информацию,

Работа с электронными учебниками

Единая коллекция ЦОР –

<http://school-collection.edu.ru>

Сайт Федерального Центра Информационно-

Образовательных Ресурсов <http://fcior.edu.ru>

- создание информации** — умение генерировать информацию, адаптируя, применяя, проектируя, разрабатывая ее (использование офисных программ, создание презентаций, таблиц, схем, документов),

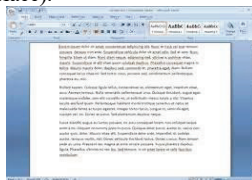
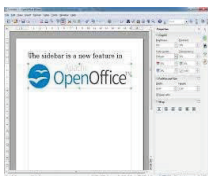
- способность должным образом передавать информацию в среде ИКТ (использование электронной почты, вебинары, конференции...)

Одним из результатов процесса информатизации школы должно стать **появление у учащихся способности использовать современные ин-**

формационные и коммуникационные технологии для работы с информацией.

Виды учебной деятельности, обеспечивающих формирование ИК-Ткомпетенции у учащихся:

1. Создание и редактирование текстов (5-11 класс).

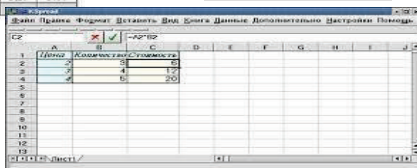
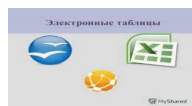


2. Создание и редактирование графики (5-9 класс) и фото (10-11 класс)

3. Создание и редактирование таблиц (7-11 класс)

Погодосостояние и средняя климатическая норма

название аэроузла	январь		февраль		март		показатель за месяц	Всего
	всего (с. мес)	(с. руб)	всего (с. мес)	(с. руб)	всего (с. мес)	(с. руб)		
«Сибирь»	3,99	966	3,09	998	3,97	1170	13,05	1040
«Ромашка»	9,86	248	11,67	185	6,35	116	27,88	149
«Восток»	3,15	2140	3,11	2136	3,01	1870	7,27	1870
«Кавказ»	1,11	1530	1,03	1546	1,12	1400	3,26	1490
Итого	18,11	4745	18,9	4845	12,45	4356		



4. Построение диаграмм, графиков, блок-схем, других графических объектов (8-11 класс)

5. Создание и редактирование презентаций (5-10 класс)

6. Сетевая коммуникация между учениками и (или) учителем – передача информации по электронной почте др.

средствами связи (5-11 класс)

7. создание музыкальных и звуковых объектов (10-11 класс)

8. создание и обработка видео (11 класс)

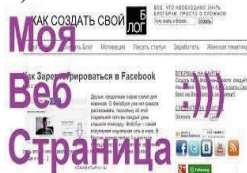
9. Поиск и анализ информации в Интернете (5-11 класс),

10. Создание веб-страниц и сайтов (11 класс)



Структура Web-страницы

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```



Эффективные средства формирования ИКТ-компетенций на уроках информатики:

- 1) применение информационнокоммуникационных технологий, проектирование уроков на основе ИКТ;
- 2) использование активных методов обучения на уроках информатики.

Активные методы.

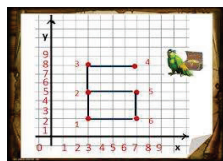
1. Метод проектов

- «Поколения компьютеров» 8 класс,
- «Компьютерные вирусы и антивирусные программы» 6-7 класс,
- «Состав ПК. Выбери себе компьютер» 8 класс,
- «Алгоритмы в жизни. Какие чаще всего встречаются? Дома? В школе? Твои алгоритмы за день» 7 класс.

2. Мозговой штурм

Этапы:

- I уровень - что ты знаешь?
 - II уровень - как ты это понимаешь?
(применение других знаний, анализ)
 - III уровень - применение, анализ, синтез
 - *Вреден ли компьютер для человека?»*
 - *«Внешние носители информации – недостатки и достоинства»*
- ##### 3. Баскет - метод
- *Ученик в роли экскурсовода по виртуальному музею «История развития вычислительной техники»,*
 - *Ученики в роли врача - кардиолога, терапевта, окулиста, невропатолога, хирурга в исследовании проблему «Влияние компьютера на здоровье человека».*
 - *«Интернет – добро или зло?»*
- ##### 4. Тренинги



5. Синквейн способ творческой рефлексии.

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл (4 слова)

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом, синоним).

Клавиатура.

Прямоугольная, белая.

Пишет, лежит, ломается.

Служит для набора текста. Клавиши.

Флэш-карта.

Маленькая, удобная.

Сохраняет, содержит, переносит.

Это внешний носитель информации. Память.

Презентация.

Интерактивная, интересная. Показывает, заинтересовывает, информирует.

Служит для украшения выступления.

Слайды.

Формирование ИКТ – компетентностей ученика

происходит, в основном, на уроках информатики. Но и учителя, преподающие другие предметы, могут внести свою лепту.

Список литературы и информационных источников

1. Асмолов, А. Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли / АГ. Асмолов. - М.: Просвещение, 2014.

2. Костенко С. Л., Симаков М. А. Информационная компетентность как планируемый результат освоения ФГОС//Педагогика: традиции и инновации: материалы VI междунар. науч. конф. (г. Челябинск, февраль 2015 г.). - Челябинск: Два комсомольца, 2015.

3. Семенов А. Л. ИКТ-компетентности учащихся. ИКТ - как инструментальный универсальных учебных действий: подпрограмма формирования: <http://ito.edu.ru/sp/publi/publi-0-Semenov.html>

4. Фалина И.Н. Компетентностный подход в обучении и стандарт образования по информатике. Информатика № 7/2006

*Субботина Оксана Валерьевна,
преподаватель специальных дисциплин,
ГБПОУ «КГТ»
Самарская область, г. Кинель.*

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ Ф ФОРМИРОВАНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Индустрия питания в условиях современной экономики является одной из самых быстроразвивающихся отраслей. Сочетание традиционных и новых технологий всегда было характерно для сферы обслуживания, это позволяло ее быстро откликаться на вызовы времени. Работодатели ждут на предприятиях индустрии питания выпускников колледжей, техникумов, но требования от них высокой подготовленности для осуществления профессиональной деятельности.

Современная образовательная система повышает требования к подготовке будущих высококвалифицированных специалистов соответствующего уровня, со сформированными профессиональными важными качествами личности. Исходя из этого, можно сделать вывод, что традиционных методов обучения недостаточно. В связи с чем, появляется необходимость внедрения в педагогический процесс прогрессивных технологий, которые в свою очередь помогают студентам развивать профессиональные важные качества личности, делая их готовых к профессиональному росту, конкурентоспособных на рынке труда. Среди многих современных методов обучения, широкое использование и интерес у многих педагогов получили игровые ситуации. Суть метода игровых ситуаций состоит в погружении студентов в ту или иную профессиональную деятельность, для отработки профессиональных умений и навыков.

Игра активизирует учебный процесс, по сравнению с традиционной формой проведения практических занятий. Она усиливает заинтересованность ее участников в более глубоком знании изучаемой проблемы, предоставляет им возможность повышать педагогическое мастерство, делает действия обучающихся при решении профессиональных задач более осмысленными, заставляет самостоятельно определять необходимый объем знаний, постоянно возвращаться к тому, что было изучено ранее. Закрепляя полученные знания.

Все это дает развернутое представление о правильности выполнения профессиональных приемов и условиях их выполнения, способствует формированию умения формулировать и решать задачи (проблемы) в ситуациях, приближенных к реальным условиям производства, учит принимать решения, брать на себя ответственность, моделировать свою профессиональную деятельность.

В деловой игре активно проявляются такие качества личности, как дисциплинированность, ответственность, творческое воображение, чувство

долга, умение взаимодействовать с коллективом, создается большая эмоциональная включенность игроков в образовательный процесс. Она предлагает новую образовательную траекторию: от освоения профессиональных компетенций на основе алгоритма пошагового решения профессиональных задач к их теоретическому осмыслению.

Применение игровых ситуаций при проведении производственного обучения способствует развитию уровня творческого воображения у студентов, что в свою очередь позволяет заметно улучшить продуктивность обучения, подготовить будущих высококвалифицированных специалистов, со сформированными профессиональными важными качествами личности. Игровые технологии дают возможность использовать коллективные формы взаимодействия учащихся, повышают интерес обучающихся к профессии, помогают достичь более прочного усвоения обучающимися знаний, умений и навыков. Основная цель игры – развитие творческих умений и навыков, формирование творческого потенциала и профессионально – ориентированного мышления, подготовка компетентного выпускника.

Новый образовательный стандарт определяет, Государственная итоговая аттестация по профессии «Пекарь» проводится в форме защиты выпускной квалификационной работы в виде демонстрационного экзамена. Такой экзамен представляет собой модель реальной ситуации осуществлять профессиональную деятельность в условиях производства.

Игровые технологии помогают успешно подготовиться к демонстрационному экзамену, так как все структурные элементы направлены на формирование профессиональных компетенции, т. е. способностей деятельности.

*Щербакова Юлия Васильевна
Преподаватель высшей категории
Златоустовского педагогического колледжа*

УЧЕТ ОСОБЕННОСТЕЙ МЕСТНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ И НАРОДНЫХ ТРАДИЦИЙ ПРИ РАЗРАБОТКЕ НАЦИОНАЛЬНО-РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА В ТИПОВЫХ ПРОГРАММАХ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ

Сегодня как никогда активизировался процесс развития системы художественного образования и воспитания, о чем говорит активизация опытной работы учителей ИЗО в области преподавания изобразительного и декоративно-прикладного искусства.

Анализируя результаты многочисленных исследований педагогов - психологов, можно выделить ряд основных направлений инновационной работы, направленной на развитие содержания художественного образова-

ния и совершенствование методики преподавания изобразительного искусства в школе:

- 1) разработка регионального компонента в художественном образовании средствами изобразительного и декоративно прикладного искусства;
- 2) углубление знаний в области народного художественного творчества и традиционной культуры народов России;
- 3) развитие интеграционных связей «Изобразительного искусства» с другими школьными предметами гуманитарного и эстетического цикла;
- 4) углубление технологических знаний и умений детей в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства;
- 5) совершенствование методов преподавания изобразительного искусства и приобщения детей к изобразительному творчеству (развивающие игры, динамические пособия, драматизация и пр.);
- 6) разработка методики ведения занятий по изобразительному искусству с детьми, имеющими физические недостатки или заторможенное развитие.

Наиболее актуальным является направление связанной с разработкой и реализацией национально-регионального компонента в программах по изобразительному искусству.

В настоящее время, в условиях возрождения национального самосознания и осознания духовных ценностей народной культуры, наблюдается бурный рост интереса к национальной культуре, к народному художественному творчеству, искусству и культуре родного края. Поиск нового содержания раздела «Декоративно-прикладная деятельность», новых форм и методов ведения занятий по народной культуре стал ведущим направлением в инновационной работе учителей в рамках типовых программ по изобразительному искусству.

Открытие новых перспектив в изучении народного художественного творчества повлекло за собой увеличение учебного времени, что можно было сделать или за счет дополнительных часов, или за счет сокращения занятий другими видами изобразительной деятельности. Тот и другой путь требовали от учителей не формального решения проблемы путем перераспределения часов в ущерб другим школьным предметам или видам художественной деятельности, а творческого, например, комплексного подхода в изучении народного декоративно-прикладного искусства или разработки интегрированного курса по изучению народного художественного творчества.

В настоящее время все ярче проявляется стремление учителей создать региональные программы по изобразительному и декоративно-прикладному искусству с учетом природных условий, многонациональных культурных традиций, особенностей декоративно-прикладного искусства края, с использованием сказов Бажова о седом Урале и легенд о боевой доблести уральских казаков и рассказов о трудовых подвигах отцов и дедов. Но не каждому учителю под силу решение этой задачи, так как разработка авторской региональной программы требует от него не только

широкой этнокультуроведческой эрудиции, но и глубоких знаний в области психологии, педагогики и методики. Поэтому, на первом этапе разработки авторской региональной программы возможно более разумным будет обращение к имеющимся программам «Изобразительное искусство» или «Изобразительное искусство. Основы народного и декоративно-прикладного искусства» и разработка национально-регионального компонента в логической связи с базовым компонентом в структуре типовых программ, которые соответствуют федеральному стандарту общего образования.

Национально-региональный компонент типовых программ по изобразительному искусству может включать в себя следующие системы краеведческих знаний:

- природоведение: климат, география, флора и фауна региона, достопримечательности края (памятники природы), взаимоотношение природы и человека;
- исторические сведения: история страны (республики), города (села); исторические названия улиц и близлежащих населенных пунктов; археологические и исторические памятники; выдающиеся личности и земляки, сыгравшие большую роль в истории края;
- экономические сведения: богатства недр, виды материального производства, основная профессиональная направленность населения охрана окружающей среды;
- этнографические сведения: национальность коренного населения, его традиционный быт и культура; основные национальности, проживающих на территории края, особенности их национальной культуры и быта; взаимовлияние национальных культур народов, проживающих в регионе;
- культурологические сведения: народные и традиционные художественные ремесла, памятники устного народного творчества (сказы, легенды края) и музыкальный фольклор; известные художники, мастера декоративно-прикладного искусства края; архитектурные памятники, музеи и картинные галереи города (села).

Успех формирования и внедрения регионального компонента зависит не только от краеведческих знаний учителя изобразительного искусства, но от результатов активного поиска новых форм и методов приобщения детей к материальному и духовному наследию предков.

Подробно изучается и анализируется тема учета особенностей местной художественной культуры и народных традиций при разработке национально-регионального компонента в типовых программах по изобразительному искусству студентами Художественно-графического отделения Златоустовского педагогического колледжа в рамках МДК.01.01. Теоретические и методические основы преподавания ИЗО в общеобразовательных учреждениях.

Работа по изучению национально-регионального компонента в типовых программах по изобразительному искусству строится не только на изучении теоретического материала, но и на активной апробации на практике, ведь город Златоуст дарит множество вариантов для выстраивания вектора деятельности в данном направлении.

Ежегодно студенты Златоустовского педагогического колледжа посещают мастерские художников города: Макарычева Александра Павловича и Поветкиной Татьяны Александровны. Не оставляет равнодушной студентов и мастерская Жарикова Владимира Павловича. Много впечатлений и полезных знаний для студентов Художественно-графического отделения приносят экскурсии в мастерские Лик.

Ведется тесная и плодотворная работа с Краеведческим музеем города Златоуст в плане ознакомления с историей города и творчеством местных художников. Студенты с удовольствием посещают выставки художников.

С большим азартом студенты принимают участие в городских творческих конкурсах и занимают призовые места. Одной из последних громких наших побед является победа на городском конкурсе на лучший эскиз художественного изделия гравюры на стали и холодного украшенного оружия. В 2021 году весь пьедестал победы завоевали студенты Златоустовского педагогического колледжа.

I место – Батурина Ирина, 211 группа

II место – Прибылова Ксения, 311 группа

III место – Уткина Ксения, 211 группа

Руководитель: Щербакова Юлия Васильевна

Победителям удалось привнести современное креативное решение в форму изделий и при этом передать в своих эскизах тонкие диковинные узоры Златоустовской гравюры.

Летняя практика – пленер позволяет по-новому взглянуть на родной город Златоуст, полюбоваться его красотами и рассмотреть каждый уголок малой родины.

В заключении можно отметить, что работа по изучению национально-регионального компонента в типовых программах по изобразительному искусству ведется в колледже непрерывно и студенты постоянно знакомятся с ней изнутри, чтобы в дальнейшей своей профессиональной деятельности учителя изобразительного искусства и черчения суметь донести до детей все знания о родном городе Златоуст.

Высшее и профессиональное образование

*Бурова Ольга Борисовна,
преподаватель,
ГБПОУ «Златоустовский педагогический колледж»,
г. Златоуст, Челябинская обл.*

АРТ-ПРОЕКТИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЕТАКОМПЕТЕНЦИЙ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ

Российский национальный проект «Образование» (2019-2024 гг.) сформулировал социальный заказ на педагога инновационного типа, способного ориентироваться в быстро меняющихся условиях жизни, умеющего творчески мыслить, самостоятельно приобретать знания и применять их для решения практических задач. При этом в подготовке будущего учителя делается упор на необходимость определения востребованных профессиональных компетенций, внедрение эффективных адаптивных, практико-ориентированных и гибких образовательных программ; поиск новых образовательных технологий, обеспечивающих повышение мотивации к обучению и максимальную вовлеченность в образовательный процесс через индивидуализацию обучения и воспитания.

В контексте реализации национального проекта «Образование» в Златоустовском педагогическом колледже в 2019 году была открыта инновационная площадка «Интенсификация процесса подготовки будущего учителя в профессиональной образовательной организации».

Интенсификация образовательного процесса предполагает использование современных образовательных технологий (например, технологий проблемного, игрового, проектного обучения), а также новых форм учебной и внеучебной деятельности. Одной из таких форм в нашем колледже является арт-проектирование.

Важнейшее концептуальное положение инновационной площадки говорит о студенте как активном участнике (субъекте) интенсификации процесса профессионального становления личности, обладающей и общими, и профессиональными компетенциями, заложенными в ФГОС и дополнительно актуализированными когнитивными, цифровыми, аутопсихологическими компетенциями. Всё это зафиксировано в Адаптивной модели будущего учителя инновационного типа, разработанной в нашем колледже.

Когнитивная компетентность предполагает наиболее важные, с точки зрения концепции образования «в течение всей жизни», навыки критического, системного, стратегического, креативного мышления, а также навыки проектирования индивидуальных образовательных траекторий. Информационно-коммуникативная (цифровая) компетентность включает: навыки

работы с образовательными порталами, платформами онлайн-курсов, навыки проектной коммуникации в онлайн-сообществах, навыки создания адаптивных электронных учебных пособий с учетом когнитивных стилей и типов мышления обучающихся, навыки программирования обучающих игр, а также навыки использования цифровых технологий для саморазвития. Аутопсихологическая (регулятивная) компетентность предполагает освоение навыков управления физическими и психофизиологическими ресурсами, эмоциональной и мотивационно-волевой саморегуляции, овладение навыками тайм- и стресс-менеджмента в профессиональной деятельности, а также навыками психогигиены информационного труда («цифровая диета», «информационный фитнес»).

Одним из эффективных средств формирования личности учителя инновационного типа в нашем колледже является прикладная проектная творческая деятельность студентов в сфере искусства, которая осуществляется в процессе освоения интегрированного курса по арт-проектированию. Учебная дисциплина «Основы арт-проектирования» уже в течение нескольких лет является вариативной частью учебного плана специальности «Изобразительное искусство и черчение». Мы определяем арт-проект как воспитательное мероприятие, где знакомство с новой информацией производится на основе синтеза разнообразных видов деятельности всех его участников:

- проблемного изложения материала по теме на основе контрастов содержания и видов деятельности,
- просмотра и обсуждения видео-фрагментов,
- мини-бесед с аудиторией,
- мини-дискуссий на основе обсуждения общечеловеческих проблем,
- художественного чтения,
- театрализации,
- интерактивных игр, элементов квестов,
- исполнения хореографических миниатюр, флеш-мобов,
- исполнения музыкальных произведений и др.

При арт-проектировании большое значение имеет использование аксиологического (ценностного) и культурологического подходов в воспитании, а также, в их контексте, - методологического приёмов «диалог культур» и «погружение в культуру».

Как известно, аксиологический (ценностный) подход ставит в основу воспитания овладение духовными ценностями общечеловеческой культуры, а культурологический подход рассматривает человека в качестве субъекта культуры, способного усваивать, критически оценивать и преобразовывать социокультурный опыт, извлекать из ценностей культуры личностные смыслы, проектировать и осваивать новые образцы культурной жизни. М.М. Бахтин отмечал, что любая культура всегда живет «на границе» с другими культурами, в диалоге с ними. В ходе арт-

проектирования и в процессе осуществления арт-проекта среди аудитории студенты, слушатели и преподаватель оказываются в промежутке культур – современной, носителями которой являются они сами, и культур прошлого, к которым они обращаются. Сопряжение различных культур и способов понимания мира в разные эпохи требует от каждого участника арт-проекта формирования индивидуально-неповторимого мнения, суждения, высказывания, определения своей личной позиции по отношению к тому или иному вопросу.

Приём «диалог культур» реализуется при арт-проектировании с помощью проблемного изложения материала, контрастного сопоставления его содержательных элементов и видов деятельности, а также широкого применения дискуссионных технологий (использование мини-бесед, мини-дискуссий). В процессе создания и осуществления арт-проекта среди аудитории также используется приём «погружение в культуру». Он реализуется при помощи широкого применения художественных текстов, театрализации (использование фрагментов готовых и сочинение авторских сценариев), применения навыков актёрского мастерства, «живого» исполнения музыки и танцев, высокого уровня использования информационно-коммуникационных технологий.

На протяжении 2017-2019 гг. студентами Златоустовского педагогического колледжа были разработаны и осуществлены следующие арт-проекты:

- «Летучий голландец» (тема пиратов в кино) »,
- «Ах, карнавал! Ах, карнавал! Чудных масок дивный бал!»,
- «Мода. Стиль. Жизнь.»,
- «Музыка – язык души»,
- «Красочная иллюзия мира (искусство мультипликации) »,
- «Париж – город для тех, кто влюблён»,
- «Великий реформатор (культура «петровской эпохи») »,
- «Ищите женщину! (женщина в современном мире) »,
- «Преданья старины глубокой (культура Древней Руси) »,
- «Страна Восходящего солнца»,
- «Свет как искусство»,
- «Спорт как искусство».

Арт-проекты по сути универсальны: они могут стать высокотехнологичными уроками по темам искусства, воспитательными мероприятиями среди студентов, а также формой профориентационной работы колледжа среди школьников-старшеклассников города. Главное достоинство арт-проекта заключается в том, что слушатели являются его активными участниками. Каждый арт-проект требует длительного времени для разработки и осуществления среди аудитории. Далее перечислены основные этапы работы над арт-проектом.

1. Формирование творческой группы студентов для работы, формулирование темы, цели и задач арт-проекта.

2. Работа над информационным проектом: сбор, классификация, анализ, обработка и обобщение информации по теме.
3. Подбор, анализ и обработка художественных текстов по теме.
4. Выявление основных проблем в теме арт-проекта, разработка проблемных вопросов для обсуждения с аудиторией.
5. Создание структуры арт-проекта.
6. Разработка мини-бесед, мини-дискуссий, интерактивных игр.
7. Подбор, обработка и сочинение текстов арт-проекта.
8. Разработка подробного сценария арт-проекта.
9. Создание системы электронного сопровождения арт-проекта: подбор, обработка и создание аудио- и видео-материалов, создание презентаций.
10. Создание костюмов и реквизита.
11. Распределение и разучивание ролей.
12. Подбор и разучивание музыкальных произведений, постановка хореографических миниатюр и др.
13. Индивидуальные, дифференцированные, групповые и сводные репетиции арт-проекта.
14. Создание рекламы арт-проекта (рекламные плакаты, буклеты, календари).
15. Осуществление арт-проекта среди аудитории.
16. Составление визуальных отчётов о проведении арт-проекта и анализ выступлений членов творческой группы.

Каждый из перечисленных этапов работы способствует формированию и развитию у студентов большинства навыков, составляющих когнитивную, цифровую и аутопсихологическую компетенции – основные составляющие Адаптивной модели будущего учителя инновационного типа.

Важнейшим этапом работы над арт-проектом является так называемое «генерирование идей», выявление основных проблем, на основе которых будет выстраиваться его структура, а также разработка проблемных вопросов для обсуждения с аудиторией в ходе арт-проекта (самая сложная общечеловеческая проблема обычно становится проблемой мини-дискуссии). Этот этап работы формирует критическое мышление – важнейшую составляющую когнитивной компетенции. Критическое мышление также формируется на начальном этапе работы над арт-проектом, при сборе, классификации, анализе, обработке и обобщении информации по теме.

При работе над арт-проектами формируется системное и стратегическое мышление студентов, также являющиеся важными составляющими когнитивной компетенции. Арт-проект - это особая система представления новых знаний, формирующая своеобразную обучающую и воспитывающую среду, обладающую высокой информационной и эмоциональной насыщенностью, богатым смысловым потенциалом и относительной коммуникационной свободой. Навыки системного и стратегического мышления развиваются прежде всего при составлении структуры и сценария арт-проекта.

Важнейшей составляющей когнитивной компетенции является формирование креативного мышления. Арт-проектирование открывает широкие возможности для проявления творческих способностей каждого студента.

При создании арт-проекта студенты могут:

- адаптировать исходные тексты для предполагаемой аудитории,
- составлять сценарий арт-проекта,
- сочинять художественные тексты (например, сценарии для театрализации),
- выразительно читать тексты,
- исполнить ту или иную роль, проявляя актёрское мастерство,
- петь, танцевать, играть на музыкальных инструментах,
- создавать костюмы и реквизит,
- создавать ИКТ-сопровождение,
- создавать авторские видеофильмы,
- создавать рекламу арт-проекта,
- организовывать аудиторию (разрабатывать и проводить игры, квесты),
- общаться с аудиторией, вести диалог (мини-беседы),
- формулировать и аргументировать свою точку зрения, разрабатывать и вести мини-дискуссии и др.

Во время репетиций арт-проекта наиболее творческие студенты могут выступать и в роли режиссёров-постановщиков театрализованных сцен во взаимодействии с преподавателем.

Ещё одной составляющей когнитивной компетенции являются навыки проектирования индивидуальных образовательных траекторий. При арт-проектировании студенты объединяются в небольшие группы по 7-10 человек, каждая из которых работает над своим арт-проектом. В процессе работы каждый студент может выбрать себе дело «по душе», в соответствии со своими возможностями и способностями, каждый вносит посильный вклад в общее дело. Большое значение в ходе работы над арт-проектами имеет самообучение и взаимное обучение различным видам работы, взаимовыручка, взаимопомощь. Многие студенты при арт-проектировании осваивают почти все виды необходимой деятельности. В результате сами студенты оценивают вклад каждого члена группы в коллективное дело создания и осуществления арт-проекта. Таким образом, арт-проектирование позволяет формировать и реализовывать индивидуальные образовательные траектории студентов, включая и такие важные этапы этого процесса, как взаимодействие, взаимопомощь и рефлексию.

Важной частью Адаптивной модели будущего учителя инновационного типа является формирование информационно-коммуникативной (цифровой) компетентности студентов. Данная компетентность формируется почти на всём протяжении работы над арт-проектом. Это происходит и на начальном этапе арт-проектирования при создании информационного проекта (сбор, классификация, анализ, обработка и обобщение информации по теме), и в дальнейшей работе - при создании ИКТ-сопровождения арт-

проекта (система соподчинённых с помощью гиперссылок презентаций и видеопрофильмов, часто снятых и смонтированных самими студентами). Цель применения ИКТ в ходе арт-проектирования - достижение более глубокого восприятия материала через образное восприятие, усиление его эмоционального воздействия, обеспечение «погружения» в эпоху. Перед осуществлением арт-проекта среди аудитории студенты создают рекламные плакаты, буклеты, календари с целью привлечения аудитории и награждения самых активных слушателей-участников арт-проекта. Развиваются и навыки проектной коммуникации студентов в онлайн-сообществах, так как процесс работы над арт-проектами протекает не только в классе, он требует постоянного общения между членами творческой группы и преподавателем.

Творчество является одним из самых «затратных» видов деятельности. Умение регулировать в процессе сложной и долговременной проектной деятельности собственные физические, психофизиологические, когнитивные, эмоциональные, волевые ресурсы (аутопсихологическая компетентность) – важный аспект формирования будущего учителя инновационного типа. Получаемые в ходе изучения основ психологии сведения о типах личности и стилях мышления, механизмах психологической защиты и стратегиях поведения в конфликтах помогают студентам сохранять позитивный «образ-Я» в процессе подготовки и проведения арт-проектов. Для совершенствования навыков управления физическими и психофизиологическими ресурсами обучающихся проводятся тренинги на командообразование и развитие креативного мышления. Навыки эмоциональной и мотивационно-волевой саморегуляции формируются через беседы, ролевые игры, детальное планирование всех этапов подготовки арт-проектов. В целях овладения навыками тайм- и стресс-менеджмента используется система экспресс-отчетов в специально созданных в социальных сетях сообществах («беседах»), мотивирующая поддержка «поточковой деятельности» в игровой achieve-логике (логике уровневых достижений). Аутопсихологическая (регулятивная) компетентность также предполагает применение «цифровой диеты». Это не только временный отказ от использования гаджетов во время проведения занятий и репетиций, но и формирование у студентов умения находить верифицированную информацию на проверенных, с точки зрения достоверности и научности, сведений Интернет-сайтах. В целом, работа над «навыками будущего», входящими в аутопсихологическую компетентность будущего учителя, активизирует процессы самопознания и саморазвития студента.

Таким образом, арт-проектирование в нашем колледже является эффективным средством формирования личности учителя инновационного типа.

Список литературы

1. Будущее образования: глобальная повестка [Электронный ресурс]. URL: <https://vbudushee.ru/library/budushchee-obrazovaniya-globalnaya-povestka/>

2. Буров, Ю. Б. Интенсификация процесса подготовки будущего учителя в профессиональной образовательной организации / Ю. Б. Буров, Г. У. Карпыкова // Инновационное развитие профессионального образования. — 2019. — № 4 (24). — С. 53-59 Текст: непосредственный.

3. Чиксентмихайи, М. Поток. Психология оптимального переживания. / М.Чиксентмихайи. Москва: Смысл, «Альпина нон-фикшн», 2018. — 461 с. Текст: непосредственный.

*Дворникова Елена Юрьевна
Преподаватель, педагог-психолог
ГБПОУ ЗПК
Г. Златоуст*

ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОТЕХНИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩЕГО ПЕДАГОГА

Игровые технологии в современном образовательном пространстве занимают едва ли не первое место в системе педагогических технологий. Однако если быть честными, они не являются инновационными в прямом смысле слова. Игровой метод появился в нашей стране ещё в 30-х гг. 20 века. Вспомним педагогическую систему А.С. Макаренко, теории Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина и др.

Почему же игровые технологии, такие с виду простые, на практике так сложно внедрить? Давайте ответим на вопрос: какая форма проведения занятий чаще всего используется преподавателями? Лекция, а если быть правдивее, то «лекция-диктант». Или, с внедрением техники – «контрольное списывание со слайдов». Из форм домашних заданий – конспект. Просто конспект, а если преподаватель задаёт, например, конспект-схему - студенты могут не справиться. Почему так происходит? Ответ простой: так легче, причём и для студента, и для преподавателя. При интенсивных же технологиях приходится напрягаться, и не важно, что истинное развитие происходит через напряжение, через преодоление, даже через определённую боль – человек предпочитает идти по пути наименьшего сопротивления.

Однако современная жизнь выставляет всё же свои требования: это и условия интенсификации учебного процесса, и ориентир общества на формирование разносторонне активной личности, и необходимость окончательного перехода к «субъект-субъектным» отношениям в педагогическом процессе, о которых так давно говорят.

В современной школе игровые технологии используются в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

- в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.).

Поэтому для того, чтобы не отставать от требований времени, преподавателю необходимо стать Homo Ludens – Человеком играющим: научиться внедрять в процесс обучения игровое моделирование.

Рассмотрим основные понятия.

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуются самоуправление поведением.

Существует множество подходов к классификации игр, выделим из них три.

1. По игровой методике:

- предметные,

- сюжетные,

- ролевые,

- деловые,

- имитационные,

- игры-драматизации.

2. По продолжительности:

- короткие игры,

- игровые оболочки,

- длительные развивающие игры.

3. По типу человеческой деятельности:

- физические («игры тела»),

- интеллектуальные («игры ума»),

- социальные («игры души»).

Также можно выделить виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;

- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);

- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Игротехник – это специалист, разрабатывающий игровые сценарии или блок-структуры игр, инструкции для их подготовки проведения или анализа; собственно организатор игрового процесса и интерактивного взаимодействия участников игрового процесса, а также специалист по экспертной оценке и организации обратной связи.

Игротехническая компетентность преподавателя – это специальные знания и умения по технологиям игрового моделирования (конструирова-

ние, подготовка, проведение, анализ и оценка результативности игровых технологий, организация обратной связи). Овладение игротехнической компетентностью позволяет преподавателю не только влиять на формирование умений и навыков творческого и интеллектуального развития обучающихся, изменять их мотивацию, но и приобретать инновационный практический опыт по решению интеллектуальных, творческих, тупиковых и кризисных проблем.

Успешность или неуспешность внедрения игровых технологий в образовательный процесс в первую очередь зависит от профессионального мастерства, творческого потенциала, инновационности самого преподавателя, от его психолого-педагогической и коммуникативной компетентности, мотивационной готовности и владения технологиями игрового моделирования. И всё это необходимо развивать у студентов-будущих педагогов с самого начала, с первого курса.

В рамках инновационной деятельности Златоустовского педагогического колледжа по теме «Интенсификация процесса подготовки будущего учителя» мы рассматриваем игротехническую компетентности как поликомпонентную структуру, которая включает в себя развитие актуализированных компетентностей – «навыков будущего»:

1. Аутопсихологическая компетентность:

- навыки управления физическими и психофизиологическими ресурсами,

- навыки эмоциональной саморегуляции,

- навыки мотивационно-волевой саморегуляции,

- навыки тайм- и стресс-менеджмента,

- навыки психогигиены информационного труда.

2. Когнитивная компетентность:

- навыки критического мышления,

- навыки системного мышления,

- навыки стратегического мышления,

- навыки креативного мышления,

- навыки проектирования индивидуальных образовательных траекторий.

3. Информационно-коммуникативная (цифровая) компетентность:

- навыки работы с образовательными порталами, платформами онлайн-курсов,

- навыки коммуникации в онлайн-сообществах,

- навыки использования цифровых технологий для саморазвития.

По каким ступеням происходит развитие игротехнической компетентности будущих педагогов? Это можно представить в виде модели согласно концепции Джозефа Кэмпбелла «Путь героя» и созвучной с ней теории архетипов Кэрл Пирсон.

Первый этап – «Игрок».

Нулевой уровень развития компетентности – «Шут», когда человек не только не знает, не умеет, но и не осознаёт возможностей игры и своей

некомпетентности. Такими неискушёнными, «Простодушными» к нам зачастую и приходят первокурсники, и здесь задача и преподавателей, и старших студентов – не дать им опомниться и сразу же погрузить в игровую среду, и на парах, в во внеурочной работе. Поэтому в колледже в первые же дни проводятся творческие сборы и весь первый семестр насыщен мероприятиями. Студент переходит в роль «Славного малого»: чувствует единение с коллективом, получает удовольствие от живого общения. Как «Герой» учится осознавать свою ценность, уникальность, развивает эмоционально-волевые качества. Как «Заботливый» учится эмпатии, навыкам взаимной поддержки.

Второй этап – «Ведущий».

На этом этапе студент учится сам проводить игры, последовательно, от коротких к длинным, от подвижных и развлекательных к деловым, в команде и в одиночку, по заранее выданной методике и самостоятельно подобранных. И здесь важно соблюдение четырёх шагов:

1. Отработка навыков проведения игр на одгруппниках (на уроках или классных часах).

2. Выход с играми на студентов других групп (так, например, проводятся традиционные «Образовательные пятиминутки», на втором курсе студенты практикуются в «Школе вожатых»).

3. Выход на большую аудиторию (к примеру, проведение психологических акций или «Психологической лаборатории» в фойе колледжа, участие с мастер-классами на городских мероприятиях).

4. Выход на детскую аудиторию (осуществляется во время практики студентов).

На этом уровне студенты находятся в роли «Искателя» - проявляют независимость и самостоятельность, получают удовольствие от новых ощущений и открытий, как «Бунтари» пробуют новые техники, как «Эстеты» стараются сделать красиво, понравиться, зависят от оценки окружающих.

Третий этап – «Игротехник».

Здесь студенты (или уже – начинающие педагоги) выступают в роли «Творца» - могут экспериментировать, создавать свои авторские технологии, как «Правители» являются хорошими организаторами, могут уверенно вести игровой процесс, как «Маги» отлично владеть технологиями, видеть их в структуре, в системе, а как «Мудрецы» - могут понимать глубинные, философские смыслы игры и её психологические закономерности.

Конечно же, далеко не все студенты добираются до последнего этапа. И здесь, если есть у них желание стать отличным учителем, задача одна: практиковаться и ещё раз практиковаться!

Библиографический список

1. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. - 23 с.

2. Корнеева Е.Н. Активные методы социально-психологического обучения: учебное пособие. - ГОУ ВПО "Ярославский государственный

педагогический университет им. К.Д. Ушинского" 2009 [сайт].—<http://citoweb.yzpu.org/link1/metod/met110/met110.html>

3. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / пер. с англ. О. Ю. Чекчурина. — СПб.: Питер, 2016. — 347 с.

4. Программа реализации инновационного проекта «Интенсификация процесса подготовки будущего учителя в профессиональной образовательной организации». - Златоуст, 2018.

5. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины. / Педагогика. 1999. № 3. - С. 124-126.

*Долгих Наталья Ивановна,
Саттарова Виктория Сергеевна,
преподаватели
ОБПОУ «КГПК»
Курск*

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА В СПО

Культурно-нравственная позиция молодежи отражает направление развития морали нашего общества и представляет острую проблему, поскольку молодежь является важнейшим ресурсом любого государства.

Являясь классным руководителем мы видим перед собой проблему - «Что нужно сделать, чтобы наши студенты стали достойными членами общества?». Одним из направлений решения этой проблемы является привитие студентам правильного понимания понятия «Свобода и ответственность».

Российский психолог Борис Новодержкин писал «Иногда человек готов делать любые абсурдные вещи, чтобы доказать, что он свободен...».

Эти слова как нельзя лучше дают нам понимание и значимость проблемы, поэтому в своей работе мы используем различные методы для ее решения.

Общественная работа. Мы стараемся дать возможность студенту самостоятельно выбирать и формулировать цели и средства их достижения и оценивать результаты по критериям успешности, а также давать им моральную оценку, исходя из собственных интерпретаций абстрактных представлений о свободе и ответственности. Важным этапом метода является обсуждение результативности выполненного задания, ее самооценка.

Индивидуальные беседы. Стремление молодежи к обретению собственного независимого от взрослого мира социального пространства свободы и самореализации воплощается в таком явлении, как молодежная культура. Поэтому при проведении индивидуальных бесед со студентами, которые проявили безответственность к образовательному процессу, необходимо оценивать его действия с точки зрения молодежной культуры, а не пытаться навязывать ему свои понятия и представления. Беседа должна

строится по принципу «причина – следствие», причем студент сам должен сделать выводы и оценить последствия своего поведения.

Классные часы. Молодежь в современном обществе оказывается помещенной в структурную нишу, формируемую институтами социализации, которая дает возможность свободно предаваться поиску своего места в обществе, не задумываясь о возможных последствиях поисков и не осознавая эти последствия как реальные факты, с которыми придется иметь дело в будущем. Следовательно, мы должны дать возможность студенту осуществлять этот поиск в правильном направлении. **Классный час** — одна из самых действенных форм прямого общения между преподавателем и студентом, в процессе которого происходят социальное и этическое воспитание учащихся, развитие каждого студента как личности, формирование коллектива. При планировании тематики классных часов мы уделяем особое внимание обсуждению исторических личностей, не только их достижений, но и ошибок.

Учебные занятия.

Практика показывает, что преподаватели, готовясь к урокам, наибольшие затруднения испытывают при формулировании воспитательных целей и задач, планировании путей их осуществления. При анализе уроков внимание, как правило, акцентируется на образовательных и развивающих задачах и способах их решения. Подобное пренебрежение воспитательной функцией обучения приводит к тому, что процесс воспитания на занятии фактически отсутствует. В результате сегодня, если речь идет о воспитательном процессе, то почти всегда подразумевается внеурочная воспитательная работа.

Реализация воспитательных возможностей занятия является важным условием эффективного воспитания студентов.

Мы стараемся использовать данный инструмент воспитания для решения поставленной перед нами проблемы.

Работа в малых группах. Один из методов активного воспитания, который в большей степени дает возможность проявить студентам лидерские качества, определяет личную ответственность студента за результат работы команды.

Опережающее обучение. Это эффективный метод организации обучения, направленный на активизацию, развитие мыслительной деятельности студента, формирование способности самостоятельно добывать знания в сотрудничестве с другими, то есть саморазвиваться. Данный метод способствует развитию таких личностных качеств обучаемого, как ответственность за результат, а свобода выбора методов самостоятельного исследования способствует развитию творческих способностей.

Научно – исследовательские проекты. Проведение научно – исследовательской конференции «Студенческие инициативы» является большим событием в жизни колледжа, здесь затронуты темы, волнующие современную молодежь. В нем принимают участие все студенты I курса, обязательным условием является выступление всех студентов сначала

в группе, затем лучшие студенты представляют свои работы на уровне колледжа.

Только планомерная и постоянная воспитательная работа по решению данной проблемы может дать положительные результаты. Весь комплекс вышеперечисленных приемов будет эффективен только в том случае, если преподаватель будет видеть в каждом студенте яркую индивидуальность, ценить свой труд в каждом воспитаннике.

Каменова Елена Николаевна
Преподаватель иностранного языка
ГБПОУ Невинномысский химико-технологический колледж
г. Невинномыск

ОСОБЕННОСТИ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ОБУЧЕНИЯ В КОЛЛЕДЖЕ

В настоящее время одной из задач образовательного процесса является формирование у выпускников потребности учиться на протяжении всей жизни, развиваться, самосовершенствоваться, умея при этом работать в команде. Это вызвано требованиями общества к деятельностным способностям выпускников, желающих быть востребованными в производстве.

Методики обучения по дисциплине Иностранный язык в Невинномысском химико-технологическом колледже содержат ситуационные упражнения, ролевые и деловые игры, проектные задания практической направленности. Практическая направленность занятий даёт обучающимся возможность стать активными участниками процесса познания. Таким образом, принцип деятельностного обучения способствует многократному повторению действий, закрепляя навыки.

Деятельностный подход подразумевает сосредоточение педагогических методов на создании интенсивно усложняющейся деятельности, так как посредством личной деятельности происходит процесс самопознания, самосовершенствования. Как результат - умение применять полученные знания на практике.

На занятиях по дисциплине Иностранный язык применяются следующие принципы деятельностного подхода в обучении: принцип непрерывности, принцип целостности, принцип эмоциональной комфортности, вариативности, творчества.

Применяя принцип непрерывности, преподаватели колледжа учитывают психоэмоциональные особенности, а также возраст студентов. В образовательном процессе учитывается преемственность содержания обучения. Принцип целостности формирует у обучающихся целостно-системное представление о мире и о науке в нем. Под принципом эмоциональной комфортности на учебных занятиях подразумевается создание благоприятной доброжелательной атмосферы. Развитие вариативного мышления у студентов - это процесс формирования понимания возможно-

сти выбора наилучшего варианта при решении проблемы. Творческая составляющая в обучении ориентирует обучающихся на приобретение личного творческого опыта в образовательном процессе.

На учебных занятиях по дисциплине Иностранный язык преподаватели колледжа стремятся к тому, чтобы все занятия имели характер мотивированности для развития у обучающихся самостоятельности в достижении поставленной цели. Педагоги оказывают студентам помощь в формировании навыков самоконтроля и самооценки.

Усвоение знаний обучающимися подразумевает полноценное освоение составляющих учебной деятельности, таких как целеполагание, самоконтроль, самооценка. Соответственно учебная деятельность на занятиях опирается на действия обучающихся для поиска оптимальных вариантов решения проблемных ситуаций практической направленности, на возрастающий объем самостоятельной деятельности студентов, на интенсивность их мыслительной активности для поиска способа решения конкретно поставленной учебной задачи.

Деятельностный подход на учебных занятиях способствует тому, что обучающийся становится деятелем в образовательном процессе, а преподаватель - это организатор данного процесса, показывающий на своем примере, что всё знать невозможно, но стремиться узнавать всё необходимо. Таким образом, создавая ситуацию успеха на занятиях, преподаватель помогает студенту избежать боязни совершить ошибку. У обучающегося появляется право на ошибку, на ее осознание, и в будущем на возможность ее избежать.

Деятельностный подход подразумевает совместную учебную деятельность обучающихся в сотрудничестве под руководством преподавателя. Для выполнения учебной деятельности преподаватели иностранного языка колледжа выделяют следующие составляющие: учебная задача, учебные действия, самоконтроль, самооценка. Соответственно для точного достижения поставленной учебной задачи необходимо, чтобы цель учебной деятельности стала значима для каждого обучающегося. Для того, чтобы познавательная мотивация была интересна каждому обучающемуся, студентам предлагается задание, которое не решается обычным способом и необходимо изобретать новый способ действия. При вопросно-ответной работе обучающиеся выполняют учебные действия для достижения учебной задачи. Осознание результатов своей деятельности у обучающихся происходит посредством действий самоконтроля. На данном этапе преподавателю важно поддерживать ситуацию успеха в каждом участнике образовательного процесса как стимул совершенствования обучающихся в познавательной деятельности.

Ряд педагогических технологий содержит деятельностный подход, например: проблемное обучение, проектная деятельность, интерактивные методы обучения. Данные технологии способствуют проявлению педагогического мастерства преподавателя, владеющего системно деятельностным подходом. Деятельностный подход предполагает, что преподаватель

понимает, что обучение - это процесс сотрудничества основанного на взаимопонимании. Совместная деятельность "преподаватель - студент" достигает эффективности при согласованности целенаправленных действий, а также наличия системы стимулирования.

Таким образом, при деятельностной теории обучения основной акцент направлен на учебную деятельность обучающегося, его саморазвитие и в конечном итоге на формирование личности будущего выпускника. Учебный материал становится своего рода образовательной средой для самостоятельной деятельности обучающегося, и образовательная среда приобретает личную значимость для каждого студента. От этого во многом зависят как цели, так и смысл обучения, самооценка обучающимся результатов своего обучения.

Список литературы.

1. Воронцова И.Б. Личностно-деятельная модель обучения иностранному языку. Ижевск: Удмуртский университет. 2000.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика-Пресс. 1996.
3. Ковалёва Г.С. Состояние российского образования. - М.: Педагогика. 2001, #2.

*Максимова Валерия Алексеевна,
студентка 5 курса
историко – лингвистического факультета,
Щенина Татьяна Евгеньевна,
кандидат юридических наук, доцент
кафедры педагогики и психологии,
заслуженный работник народного образования
Удмуртской Республики
ГГПИ им. В. Г. Короленко,
г. Глазов*

ТРЕБОВАНИЯ К ИЗУЧЕНИЮ ИСТОРИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫХ ДОКУМЕНТАХ: ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ гласит об экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования, осуществляемой в целях обеспечения модернизации и развития системы образования с учетом основных направлений социально-экономического развития Российской Федерации, (Далее РФ) реализации приоритетных направлений государственной политики РФ в сфере образования. Тем самым, главный образовательный закон РФ подчеркивает необходимость экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования, направленной на эффективное обучение в условиях развития и новых запросов общества.

Один из принципов, на которых базируется правовое регулирование в сфере образования, в соответствии с ФЗ от № 273-ФЗ, говорит о защите и развитии этнокультурных особенностей и традиций народов РФ в условиях многонационального государства. Согласно статье 66 данного ФЗ следует, что основное общее образование направлено на становление и формирование высокой культуры межличностного и межэтнического общения, а среднее общее образование – на дальнейшее становление указанных качеств.

Статья 87 гласит, что в целях формирования и развития личности в основные образовательные программы могут быть включены учебные курсы, ориентированные на получение обучающимися знаний об основах духовно-нравственной культуры народов РФ [1]. Федеральные государственные образовательные стандарты основного общего образования (Далее ФГОС ООО) [3] и среднего общего образования (Далее ФГОС СОО) [4] основываются на вышеуказанном законе.

В профессиональном стандарте педагога описаны его требуемый уровень образования, основные трудовые функции (функциональная карта вида профессиональной деятельности), особые условия допуска к работе. Учитель должен иметь высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей СПО «Образование и педагогические науки» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, либо высшее образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательной организации.

Необходимые умения учителя организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона; использовать в практике своей работы психологические подходы, а именно: культурно-исторический, деятельностный, развивающий. К необходимым знаниям относится преподаваемый предмет в пределах требований ФГОС и основной общеобразовательной программы, его истории и места в мировой культуре и науке. Следовательно, педагог должен иметь соответствующее образование и обладать необходимыми трудовыми функциями для успешного образования и воспитания учащихся [2].

Личностные результаты изучения истории ФГОС СОО включают в себя, в частности, воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной; формирование осознанного, уважительного и доброжелательного

отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания.

Одно из метапредметных результатов – умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов [3].

Предметные результаты изучения истории ФГОС СОО включают в себя, в частности, владение навыками исторической реконструкции с привлечением различных источников (базовый уровень) и также сформированность умений оценивать различные исторические версии (углубленный уровень). Здесь речь идет о применении игровых технологий на уроках истории. В данном случае под исторической реконструкцией подразумевается деятельность, направленная на воссоздание различного рода исторических процессов, событий, объектов и прочего с элементами вещей и предметов, передающих специфику данной эпохи, с обязательным привлечением исторических источников. В ходе подготовки учащихся к интеллектуально-творческому виду деятельности и во время непосредственного участия в игровом формате урока формируются умения критического оценивания различных исторических версий. Однако успешная реализация поставленной учебной задачи возможна лишь при условии активизации познавательной и творческой деятельности учащегося.

Метапредметные результаты, в частности, должны отражать умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты. Для этого необходимо создать целый ряд условий, способствующих развитию указанных навыков. Комплекс этих условий отражен в игровой деятельности. Именно игровая форма урока способствует сотрудничеству, умению находить выход из конфликтных ситуаций, активизации и мотивации учебной и исследовательской деятельности учащихся, а также развитию их творческих способностей.

В личностных результатах особая роль отведена: сформированности основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовности и способности к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности; навыкам сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности. Данный перечень еще раз указывает на необходимость применения нетрадиционных технологий в воспитательно-образовательном процессе [4].

Историко-культурный стандарт, как научная основа содержания школьного исторического образования, входит в концепцию нового учеб-

но- методического комплекса по истории и может быть применим как к базовому, так и к углубленному уровню изучения истории в школе. Данный стандарт включает в себя перечень обязательных для изучения тем, понятий и терминов, событий и персоналий, основные подходы к преподаванию античной истории в современной школе, принципиальные оценки ключевых событий прошлого, а также перечень «трудных вопросов истории», вызывающих острые дискуссии в обществе. Образы культуры в историческом образовании являются основой формирования мировоззрения и главным способом трансляции традиций и ценностей российского общества. Важным в мировоззренческом отношении является восприятие школьниками памятников истории и культуры как ценного достояния страны и всего человечества, сохранять которое должен каждый [5].

В основной образовательной программе СОО предметные результаты изучения предметной области «Общественно-научные предметы» должны отражать: формирование основ гражданской, этнонациональной, социальной, культурной самоидентификации личности обучающегося, осмысление им опыта российской истории как части мировой истории, усвоение базовых национальных ценностей современного российского общества: гуманистических и демократических ценностей, идей мира и взаимопонимания между народами, людьми разных культур; формирование умений применения исторических знаний для осмысления сущности современных общественных явлений, жизни в современном поликультурном, полиэтничном и многоконфессиональном мире; воспитание уважения к историческому наследию народов России; восприятие традиций исторического диалога, сложившихся в поликультурном, полиэтничном и многоконфессиональном Российском государстве [6].

В основной образовательной программе СОО выпускник на углубленном уровне изучения истории научится: находить и правильно использовать картографические источники для реконструкции исторических событий, привязки их к конкретному месту и времени. Выпускник на углубленном уровне изучения истории получит возможность научиться: использовать принципы структурно-функционального, временного и пространственного анализа при работе с источниками, интерпретировать и сравнивать содержащуюся в них информацию с целью реконструкции фрагментов исторической действительности, аргументации выводов, вынесения оценочных суждений; работать с историческими источниками, самостоятельно анализировать документальную базу по исторической тематике; оценивать различные исторические версии. Успешно реализовать данные требования наиболее оптимально при использовании игровых технологий на уроке, в частности ролевых игр или исторических реконструкций [6].

Считаем, на основании рассмотренных требований к изучению истории посредством игровых технологий в нормативно-правовых документах и локальных актах, соблюдая их иерархию, можно сделать вывод, что:

1) основное общее образование должно быть направлено на становление и формирование высокой культуры межличностного

и межэтнического общения, а среднее общее образование – на дальнейшее становление указанных качеств;

2) в целях формирования и развития личности в основные образовательные программы могут быть включены учебные курсы, ориентированные на получение обучающимися знаний об основах духовно- нравственной культуры народов РФ;

3) педагог должен обладать умениями организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-продуктивную и др. с учетом возможностей образовательной организации, места жительства и историко-культурного своеобразия региона; использовать в практике своей работы психологические подходы: культурно-исторический, деятельностный, развивающий;

4) отмечаем необходимость реализации экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования, направленной на эффективное обучение в условиях развития и новых запросов общества;

5) существует перечень обязательных для изучения тем, понятий и терминов, событий и персоналий, основные подходы к преподаванию;

6) определяются требования к применению игровых технологий при работе с источниками, интерпретация и сравнение содержащейся в них информации с целью реконструкции фрагментов исторической действительности.

Список литературы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» Электронный ресурс: федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (с изм. 30.12.2021) // КонсультантПлюс: СПС. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 (дата обращения: 09.02.2022).

2. Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»: приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.10.2013 № 544н (с изм. 05.08.2016) // Российская газета. – URL: <https://rg.ru/2013/12/18/pedagog-dok.html> (дата обращения: 09.02.2022).

3. Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897 (ред. от 11.12.2020) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования». // Гарант: СПС. – URL: https://base.garant.ru/55170507/53f89421bbdaf_741eb2d1ecc4ddb4c33 (дата обращения: 09.02.2022).

4. Приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 N 413 (ред. от 11.12.2020) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 07.06.2012 N 24480). // КонсультантПлюс: СПС. – URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_131131 (дата обращения: 09.02.2022).

5. Историко-культурный стандарт / Электронный ресурс // Министерство образования и науки РФ: официальный сайт. URL: https://минобрнауки.рф/documents/3483/file/2325/13.07.01-Проект_Историко-культурного_стандарта.pdf (дата обращения: 09.02.2022).

6. Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «Школа № 11». – URL: [http:// school11-glazov@yandex.ru](http://school11-glazov@yandex.ru) (дата обращения: 09.02.2022).

*Самофалова Елена Николаевна,
Конева Юлия Александровна,
Железнякова Марина Алексеевна,
преподаватели*

*ОБПОУ «Курский государственный техникум технологий
и сервиса
г.Курск*

РЕЗУЛЬТАТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ В РЕАЛИЯХ СОВРЕМЕННЫХ СТАНДАРТОВ

В режиме реального времени традиционное обучение подвергается большим изменениям, а это значит и мы – педагоги должны работать новаторски, не стоять на одном месте, а идти вперед со временем и никогда не останавливаться на достигнутом.

Успешное и эффективное обучение студентов, как и до настоящего времени зависит от преподавателя, от его знаний и умений. Задача педагога – помочь ученикам найти свое призвание в жизни, а для этого нужно развивать то, что заложено в человеке природой. Поэтому, необходимо использовать такие технологии, чтобы каждый обучающийся был вовлечен в активную учебную деятельность.

Фундаментом обновленного содержания образования лежит замысел, согласно которому преимущество отдается не общему количеству знаний, а функциональной грамотности. Умению использования приобретенных знаний на практике.

Отличительные черты ФГОС и его существенное влияние на практику преподавания:

Принцип спиральности, то есть наращивания знаний и умений с течением времени по мере перехода студентов с курса на курс. Это дает хорошее усвоение знаний и развитие навыков. Спиралевидная подача материала, подает информацию от простого к сложному шагу за шагом.

Наличие «сквозных тем» в одной образовательной области и в межпредметных связях позволяет изучить тему более подробно. [2]

Наиважнейшими становятся цели обучения, построенные на формировании интеллектуальных навыков студентов от элементарного (знание, понимание, применение) до высокого уровня (анализ, синтез, оценка). Что

позволяет уйти от «стандартного» мышления в пользу «критического». Этот вопрос решается при применении на практике технологии критического мышления.

Критическое мышление – это структура суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формированием выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам.

Развитие критического мышления позволяет обучающемуся своими силами добывать информацию, анализировать ее, трансформировать в соответствии с целями, опираясь на личный опыт, что в результате, позволяет обучающимся выработать собственную точку зрения.

Особое значение в ФГОС приобретает понятие «критериальное оценивание». При котором, анализ происходит по определенным критериям, что позволяет студентам самостоятельно оценить свою работу. Понимать на какой фазе возникли сложности.

Критериальное оценивание осуществляет функцию обратной связи, это когда студент получает данные о своих достижениях и неудачах, а преподавателю они должны показать педагогическую продуктивность использованного им способа обучения.

Пятидневная учебная неделя и сокращение объема дополнительного задания допускает снижение нагрузки на студента путем рационального распределения учебной информации, а также применение здоровьесберегающих технологий. Что благотворно скажется на здоровье обучающихся и освобождения времени на самостоятельное изучение нового материала, спортивные секции.

Вместе с изменениями в преподавании и обучении происходят изменения и во взаимоотношениях педагога и студента. Большое значение получают активные формы работы.

Активные методы обучения – это система методов, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности студентов в ходе изучения учебного материала.

Активные методы обучения позволяют активизировать познавательную деятельность студентов, умение работать в команде (коммуникативные навыки), развивают самоорганизацию. При этой форме работы все обучающиеся привлечены к работе. Вместе с тем формируется критическое мышление, студенты учатся решать поставленные задачи, выслушивать точку зрения других и принимать решения.

Одним из основных моментов обновленного содержания является диалоговая форма обучения. Это взаимодействие в беседе в условиях учебной обстановки, в результате этого происходит обмен информацией между его участниками. Диалог на уроке определен целями урока, но может меняться в зависимости от конъюнктуры. Информационное общение идет между педагогом и студентом, или между самими студентами. При помощи диалога обучающийся выражает свои мысли, проявляя знания, выслушивает точку зрения одногруппников, приходит к выводу. Беседа позволяет ввести

в работу даже самого тихого и неуверенного студента, а педагогу дает возможность оценить запас знаний студентов. Также при помощи диалога можно проследить мыслительный процесс обучающегося, а также выявить на каком этапе возникли сложности.

Авторитарная манера общения между учеником и педагогом уходит в прошлое. Сейчас задача преподавателя – способствовать освоению новыми знаниями и направлять учебный процесс. Каждое занятие направлено на развитие универсальных учебных действий: личностных, коммуникативных, регулятивных и познавательных. В приоритете самостоятельная работа студентов, а не педагога, совершается практический, деятельностный подход.

В век современных технологий обществу нужны образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут:

- подвергать анализу свои действия;
- независимо принимать решения, составлять прогноз их возможных последствий;
- быть мобильным;
- иметь чувство ответственности за судьбу страны, ее социально-экономическое процветание. [1]

Для эффективного обучения в контексте современных стандартов педагогу необходимо включение передовых форм и методов обучения в современную систему образования. Это заставляет педагога улучшать личностную и профессиональную компетентность. Больше внимания уделять повышению профессионального мастерства:

1. Обучению и развитию умения мыслить, понимать, делать выводы.
2. Показатели качество образования студентов поставить в зависимое положение от уровня собственного профессионального мастерства и компетентности.
3. На занятиях имитировать такие условия, при которых личность студента сможет получить наибольшее развитие, т. е. создать условия гармоничного развития студента как личности.
4. Постоянно сотрудничать и обмениваться опытом с педагогами, как в своём коллективе, так и в сообществе.
5. Всему педагогическому сообществу завершить качественный переход с позиции педагога — урокодателя на позицию педагога-экспериментатора и исследователя.
6. Каждому преподавателю составить копилку идей, находок в любом удобном формате для практики обмена опытом.

Учебные занятия в современном образовании должны быть эффективными, а эффективными они будут только тогда, когда будут интересными не только студенту, но и самому педагогу.

Появление новых стандартов в системе образования обусловлено самим временем. В мире современных технологий пользуются спросом конкурентоспособные, компетентные специалисты, умеющие неординарно мыслить и принимать объективные и продуманные решения. Для этого

и возникла необходимость изменить подходы в образовательном процессе, которые позволят научить студентов своими силами добывать знания и продуктивно использовать на практике. Формировать интерес к познанию и мотивировать человека на образование и развитие на протяжении всей жизни.

Библиографический список.

1. <http://old.kmu.itmo.ru/collections/>. (Дата обращения 18.04.2020г.)
2. Власова, Н. В. Современные образовательные технологии в контексте новых федеральных государственных образовательных стандартов / Н. В. Власова. — Текст: непосредственный // Теория и практика образования в современном мире: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2019 г.). — Т. 2. — Санкт-Петербург: Реноме, 2019. — С. 278-280.

Дополнительное образование

*Апалькова Татьяна Ивановна,
педагог дополнительного образования
МБУДО «Северный ЦВР»
Оренбургская область, с. Северное*

ЛЕГОПОЛИС – ТЕРРИТОРИЯ УСПЕХА

Детское творчество является специфической деятельностью, свойственной именно ребенку, и считается его универсальной способностью. Творческая деятельность удовлетворяет познавательную активность ребенка, развивает фантазию, изобретательность. В процессе этой деятельности развиваются образные представления, образное мышление, воображение.



Конструирование, как вид детского творчества, **способствует активному формированию технического мышления**: благодаря ему *ребенок познает основы моделирования, учится создавать постройки по образцу, схеме, рисунку*.

Одной из разновидностей конструктивной деятельности в детском возрасте является создание моделей из различных видов конструкторов («Лего», «Томик», «Соломка»), которые обеспечивают мно-

гогранность воплощаемой идеи. Опыт, получаемый ребенком в ходе конструирования, незаменим в плане формирования умения и навыков исследовательского поведения.

Конструирование, как вид деятельности, **способствует формированию умения учиться, добиваться результата, получать новые знания об окружающем мире.**

В связи с введением ФГОС возникла необходимость разработки новых образовательных технологий, которые соответствуют принципам развивающего образования, и интеграции образовательных областей, а так же решения образовательных задач в совместной деятельности педагога и детей. Мы, педагоги, осознаем, что для разностороннего развития и воспитания детей нужна эффективная предметно-развивающая игровая среда, которая должна быть оснащена, в том числе и при помощи разных конструкторов, конструкторов Лего и Лего-технологий.

Модернизация образования предполагает интеграцию дошкольного, общего и дополнительного образования детей в единое образовательное пространство, причем каждое учреждение является уникальным по своим целям, содержанию, методам и приемам деятельности, вносит свой вклад в развитие личности ребенка. Сегодня дополнительное образование успешно реализуется не только в учреждениях дополнительного образования детей, но и в детских садах и школах.

Свою образовательную деятельность организую по дополнительной общеразвивающей программе «Лего-конструирование». Программа разработана с учетом возрастных особенностей детей и носит интегрированный подход к обучению.

Необычайная популярность LEGO объясняется просто – эта забава подходит для детей самого разного возраста, склада ума, наклонностей, темперамента и интересов. Для тех, кто любит точность и расчет, есть подробные инструкции, для творческих личностей – неограниченные возможности для креатива (два самых простых кубика LEGO можно сложить разными способами). Для любознательных – обучающий проект LEGO, для коллективных – возможность совместного строительства.

Главным преимуществом конструкторов LEGO является то, что они построены по принципу от простого к сложному, обладают такими свойствами, как: стремление к бесконечности, заложена идея усложнения, несут полноценно смысловую нагрузку и знания.

В ходе образовательной деятельности дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи.

Поэтому данное направление является актуальным, так как:

- является великолепным средством для интеллектуального развития детей,
- позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие учащегося в режиме игры (*учиться и обучаться в игре*);

- позволяет учащимся проявлять инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, конструировании и др.

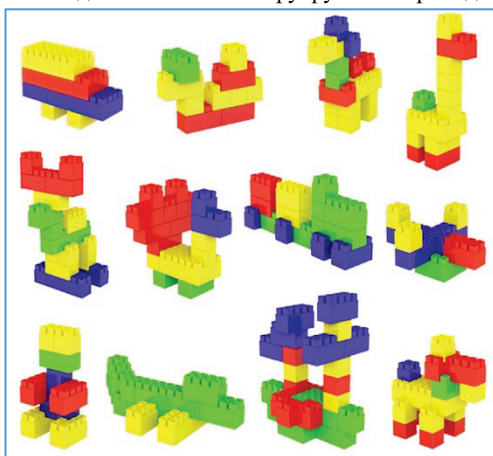
- объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

Занятия с конструкторами разных типов в настоящее время являются обязательной составляющей образовательно – воспитательного процесса в ДОУ и начальной школе. Они способствуют развитию мелкой моторики, логического мышления, координации, ориентации в пространстве, внимания, памяти, речи, воображения, обогащению сенсорного опыта ребенка, коммуникативных навыков, умению работать с инструкцией, формированию ценных личностных качеств таких как: усидчивость, упорство, самоконтроль, выдержка.

Первым этапом овладения конструктивными умениями является создание элементарных фигур по наглядному образцу и указаниям педагога. Дети осваивают необходимую терминологию в названии деталей (большой кирпичик, маленький кирпичик и т. д.) и место их расположения (сверху, снизу, справа и т.д.). Здесь, главное, чтобы дети освоили механизм соединения деталей, ориентировались в цветовой гамме, слушали словесные указания воспитателя, визуально и тактильно обследовали образец. Приступая к работе, дети должны точно знать, что у них получится в результате деятельности. На данном этапе конструируются пирамидки,

башенки, заборчики, домики и т. д. Задания можно усложнить, если предложить ребенку выполнить такую же постройку самостоятельно (по образцу или без него).

Элементы творчества присутствуют в том случае, когда дети начинают фантазировать. Именно при выполнении подобных заданий используется словес-



ный комментарий, осуществляемый детьми. Нужно добиваться, чтобы каждый ребенок сопровождал свои действия высказываниями, например: «Я взял красный кирпичик и положил на желтый кирпичик». Добиться






построения ребенком такого предложения трудно, но систематические упражнения дают положительный результат.



В Лего –конструкторе разработаны разные тематические наборы (строительные машины, дочки-матери, дикие животные и т. д.), что позволяет детям стимулировать познавательную инициативу и воплотить свои идеи в практический результат. Ребята с большим удовольствием обыгрывают свои постройки в сюжетно-ролевых играх, играх по замыслу, театрализованной деятельности, разыгрывают ситуации из личного опыта, придумывают свои истории, воссоздают моменты из жизни, которые оставили след в их памяти.

Хочется отметить, что применение лего-технологий позволяет каждому ребенку работать в собственном темпе, переходя от простых задач к более сложным, помогает развитию творческих способностей, коммуникативных навыков, мелкой моторики и кругозора ребят.

Таким образом, можно сделать вывод, что *Лего-конструирование является отличным средством разностороннего развития технических способностей детей разного возраста, так как каждый ребенок - рожденный конструктор, изобретатель и исследователь.* Эти заложенные природой задачи особенно быстро реализуются и совершенствуются в конструктивной деятельности. Лего побуждает работать в равной степени и голову, и руки. Конструктор помогает детям воплощать в жизни свои задумки, строить и фантазировать, увлеченно работая и видя конечный результат.

Так в педагогической деятельности, для реализации кружковой работы, я использую модифицированную образовательную общеразвивающую программу дополнительного образования технической направленности - «Лего-конструирование». Примерное содержание разделов программы:

 Знакомство с ЛЕГО (20ч.) Знакомство с ЛЕГО. Спонтанная индивидуальная ЛЕГО-игра. Путешествие по ЛЕГО-стране. Исследователи цвета. Исследователи кирпичиков. Волшебные кирпичики. Исследователи формочек. Волшебные формочки.
 Село, в котором я живу! (9ч) Деревенский пейзаж. Проект «Школьный двор». Проект «Село, в котором я живу!» (Интеграция «Краеведения» и ЛЕГО))
 Транспорт (18ч) Транспорт. Городской, специальный, легковой, воздушный и др. проект «Транспорт» (интеграция ПДД и ЛЕГО)
 Животные (18ч) Животные. Разнообразие животных. Домашние и дикие животные. Проект «Животные степей, пустынь, тундры, Арктики, тайги». (Интеграция курса «Краеведение» и ЛЕГО))
 Район, в котором я живу! (14ч) Северное – мой район. Достопримечательности Северного района. Проект

«Район, в котором я живу!» (Интеграция «Краеведения» и ЛЕГО)).	
	LEGO и сказки (18ч) Русские народные сказки. Сказки русских писателей. Сказки зарубежных писателей. Проект «LEGO и сказки» (Интеграция «Литературное чтение» и ЛЕГО)
	LEGO фестиваль (5ч) Изготовление моделей к LEGO-фестивалю

Результаты работы позволяют говорить о том, что интеграция дополнительного, основного и дошкольного образования позволяет решать проблему эффективного развития ребенка в соответствии с современными требованиями исходя из его способностей и потребностей.

Лего – это всегда новое открытие, новая идея, новый толчок к развитию.

Лего - территория успеха!

Зуева Наталья Сергеевна
Педагог дополнительного образования
МАУДО «ЦДОД «Дар»,
Кунгурский муниципальный округ

ОСОБЕННОСТИ СОДЕРЖАНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «МОЗАИКА», КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДЕКОРАТИВНО- ПРИКЛАДНОМУ ТВОРЧЕСТВУ ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Дошкольное дополнительное образование способствует развитию индивидуальных способностей обучающихся, вызывает у них стремление овладеть знаниями сверх образовательных программ. Декоративно - прикладное творчество обладает огромными возможностями по развитию творческого потенциала детей. В работе с дошкольниками особенно важно обеспечить удачное начало школьного этапа жизни детей, помочь им почувствовать интерес к познанию нового, испытать чувство радости от общения.

Одной из актуальных проблем дошкольного дополнительного образования является развитие творческих способностей детей. В основе программы «Мозаика» аппликация из ткани - одно из самых распространённых видов творчества. Для её выполнения используются самые различные материалы: ситец, сатин, драп, трикотаж, кожа, шерсть, шёлк, синтепон, вязальные нитки, пуговицы, бусинки и пайетки и другие материалы.

Программа – художественной направленности. Срок реализации программы – 2 года и рассчитана на детей, возраст которых - 5-7 лет. Программа реализуется в 2021 – 2022 учебном году.

Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся, через занятия декоративно-прикладным творчеством.

Задачи программы:

Обучающие:

- Дать сведения о технологии изготовления аппликаций из ткани.
- Научить различным техникам аппликации, экономно расходуя материал.
- Научить работать с инструментами и материалами, соблюдая технику безопасности.

Воспитательные:

- Воспитывать усидчивость, трудолюбие, аккуратность, настойчивость в достижении поставленной цели.
- Воспитывать на основе социально - нравственных традиций русского народа.
- Воспитывать толерантность и любовь к родине через лучшие традиции русского народа.
- Воспитывать наблюдательность, воображение и художественный вкус.
- Формировать культуру труда и совершенствовать трудовые навыки.

Развивающие:

- Развивать мелкую моторику рук.
- Способствовать развитию творческих способностей.
- Развивать способность к самостоятельному выбору цветовых сочетаний при создании работ.
- Способствовать развитию художественного, эстетического вкуса и фантазии детей.
- Развивать внимание, память.

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) подход, направленный на осознания себя в качестве личности, способной к самореализации – актуален. Что повышает самооценку обучающегося, и его оценку в глазах окружающих. Программа востребована детьми и родителями.

Участие педагога в создании творческих работ осуществляется «сквозь» ребёнка, то есть ученик получает от педагога ту информацию, те примеры, которые необходимы ему для осуществления собственных творческих работ и представлений о мире. Основная задача педагога – содействовать развитию инициативы, выдумки и творчества детей в атмосфере эстетических переживаний и увлечённости.

Занятия способствуют развитию любознательности, воспитывают чувство ответственности, приучают к самостоятельности. Выполнение творческих работ развивает образное мышление. Способствует воспитанию

художественного вкуса и творческой познавательной активности дошкольников

Техника выполнения аппликации располагает большими воспитательными возможностями. Аппликация привлекает простотой изготовления и эффективными результатами. Прикладывание в определённой последовательности вырезанных деталей к основе учит образно мыслить и развивает координацию движений, для развития глазомера, моторики рук, формирования предложений о приёмах рациональной работы, совершенствования приёмов разметки, вырезания, работы с клеем и ножницами.

Работы, выполненные детьми, раскрывают их интересы, склонности к творчеству. Техника аппликации развивает первые чертёжные навыки, знакомит с основными геометрическими понятиями, воспитывает аккуратность и бережное, экономическое отношение к материалу.

В первый год обучения программа строится так, чтобы познакомить ребёнка с формами геометрии, цветовыми гаммами и видами тканей. Дети узнают свойства тканей: блестящая, с ворсом, с рисунком, однотонная, прозрачная, сминаемая, не сминаемая, пористая. Выполняют творческие работы, учитывая свойства тканей. Одним из способов развития воображения и фантазии у ребёнка, является выполнение необычных и неожиданных заданий.

Учебный план первого года обучения предусматривает работу с шаблонами геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник.

- Использование цвета, как средства передачи настроения.
- Украшение предметов с помощью орнаментов и узоров растительного происхождения.
- Умение передавать признаки необычности.

Второй год программы предусматривает выполнение аппликации по русским народным сказкам. Сказки – важное воспитательное средство. Это направление наиболее перспективно, поскольку связано с восстановлением традиций, уклада жизни и форм национального опыта. Жизнь и народная практика воспитания уже давно доказали их педагогическую ценность. Концепция народной педагогики рассматривает педагогические взгляды народа как выражение практической философии, как веками накопленный коллективный опыт воспитания и обучения дошкольников: воплощенных в разнообразных творческих работах, выполненных в технике аппликация из ткани, созданных по русским народным сказкам.

Воспитательный потенциал народной педагогики высоко оценивал К. Д. Ушинский. «Воспитание, создание самим народом и основанное на народных началах, - писал он, - имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях...», так как это живой образец процесса народного развития.

Учебный план второго года обучения предполагает выполнение аппликаций по русским народным сказкам. Например, тема: «Во саду ли, в огороде», предусматривает выполнение аппликации по сказке «Мужик

и Медведь» - выполняется аппликация «Репка». Тема: «Дикие животные российских лесов», сказка «Маша и Медведь» - аппликация «Медведь».

По теме: «Ленивому, и солнце не вовремя встанет», проводятся беседы о труде, изучаются пословицы о труде. Выполняются аппликации по сказкам: «Мороз Иванович», «Волк и лиса», «По щучьему веленью!». Особенной стала для обучающихся тема: «Одежда русских крестьян». По мотивам сказки К.Д. Ушинского «Как рубашка в поле выросла». Дети получили сведения о русской народной рубахе, узнали, что она бывает женской и мужской. Познакомились с атрибутами одежды такими как, кокошник, кушак и русский народный сарафан. Закрепили навыки по выполнению аппликации из ткани – выполнив русский сарафан, в технике аппликация из ткани Мозаика. Запоминающим стала фотосессия в настоящих русских народных костюмах.

С остальными темами можно познакомиться в программе.

Отличительные особенности. Активно включить дошкольника в учебную деятельность через игру - не новый прием. Несмотря на то, что основной вид деятельности на занятиях творчества - это практическая работа. Игры заставляют говорить даже самого застенчивого ребёнка. Педагогическая находка - присутствие третьего лица на занятиях - героя из сказки. На основах сказок дети учатся оценивать поступки персонажей, усваивают «что такое хорошо и что такое плохо». Именно он читает сказку, ведёт беседу, задаёт вопросы детям о поступках героев сказок – это раскрепощает детей, они не стесняются отвечать на вопросы. Такой положительный эмоциональный настрой на занятии приводит к эффективному творческому воспитанию. От уровня эмоционального настроения занятия зависит функциональное состояние дошкольников в процессе воспитательной деятельности, возможность длительно поддерживать умственную и практическую работоспособность на высоком уровне и предупреждать преждевременное утомление.

Оценочные материалы представлены в программе в виде карты мониторинга. Основные методы диагностики - это наблюдение, практическая работа.

Предусматриваются следующие формы занятий: учебное занятие, занятие – игра, практическая работа, творческий отчёт – выставка.

Теоретическая часть даётся в форме бесед с просмотром иллюстративного и наглядного материала и закрепляется практическим освоением темы.

Промежуточным контролем и конечным итогом являются выставки в течение учебного года, участие в конкурсах.

Формы аттестации - наблюдение, практическая работа, игра, выставка, фестиваль художественного творчества, участие в конкурсах различного уровня.

Творческий процесс по созданию декоративно-прикладного творчества носит не только воспитывающий, но и обучающий характер, позволяет в ходе практического выполнения изделий приобрести общие трудовые,

специальные трудовые умения и навыки, а так, же специальные навыки в области художественно-практической деятельности. Выполнение аппликации в технике «Мозаика» приносит эффективные результаты. Заполнение шаблона кусочками ткани в определённой последовательности учит образно мыслить и развивает координацию движений, глазомер, мелкую моторику рук, способствует развитию речи - а это важный момент подготовки детей к школе!

*Ильина Валентина Викторовна
педагог дополнительного образования
Образцовая художественная студия
имени Дмитрия Григорьевича Алексеичева
МАОУДО «Центр детского творчества»
ЕАО, г. Биробиджан*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ В СТУДИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА

Известно, что детство – старт к развитию личности, во многом определяющий дальнейший жизненный путь человека. Это период начальной социализации ребенка, приобщения к миру культуры, общечеловеческих ценностей, установления начальных отношений с ведущими сферами бытия – обществом, природой, и с собственным внутренним Я.

Преподавание высокого уровня мастерства в изобразительном творчестве невозможно без использования различного рода игровых ситуаций и упражнений, с помощью которых я помогаю формировать у обучающихся конкретные умения и навыки. Четко ограниченная учебная задача позволяет мне точно и объективно оценить качество усвоения обучающимися материала.

Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире» (Василий Сухомлинский)

Игра! Сколько значений, оттенков смысла имеет это слово.

С какими разными интонациями мы произносим его. То бросаем кому-нибудь высокомерно пренебрежительно: “Все играете, как малые дети”, то глубокомысленно цитируем пушкинское: “Что наша жизнь? Игра...”. А кому не знакома фраза “Весь мир игра и люди в нём актёры?”. Эти слова, сказанные великим Шекспиром, можно толковать по-разному, в том числе и с точки зрения ИГРЫ как неотъемлемого вида деятельности человека.

Игра на деле может быть не только приятным времяпровождением, но и господствующей технологией образования. Игра – это природный механизм биологической эволюции. Запретить человеку играть – всё равно, что запретить ему дышать

Трудно перечислить, сколько понятий жизнедеятельности человека связано с игрой: игра и спорт; игра и политика, дипломатия; игра и зрелище, театр, искусство; игра и образование, воспитание, обучение; игра и жизнь, судьба каждого человека, сопровождающая его с момента рождения до самой смерти и после неё (обряды ритуалы, связанные с рождением, именем человека, регистрацией брака и т.д.).

Из всех значений игры нас в основном интересует её роль в становлении, формировании личности, её значении как средства духовно-нравственного и эстетического развития ребёнка, подростка, юноши в процессе воспитания и обучения, и в частности на занятиях изобразительного искусства.

Для поддержания продуктивной работоспособности детей на протяжении всего занятия я стараюсь вводить в их деятельность различные игровые ситуации, игры и упражнения, так как усвоение темы облегчается, если при этом задействованы разные анализаторы.

Возможности использования игры в образовательном процессе весьма разнообразны:

1. как средство обучения (*учить, играя*)
 2. как средство релаксации, создания эмоционально приподнятой и комфортной обстановки (*отдыхаем, играя*)
 3. как средство воспитания коммуникативных, волевых и прочих качеств личности (*развиваем, играя*)
 4. как средство коррекции (*помогаем решать проблемы в игре*)
 5. как средство и форма досуговой деятельности (*развлекаемся в игре*)
 6. как средство диагностики (*раскрываемся в игре*)
- и т.д.

Чередование в течение занятия всех видов деятельности дает мне возможность более рационально использовать учебное время, повышать интенсивность работы детей, обеспечивать непрерывное усвоение нового и закрепление пройденного материала.

Игровые занятия по изобразительному творчеству помогают привить интерес к творчеству с помощью игры, в которой дети учатся наблюдать, анализировать, сравнивать, выражать свои мысли, получают необходимые навыки в рисовании в непринужденной, комфортной обстановке. В игре дети получают массу положительных эмоций: радость творчества, общение, сотрудничество, сопереживание, азарт, чувство победы, возможность проявить свои таланты. Такие занятия, учащиеся захотят посещать вновь и вновь, а их глаза будут излучать радость творчества.

Игра в учебном процессе – это дидактически и социально важный вид активности, воспитывающий умение коллективно действовать. Коллективно – игровые формы познавательной деятельности таят в себе могучие резервы её активизации, прежде всего за счёт взаимной поддержки соучастия и соревнования учащихся. Игровое взаимодействие, а вместе с тем и положительную мотивацию учебного познания, и концентрацию интеллектуальных усилий.

Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям.

Дидактические упражнения и игровые ситуации желательно использовать на тех занятиях, где осмысление материала вызывает затруднения. Исследования показали, что во время игровых ситуаций острота зрения у ребенка значительно возрастает.

Игры, игровые моменты, элементы сказочности служат психологическим стимулятором нервно-психологической деятельности, потенциальных способностей восприятия. Л. С. Выготский очень тонко заметил, что «в игре ребенок всегда выше своего обычного поведения; он в игре как бы выше на голову самого себя».

Включение игровых моментов на занятиях позволяет корректировать психологическое состояние обучающихся.

Значительное место в системе учебных ситуаций занимают упражнения.

В ходе выполнения упражнений абстрактного характера возникающие образы конкретизируются и находят индивидуальное воплощение в определенной теме. В сочетании с конкретным заданием упражнения развивают у детей сложную мыслительную деятельность, в которой анализ и синтез как два психологических процесса выступают во взаимосвязи и единстве.

Степень самостоятельности учащихся зависит от характера упражнения. Зрительный диктант требует повторения за педагогом каждого действия, у всех при этом должен получиться одинаковый результат. Быстрые наброски с натуры или короткие живописные упражнения представляют собой творческую работу.

Содержание упражнений охватывает все основные учебные темы, а характер — предполагает варианты решения, т. е. возможность творческого выбора в рамках конкретной учебной задачи.

По форме упражнения могут быть:

- изобразительными (рисунок, живопись, лепка);
- устными (ответы по теоретическим вопросам);
- письменными (анализ произведений искусства).

Упражнения могут носить характер зрительного диктанта. Обучающие копируют действия учителя. Ценность этого вида упражнений заключается не столько в результатах, сколько в самом процессе. Выполняя действия «под диктант», школьники перенимают правильные, профессиональные приемы работы. При этом вырабатываются наблюдательность, аккуратность, улучшаются темп и ритм работы.

Зрительный диктант может применяться во всех видах работы: в рисовании, лепке, конструировании.

Целесообразно проводить упражнения с использованием печатной основы: дорисовывание, закрашивание, расписывание готовых изображений,

вырезанных из бумаги силуэтов. Готовая основа позволяет четко выделить учебную задачу и решить ее в кратчайший срок.

При ознакомлении с цветом учащимся можно предложить упражнения на передачу цветом определенного настроения, что способствует осознанию содержательного, выразительного аспекта цвета.

При решении пространственных задач готовая основа помогает передать ощущение зрительной глубины на листе. Это задание целесообразно выполнить после изучения способов передачи глубины пространства. Можно предложить учащимся найти ошибки в композициях.

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

С подобными упражнениями обучающиеся справляются за короткий срок (3—15 минут). Таким образом, готовая печатная основа служит вспомогательным средством для решения конкретных учебных задач и выработки навыков по всем учебным темам, а также средством повышения интереса обучающихся к изобразительной деятельности.

Использование игр в изобразительной деятельности обусловлено своеобразными связями игры и художественного творчества. Игра предшествует творчеству, способствует ему.

Игрой начинается изучение новой темы или закрепляются знания, умения и навыки по пройденному материалу.

На занятиях изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Можно выделить следующие *группы игр*:

- внимание;
- развивающие глазомер;
- тренирующие наблюдательность;
- развивающие творческие способности;
- воздействующие на эмоции и чувства;
- раскрывающие личностные возможности ребенка.

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

Можно выделить следующие группы игр:

- внимание;
- развивающие глазомер;
- тренирующие наблюдательность;
- развивающие творческие способности;
- воздействующие на эмоции и чувства;
- раскрывающие личностные возможности ребенка.

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

одной параллели.

Основные функции игровой позиции педагога:

- гуманизация взаимоотношений педагога с детьми;
- повышение творческого потенциала коллективной деятельности;
- экономия нервных затрат педагогов и обучающихся;

- обеспечение гибкого поведения педагога.

Практическая часть.

Игры и упражнения по цветоведению.

Данные игры и упражнения способствуют развитию осмысленного восприятия цвета, различительных, аналитико-синтетических способностей и культуры восприятия ребенка; имеют обучающий, тренировочный, контролирующий характер.

1. Основные цвета.

Предлагается набор различных цветов. Ребёнок должен точно и правильно найти три основных цвета (красный, жёлтый, синий).

2. Составные цвета.

Воспитанники получают карточки с примерами: надо найти сумму квадратов красного и желтого цвета; сумму кругов синего и желтого цвета; сумму треугольников красного и синего цвета.

3. Какого цвета радуга?

Закрепить у детей знания цветов радуги в их последовательности. Кто быстрее расставит правильно все цвета радуги.

4. Тёплые и холодные цвета.

Воспитанники делятся на две команды. Каждой команде выдаются конверты с цветными карточками в виде квадратов. Первая команда выбирает цвета для «постройки Солнечного города» (тёплые цвета), другая – для «постройки Царства Снежной королевы» (холодные цвета).

5. Назовите основные, дополнительные, производные цвета.

Ответами служат поднятые геометрические фигуры нужного цвета.

Работу можно проводить фронтально, командами.

6. Закрепление представлений о контрастных цветах.

Выдаются карточки различные по цвету. В центре вырезана какая-нибудь фигура. Нужно найти и вставить нужный цвет, который будет контрастен заданному.

7. Очень проста и доступна игра в хлопки. Что это значит?

Её можно проводить в начале занятия для повторения любой темы. Например, повторим тёплые и холодные цвета. Педагог показывает карточки, различные по цвету. Дети должны хлопнуть в ладоши только при одной гамме цветов.

Предложенные игры интересны для детей, доступны им. Они не требуют длительной подготовки для педагога, помогают детям быстрее усвоить новый материал и закрепить пройденный.

Игры и упражнения, способствующие усвоению новых терминов, понятий. 1. Расширяем кругозор.

Чем художник пишет?

А. Карандашом.

В. Углем.

Б. Кистью.

Г. Мелком.

Каким бывает цвет?

А. Съгтым.

В. Насыщенным.

Б. Пресыщенным. Г. Объевшимся.

Как называется пейзаж, изображающий море?

А. Марианна.

В. Марина.

Б. Мария.

Г. Мэри.

Как называют художника, изображающего морские виды, жизнь моря?

А. Мариец.

В. Поморник.

Б. Помор.

Г. Маринист.

Как называют картину с изображением овощей и фруктов?

А. Пейзаж.

В. Натюрморт.

Б. Портрет.

Г. Шарж.

Как называется художник, специализирующийся в изображении животных?

А. баталист.

В. Маринист.

Б. Анималист.

Г. Пейзажист.

2.Художественные омонимы.

Отгадай слово, имеющее два разных значения.

- Не только часть руки, но и инструмент художника. (Кисть).

- Не только чудаковатый человек, но и подлинник художественного произведения. (Оригинал).

3.Продолжите цепочку слов.

Такое упражнение можно проводить в начале занятия.

Учащиеся должны продолжить перечень, классификацию.

Например: живопись, цвет, акварель, натюрморт и т.д.

4.Объясните значение слова.

Например: живопись – это.., пейзаж – это..

Задания для повторения.

Игры и упражнения для развития восприятия произведений искусства.

1. Блиц-опрос.

Русская живопись.

• В каком жанре написаны наиболее известные картины Ивана Ивановича Шишкина? (Пейзаж).

- Кого написал художник Константин Апполонович Савицкий на известной картине И.И. Шишкина «Утро в сосновом лесу?» (Четырёх медведей).
- Один из лучших пейзажей, какого художника называется «Золотая осень»? (Исаака Илларионовича Левитана).
- Какому художнику принадлежит серия картин «Ярмарки»? (Борису Михайловичу Кустодиеву).
- Жанр живописи, в котором прославился Орест Адамович Кипренский? (Портрет).
- На какое дерево прилетели грачи на известной картине Алексея Кондратьевича Саврасова? (На берёзу).
- Вид какой реки в лунную ночь запечатлел на своём знаменитом полотне художник Архип Иванович Куинджи? (Вид Днепра. «Ночь на Днепре»).

1. Игра «Угадай».

Учитель подбирает стихи-загадки. Учащиеся должны догадаться о каком произведении (предмете) идет речь. Игра развивает логическое мышление, эмоциональную культуру восприятия, активизирует внимание, стимулирует процесс запоминания художественной информации.

В раме волны, бригантина –
На стене висит... (картина).
На картине видишь ты
Вазу, яблоки, цветы,
А не лес, не водоём.
Как её мы назовём? (натюрморт).
Когда-то был я очень мал
И на обоях рисовал.
Твердил я маме лишь одно:
«Обои – это...!»). (полотно).
Нарисую все я сказки,
Мне помогут в этом.. (краски).
Хоть поскрипывает мастер,
Всё раскрасит нам... (фломастер).
И собаку, и павлина
Слепим мы из.. (пластилина).
Для рисунков наших дом
Называется.. (альбом).
Попался в руки мне журнал.
Добавил я волос к портрету,
Потом усы пририсовал...
А как назвать поправку эту? (ретушь).
Стоит за кульманом чертежник.
А перед чем стоит художник? (мольберт).
Натянутый холст, краски, треножник –

Пишет с натуры картину... (художник).

2. Найти художника-автора картины.

Учащимся раздают карточки с таблицей, в которой указаны фамилии художников, на доске расположены репродукции работ этих авторов с номерами. Ученики заполняют таблицу.

3. Отгадывание кроссвордов (составление).

При их составлении у учащихся развиваются навыки работы со словарями, различного рода справочной литературой. Процесс создания и разгадывания кроссвордов способствуют овладению содержанием основных понятий.

Тематические кроссворды выполняют функции:

- обучающую;
- контролирующую;
- творческую.

При начертании геометрической формы кроссворда у учащихся развивается пространственное образное мышление.

4. Викторина.

Знания учащихся по теории искусства можно проверить с помощью викторины, вопросы которой учитель готовит заранее. Так же можно провести игру «Путешествие в город Краскоград», используя специально подобранный материал. Например, на уроках ДПИ.

Заключение.

В заключение можно отметить, что в основе игр и упражнений лежит принцип познания ребёнком учебного материала от ощущения через эмоцию, от ассоциации к анализу, а затем к творчеству.

В связи с этим возникает актуальность в разработке игровых технологий. Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по проблеме материалов дали возможность определить теоретические основы конструирования и использования дидактических игр разных типов, предназначенных на занятиях изобразительного творчества.

Разнообразие приёмов и методов повышает познавательный интерес учащихся к учению, умственную активность, снижает утомляемость. Игровые приёмы оказывают помощь педагогу в организации увлекательной работы с детьми, развитии творческой активности, учебной мотивации обучающихся.

Список литературы:

1. Азаров, Ю. П. Игра и труд / Ю. П. Азаров. — М., 1973.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. — М., 1987.
3. Выготский, Л. С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — 2010. — № 6.
4. Газман, О. С. В школу с игрой / О. С. Газман [и др.]. — М., 1991.
5. Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре / Р. И. Жуковская. — М., 1993.
6. Занько, С. Ф. Игра и учение / С. Ф. Занько [и др.]. — М., 1999.

7. Котикова, О. П. Эстетическое воспитание старшеклассников / О. П. Котикова. — Минск, 2001.
8. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б. П. Никитин. — М., 2002.
9. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. — М., 1998.
10. Шмаков, С. А. Игры учащихся — феномен культуры / С. А. Шмаков. — М., 2010.
11. Шмаков, С. А. Культура — досуг — ребенок / С. А. Шмаков. — М., 2011
12. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М., 2000.
13. Юсов, Б. П. Изобразительное искусство в начальных классах / Б. П. Юсов [и др.]. — Минск, 1992.
14. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Просвещение, 2006.
15. Интернет – ресурсы: <http://charko.narod.ru/tekst/an4/1.html>,
<http://www.twirpx.com/file/26203/>

*Кондратьева Ирина Сергеевна,
педагог дополнительного образования,
МБУ ДО "ЦДО" Красноглинский" г. о. Самара*

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА НА ТЕМУ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ В ХОРЕОГРАФИИ»

*«Расскажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню,
Дай мне попробовать, и я научусь»*

Древняя китайская пословица

Еще в самые древние времена танец был одним из первых языков, которым люди могли выразить свои чувства. Танец таит в себе огромное богатство для успешного художественного и нравственного воспитания, приносит радость как исполнителю, так и зрителю. Танец раскрывает и растит духовные силы, воспитывает художественный вкус и любовь к прекрасному.

На начальном этапе обучения младших школьников танцевальному искусству наиболее применимы **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**.

Цель использования технологии: выработка необходимых человеческих качеств, навыков и привычек, развитие творческих способностей для активации познавательной деятельности к новому материалу через игру.

Игровая технология помогает удержать интерес воспитанников, и включает их в активную работу. Игровое обучение ненавязчиво, помогает эффективно проучить новые движения. Применение на занятиях хореографией игр, позволяет снять психологические зажимы, обогащает эмоци-

ональный опыт ребенка. Игра помогает многим ребятам преодолеть излишнюю скромность, стеснительность и закрепощенность, а чувство сотрудничества и гармоничное взаимодействие с группой сверстников придает им уверенность в себе.

Описание игровой технологии

Понятие «технология обучения» на сегодняшний день не является общепринятым в традиционной педагогике. В документах ЮНЕСКО технология обучения рассматривается как системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования.

С одной стороны, технология обучения – это совокупность методов и средств обработки, представления, изменения и предъявления учебной информации, с другой – это наука о способах воздействия преподавателя на учеников в процессе обучения с использованием необходимых технических или информационных средств. В технологии обучения – содержание, методы и средства обучения находятся во взаимосвязи и взаимообусловленности.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных **ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР**.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, имитационные и игры-драматизации. На начальных этапах обучения хореографии игры имеют характер как **свободной деятельности**, (ради удовольствия от самого процесса деятельности), так и **творческий характер**, где ребенок может раскрыть себя как личность, снять внешние и внутренние зажимы. Игру как **метод обучения можно** использовать с первых уроков хореографии, для развития чувства ритма, пластики, эмо-

ционального раскрытия, координации движений и т.д. Дети прочно и с удовольствием усваивают знания, полученные игровым методом. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно - реактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений.

Конспект урока

Тема занятия: «Весёлое путешествие»

Цель: активизация познавательной активности к разучиванию движения рас польки через игру

Тип занятия: «усвоение новых знаний»

Метод обучения: игровой

Форма организации: коллективная.

Задачи:

-развивать чувство ритма, темпа, исполнительских навыков в танце, художественно-творческие способности и художественный вкус;

-развивать у детей активность, инициативу, умение преодолевать трудности, препятствия, закалять волю детей;

-воспитывать чувство ответственности, трудолюбия, коммуникабельности, избавить от стеснительности, зажатости, комплексов;

-развивать силу, выносливость, ловкость, гибкость, координационные способности;

-формировать познавательные способности: память, внимание, мышление (умение наблюдать, сравнивать, анализировать).

Средства обучения: магнитофон, коврики.

Содержание урока.

1. Организационный этап.

Деятельность учителя: предлагает отправится ученикам на «Веселом автобусе»

Деятельность учеников: представляют себя в роли пассажиров занимают свои места и делают импровизированный поклон.

2. Мотивация учебной деятельности.

Деятельность учителя: Автобус отправляется, поехали

Деятельность учеников: делают вид, что садятся в автобус, группируются, впереди всех шофер, в руках у него руль. Имитируют движение автобуса. Выполняют пружинящие движения, наклоны из стороны в сторону, двигаются, то вперёд, то назад, исполняют прыжки (кочки)

3. Актуализация знаний.

Деятельность учителя: остановка «Полька», объясняет правила игры-импровизации, показывает технику исполнения шага польки.

Деятельность учеников: импровизируют под музыку с использованием движения «польки» индивидуально, затем разбиваются по парам.

4.Первичное усвоение новых навыков

Деятельность учителя: объясняет, дальше едем поездом, показывает движение в колонне по одному.; поезд приехал на станцию «Хлопки»; игра «Хлопушка» (Цель игры: развитие чувства ритма, умение выделять слабые и сильные доли в музыки «Полька».)

Деятельность учащихся: ходьба колонной по одному, имитируя движение поезда; учащиеся встают в круг, один из детей прохлопывает ритм, остальные повторяют. Ребенок сам должен придумать ритмический рисунок.

5. Первичная проверка понимания и закрепление.

Деятельность педагога: прощаемся со станцией «Хлопки» и идем гулять по лесу, предлагает ученикам представить себя жителями леса. Игра «8 точек» (цель: закрепление выученного на уроке шага польки, повторение направлений точек в классе). Правила: музыка играет ученики двигаются полькой по всему залу, музыка перестала играть, один ребенок называет точку, дети должны повернуться в заданном направлении, второй раз направление называет другой ребенок итд.

Деятельность учащихся: дети «превращаются» в жителей леса, играют в игру «8 точек», закрепление шага польки.

6. Заключительная часть.

Деятельность педагога: Подул сильный ветерок пора возвращаться домой, а полетим мы на воздушном шарике. Ветер понёс нас в точку 2, а теперь в точку 6 и т.д.

Ветер стих. Посмотрите, мы дома. А дома ждут вас игрушки. Какие они?

Упражнения для натяжения и расслабления определённых групп мышц (игра «Тряпичная и деревянная кукла»). Подведение итога урока.

Деятельность ученика: «летят на воздушном шаре» - бег на полупальцах под музыку; садятся на коврик, играют в игру «Тряпичная и деревянная кукла» (игра развивает умение напрягать и расслаблять заданные группы мышц). Самоанализ учащихся.

Поклон (импровизированный: каждый ребенок придумывает свой)

Выводы

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности воспитанников, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать танцевальные умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную и физическую деятельность обучающихся, развивает внимание и интерес к предмету;

3) игра – один из приёмов преодоления пассивности детей.

4) Профессиональные качества детей, такие как выворотность, гибкость, растяжка, воспитываются в условиях игры, мышечные ощущения у обучающихся закрепляются с интересом и удовольствием

Список использованных источников

- 1). Захаров Р.В. «Записки балетмейстера». - М.:Искусство,2004 г.
 - 2). Азарова Л.Н. «Как развивать творческую индивидуальность младших школьников». Москва,ред. 2001 г.
 - 3). С.Смирнова Лекции с семинара «Детский танец» солистки «Эксцентрик -балета» г.Екатеринбург - Т.Брызгаловой.
 - 4). Васильева-Рождественская М. «Историко-бытовой танец». - М.2003.
 - 5) М.Загорц. «Танцы». Москва 2003
 - 6). Келдыш Ю.В. «Музыкальная энциклопедия». –М.: Советская энциклопедия,.
 - 7).Пуртова Т.В., Беликова А.Н., Кветная О.В. «Учите детей танцевать». М.: 2003.
- Интернет-ресурсы:
- 8). Бузина Г.В. «Применение инновационных технологий в образовательной деятельности хореографического коллектива»
 - 9). Доклад на тему: «Современные педагогические технологии в формировании технических навыков на занятиях хореографии, как система качественного и быстрого обучения». г. Петропавловск 2010г.
 - 10) <http://slovari.yandex.ru/dict/krugosvet/article/d/d2/1006346.htm>
 - 11) http://dancelovers.ru/other/pr_other/800-istorija-tancev.html
 - 12) <http://www.playdance.ru/dance28.htm>

Кузнецова Виктория Вячеславовна
педагог дополнительного образования
ГБОУ школа №534 Выборгского района г.Санкт-Петербург

ИГРОВЫЕ МУЗЫКАЛЬНО-РИТМИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ В ПРАКТИКЕ ВОКАЛЬНОГО АНСАМБЛЯ ДЛЯ МЛАДШЕГО И СРЕДНЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В современной музыкальной педагогике XXI века незаменимы и неизменным успехом пользуются традиционные игровые методы, включаемые в учебный процесс с обучающимися, начиная с первого года обучения и с постепенным усложнением такого вида заданий в следующие годы обучения. Разнообразные по структуре и тематике: народные игры, песни, попевки, прибаутки, скороговорки, ритмические игры.

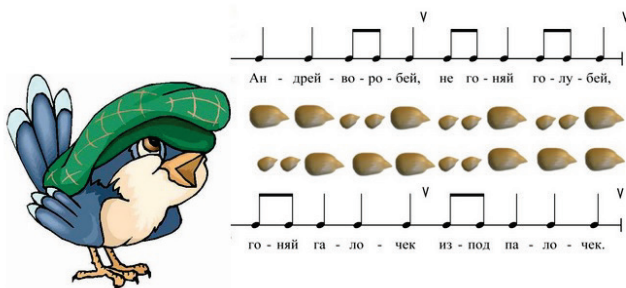
Полезность их изучения и применения неопределима: через игровые моменты изучается быт и музыкальная культура своего народа и народов мира, развивается ценностное отношение и налаживается передача знаний из поколения в поколение, а также развиваются слух, память, координация, наряду с развитием творческих способностей детей.

Например, музыкально-ритмические игры создают определенные положительные вибрации, общий ритмический строй в коллективе, в данном случае – в вокальном ансамбле. В процессе разучивания у детей появляется мотивация, стремление к достижению цели, уверенность в получении ре-

зультата, подкреплённая похвалой педагога, а заодно решаются задачи объединения коллектива. Завершённое Совместное ритмическое творческое задание – это общая радость и общий шаг вперёд!

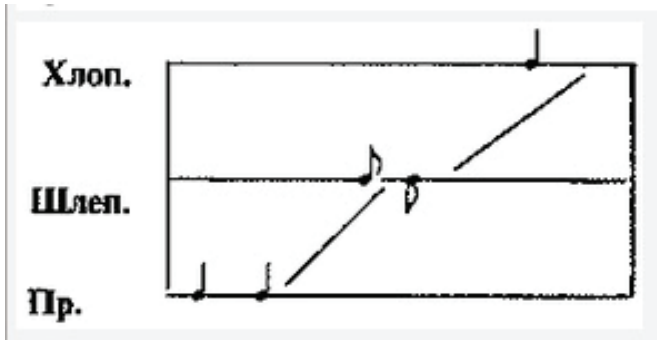
Что же включает в себя понятие музыкально-ритмические игры? На каждом возрастном этапе это минимальный, а потом более насыщенный и усложненный фактурный материал.

Для 7-8 летнего возраста, как правило, первого года обучения: это песенки-попевки с ритмическим прохлопыванием, с использованием видео пособий, презентаций (Андрей-воробей, Сова), переход к русским народным песням с включением деревянных и шумовых инструментов (ложки, бубны, маракасы, трещотки, стучачики). На занятиях используется авторское игровое тематическое пособие, разработанное на основе попевки «По дороге Петя шёл», с набором карточек-картинок слов, в которых надо спеть только окончание, а детям задание- догадаться и пропеть это слово.



The image shows a musical exercise for a crow. On the left is a cartoon illustration of a blue crow wearing a green hood. To its right is a musical staff with two lines of notes. The first line has notes for the words "Ан - дрей - во - ро - бей, не го - ний го - лу - бей," with a 'V' above the second measure. Below the staff are two rows of brown leaf-like shapes. The second line of notes has notes for the words "го - ний га - ло - чек из - под па - ло - чек," with 'V' above the second and fourth measures.

Для 8-9 летнего возраста: включение в занятие ритмических попевок из системы Карла Орфа (Скок-поскок, Кроко-Роко). Также игровым компонентом является подобранный комплекс скороговорок с включением ритмических прохлопываний, заменяющих слова (Огорченная сорока) или изображающих слова (На дворе трава). Все скороговорки пропеваются на различные мотивы, с развитием темпа от медленного к быстрому, по группам и Solo.




The diagram shows a rectangular box divided into three horizontal sections. The top section is labeled "Хлоп." and contains a diagonal line starting from the bottom left and ending at the top right. The middle section is labeled "Шлеп." and contains a musical note with a stem and a flag. The bottom section is labeled "Пр." and contains a musical note with a stem and a flag. A diagonal line also starts from the bottom left of the bottom section and goes up to the middle section.

Скок, скок

Рус. пар. потешка, обр. Т.Т.

Бфл.



Скок, скок, по-скок, ско-ло-чу мос-ток, се-реб-ром за-мо-шу, всех ре-бат пу-шу!

А

Для 9-10 летнего возраста: авторские музыкально-ритмические игры, в одной из которых, например, основываясь на перечислении частей тела на румынском языке, в продолжение включается рифмованное перечисление на старославянском языке (лик, вежды, очи, ланиты, чело). Вторым компонентом занятия являются ритмические игры с предметами (карандаши, пластмассовые стаканы), в которых при разучивании используется видеоряд, игра в парах и в ансамбле, и музыкально-ритмические игры с несколькими этапами усложнения (Загадка-скороговорка В. Кухта).



Использование игровых музыкально-ритмических заданий на занятиях в вокальном ансамбле способствует не только улучшению обучения детей младшего и среднего школьного возраста, а также отмечается коррекция психоэмоционального состояния ребенка, снимается напряжение, утомление, появляется устойчивое положительное настроение, успешнее происходит адаптация ребенка в коллективе, повышается самооценка.

Через звук, игру и ритм – в ТВОРЧЕСТВО!

*Малевич Светлана Васильевна,
Заместитель директора по УВР, педагог,
МБУДО «Центр внешкольной работы» г. Отрадное
г. Отрадное, Ленинградская область*

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ОСНОВЫ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ» В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В. А. Сухомлинский)

В настоящее время в образовании возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка.

Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России, в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей образовательных учреждений, в том числе и дополнительного образования, становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

В рамках проекта «Основы финансовой грамотности» реализуется несколько финансовых игр: Финансовые ребусы, Как тратить карманные деньги и Личные финансы.

Интеллектуальные соревнования нацелены на привлечение внимания школьников к необходимости повышения уровня финансовой грамотности в процессе поиска ответов на вопросы разной сложности.

Основная цель игр – это знакомство с основными понятиями и систематизация существующих знаний участников через погружение в предметный материал в игровой форме.

Задачи финансовых игр:

- формирование устойчивого интереса обучающихся к исследовательской деятельности;
- повышение мотивации обучающихся к освоению финансовой грамотности;
- развитие умений пользоваться полученной информацией в процессе принятия финансовых решений.

Финансовые игры подразумевают активную роль ведущего, использование презентации, возможно музыкальное сопровождение для создания соответствующей атмосферы и повышения интереса участников.

Соревновательный характер мероприятия способствует вовлечению участников, задания разнообразны и задействуют разные стороны личности.

Ведущий организует конструктивные коммуникации, процесс общения с участниками. Его главная задача – за короткий промежуток времени сформировать у участников интерес к игре, а по ее окончании – базовый понятийный аппарат. Ведущий должен разъяснить участникам правила игры, постараться управлять вниманием аудитории, быть беспристрастным и корректным в общении.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов.

Вывод: использование игровых форм обучения в образовательном процессе безусловно способствует повышению качества обучения, а составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого педагога дополнительного образования.

Михайлова Елена Анатольевна
Педагог дополнительного образования
МБУ ДО ЦДТТ
Г. Ростов-на Дону

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В психолого-педагогической литературе нет общепринятого определения изобразительной деятельности, которое давало бы полное представление о её специфике, задачах, функциях и средствах. Наиболее содержательным в этом отношении показалось определение Т.С. Комаровой: «Изобразительная деятельность – это художественно-творческая деятельность, направленная не только на отражение впечатлений, полученных в жизни, но и выражение своего отношения к изображаемому». Большинство других авторов понятие «изобразительная деятельность» часто используется как аналог понятиям «рисование», «занятия художественно-изобразительным искусством», «продуктивная деятельность». Подобное отождествление не оправдано, более того, оно осложняет определение задач, стоящих перед занятиями изобразительной деятельностью, особенно в общеобразовательной школе. В результате этимологического анализа сформулировано следующее определение: изобразительная деятельность – это процесс объективации человеком с помощью разнообразных средств выразительности своих ощущений, восприятий, представлений, мнений, эмоций (чувств) и намерений, как элементов сложившегося в сознании субъективного образа окружающего мира, результатом чего становится сотворение пространственной модели этого внутреннего образа. В создании пространственной модели образа участвуют все органы чувств. При этом точность «материальность» созданной модели обуславливается яркостью, объёмностью представленного образа и богатством выразительных возможностей человека. Выразительные возможности человека в свою очередь зависят от уровня овладения им средствами выразительности и от умения ими пользоваться в синтезе. Средствами выразительности при этом могут выступать различные знаковые системы, средства коммуникации, а также практические действия.

Изобразительная деятельность, предполагает оперирование любыми (в зависимости от индивидуальных особенностей) средствами выразительности (взятыми отдельно или в синтезе).

Данный интегративный подход к изобразительной деятельности, во-первых, способствует выполнению педагогической задачи – формирование креативности, (а не технических навыков изобразительного искусства); во-вторых, предоставляет возможность компенсации способностей, что особенно важно в условиях массовой школы. Компенсация понимается здесь как восполнение, когда при «слабости, недостаточности или атрофирован-

ности важной для той или иной деятельности стороны или свойства психики эта деятельность выполняется благодаря усилению или обострению другой стороны или другого свойства психики» (Н.Д.Левинтов).

Обобщив теоретические положения об изобразительной деятельности, как об одной из форм деятельности творческой (то есть развивающей креативности), а так же выявленные и обоснованные её специфические аспекты, можно выстроить последовательность обучения изобразительному искусству с целью развития творческого мышления учащихся. Она такова:

1. Выявление индивидуальных и характерологических особенностей:
 - выявление, развитие и актуализация потенциала – природных задатков, индивидуальных особенностей, интуиции (бессознательного);
 - формирование направленности и мотивации – активности, эмоциональности, общительности, позитивности, сопричастности и др.
2. Формирование чувственного познания:
 - развитие органов чувств с целью обогащения и разнообразия ощущений: зрительных, тактильных, осязательных, обонятельных, слуховых;
 - развитие перцепции – глубины и полноты восприятия, представления, различение отдельных признаков, информативного содержания объекта, формирование образа;
3. Развитие творческого мышления: аналитического, синтетического, способности к обобщению.
4. Обогащение средств выразительности.
 - формирование способности «переноса внутреннего во внешнее»;
 - формирование коммуникативных способностей; развитие способности кодирования декодирования информации.
5. Обучение техническим навыкам – способам, приёмам и средствам художественно-изобразительного искусства.
 - обучение навыкам реалистичного рисования, основой которого является непосредственная работа с натуры (развитие способности замечать и переносить на лист: пропорции, детали, отношения, блики, рефлексы и т. д.);
 - изучение «языка» художественно-изобразительного искусства (колорит, композиция, контрасты, пластика, ритм и т.д.).[44]

Подобный подход можно назвать формированием эстетической чуткости и творческой направленности личности, формированием творческой культуры жизни, где изобразительное искусство является одним из педагогических средств.

Формированием творческих способностей личности посредством обучения изобразительному искусству занимались многие педагоги (Я.А.Башилов, А.Будза, Н.Н.Волков, Н.В.Гросул, С.С.Зорин и мн. др.). Рассматриваются наиболее разработанные и проверенные на опыте методики и программы (Б.Эдвардс, К.Ханнафорд, И.Абаева, Б.П.Юсов, Е.П.Кабкова, А.А.Мелик-Пашаев, З.Н.Новлянская, Е.М.Торшилова и др.). В результате анализа и систематизации педагогического опыта, были вы-

явлены общие стратегии формирования тех или иных общих творческих способностей, применимые в условиях современной массовой школы.

В процессе обучения изобразительному искусству у школьников развиваются мышление, зрительная память, творческое воображение, играющая немаловажную роль в формировании мировоззрения. Одной из специфических особенностей формирования мировоззрения у школьников средствами изобразительного искусства является то, что оно осуществляется в процессе пяти основных видов занятий, на которых основывается вся система художественного воспитания в школе. Это беседы об изобразительном искусстве, тематическое и декоративное рисование, рисование с натурой, аппликация и лепка. Имея много общего, данные виды работ по изобразительному искусству имеют свои отличия. Эти отличия определяются психологическими механизмами, например, в процессе тематического рисования доминирующая роль принадлежит творческому воображению, зрительной памяти, в процессе рисования с натурой – наблюдению, активному анализу и синтезу объекта изображения. Таким образом, изобразительное искусство занимает важное место в формировании мировоззрения учащихся. Для успешного выполнения рисунка с природы, тематического и декоративного рисунка необходимым условием является внимание

Внимание - это важное условие успеха познания школьниками окружающей действительности, поскольку оно обеспечивает полноту и глубину зрительного восприятия, активность мышления и т. д. Важная роль внимания в изобразительной деятельности объясняется специфическими особенностями творческой деятельности учащихся. Более глубокое значение об окружающей действительности школьник получает благодаря восприятию. Одним из средств развития, обогащения восприятия у школьников является применение наглядности. Использование в процессе обучения наглядности обуславливается необходимостью чувственного восприятия изучаемых предметов и явлений как основы формируемых представлений и понятий, а также необходимостью приучения школьников наблюдать явления окружающего мира.

Как свидетельствуют исследования психологов, развитие восприятия проходит путь от слитного, синкретического, фрагментарного восприятия ребенком предметов к расчлененному осмысленному отражению предметов, явлений. Зрительно воспринимая в процессе рисования с природы форму пропорции, цвет предметов, школьники анализируют, сравнивают, обобщают воспринимаемые свойства предметов. Таким образом, изобразительная деятельность стимулирует развитие мышления.

Мышление есть высший познавательный процесс, направленный на раскрытие общих и существенных свойств, признаков предметов и явлений и имеющихся между ними закономерных связей. Процесс мышления активизируется, когда перед школьником возникает необходимость решить конкретную задачу, ответить на вопрос, найти способ действия и т.д. Все это имеет место в изобразительной деятельности. У младшего школьника ярко выражен конкретно-образный характер мышления.

Велика роль занятий изобразительным искусством в развитии зрительной памяти. Изобразительное творчество школьников немислимо без оперирования образами памяти.

Воображение - это процесс преобразования представлений, отражающий реальную действительность, и создание на этой основе новых представлений. Особую роль в формировании воображения детей отводит рисованию на темы. В рисунках на темы ярко проявляется самостоятельность, оригинальность мышления, умение решать творческую задачу, выражать изобразительными средствами свои мысли и чувства, то есть младший школьник раскрывает тему, сюжет, цвет, освещение. Следует подчеркнуть, что, раскрывая психологическое воздействие изобразительного искусства необходимо особое внимание уделить развитию способностей к изобразительной деятельности. Развитие способностей возможно лишь в процессе усвоения и практического применения знаний, умений и навыков.

Творчество – постоянный спутник детства. Рисование является едва ли не самым интересным видом творческой деятельности детей дошкольного возраста. Рисуя, ребенок развивает себя как физически, так и умственно, т.к. функционирование мелкой моторики напрямую влияет на работу мозга. Хорошо рисующие дети логичнее рассуждают, больше замечают, внимательнее слушают. По характеру того, что и как изображает ребенок, можно судить о его восприятии окружающей действительности, об особенностях памяти, воображения, мышления. Проявление и развитие творческих способностей учит ребенка не просто смотреть, а видеть, помогает ему стать неординарной, развитой личностью. Занятия изобразительным искусством тренируют кисть и пальцы ребенка, что создает благоприятные условия для становления навыка письма. Создание образов и фантазий способствует развитию логического и пространственно мышления, развитию ассоциативного мышления, необходимых при освоении математики. Без знаний особенностей изобразительной деятельности младших школьников нельзя грамотно выстроить программу их обучения и развития творческих способностей. «Детское творчество научает ребенка овладевать системой своих переживаний, побеждать и преодолевать их и учит психику восхождению» (Л.С. Выготский).

*Обухова Елена Владимировна
педагог дополнительного образования
МБУ ДО «ЦЭВДМ»
г. о. Самара*

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ НА ЗАНЯТИЯХ В АНСАМБЛЕ «ВЕСЕЛЫЕ ЛОЖКАРИ»

Введение

Образование сегодня - не столько приобретение знаний, умений, навыков, сколько упорядоченный способ присвоения ребенком культурных

ценностей. Выдающиеся педагоги прошлого считали, что музыка – это могучий стимулятор мысли, без него невозможно полноценное развитие ребенка. Дополнительное образование предоставляет каждому ребенку возможность свободного выбора образовательной области, профиля программ, времени их освоения, включения в разнообразные виды деятельности, делая акцент на том, что беспособных детей нет. Важную роль в этом играет индивидуальный подход к обучению каждого ребёнка, формируя духовный мир детей, стремление к добру, красоте, человечности.

Индивидуальный подход в обучении, целью которого является развитие личности ребенка, наиболее эффективно применяется в дополнительном образовании, где опора на индивидуальность и неповторимость особенно актуальна.

Цель: раскрытие индивидуальных возможностей личности ребёнка посредством искусства игры на ложках, обеспечение психолого-педагогической поддержки в рамках дополнительной образовательной программы «Веселые ложки»

Механизмы личностного развития

Эффективность индивидуального подхода в музыкальном развитии обучающихся во многом зависит от правильного руководства обучением, а также от взаимосвязи с индивидуальными особенностями личности. В построении индивидуализированных маршрутов музыкального развития требуется знание механизмов личностного развития, особенностей имеющегося психоэмоционального опыта ребенка и типологические особенности темперамента.

Общие сенсомоторные особенности организма человека во многом определяют его успешность в той или иной специальной (в том числе и музыкальной) деятельности. И наоборот, тот или иной специальный вид деятельности способен активно влиять на развитие сенсомоторных способностей человеческого организма в целом, его типологических свойств темперамента.

Кроме моторной реактивности рассматривается и эмоционально-познавательный потенциал активности нервной системы, который проявляется в аудиально-интонационном восприятии и осмыслении содержания (основной идеи и средств выразительности) музыки.

Отсутствие индивидуального подхода при организации педагогом педагогических воздействий нередко ведёт к тому, что он вообще не оказывает влияния на личность, или результаты оказываются очень слабыми и не очень убедительными.

Для осуществления индивидуального подхода преподаватель должен постоянно наблюдать и изучать учащихся в процессе их деятельности, так как ему необходимо знать индивидуальные особенности тех, с кем он проводит свою работу, и понимать причины тех поступков, которые требуют применения воспитательных воздействий.

Отсутствие индивидуального подхода при организации педагогом педагогических воздействий нередко ведёт к тому, что он вообще не оказы-

васт влияния на личность, или результаты оказываются очень слабыми и не очень убедительными.

Основные методы работы в ансамбле «Веселые ложки»

Современный гуманистический подход в образовании, приоритет человеческих ценностей, жизнь и здоровье человека, свободное развитие личности определяют мое ответственное отношение к каждому ребенку, уважение и признание его индивидуального мира. Индивидуальный подход в обучении игре на ложках и музыкальных инструментах – активнейшее средство приобщить детей к народному искусству, дать им возможность непосредственно соприкоснуться с миром художественно творчества, миром прекрасного.

Для успешного освоения дополнительной образовательной программы «Веселые ложки» на занятиях применяются методы обучения, соответствующие возрасту, интересам, способностям и характеру определённого ученика.

Метод подражания - обращается к пассивным способностям ученика: “на слух” и “с рук”. Учащийся перенимает то, что играет и показывает педагог.

Этот метод в большей степени применяется в работе с начинающими обучение детьми. Метод подражания используется тогда, когда педагог вводит учащихся в новые для них области исполнения и когда нельзя udовольствоваться словесными объяснениями. Если учащийся восприимчив и научился понимать и подмечать требования педагога, то этот метод оказывается очень экономным и дает хорошие результаты. Но не все дети в равной степени восприимчивы.

Метод эмоционально-волевого воздействия можно назвать методом дирижерским.

Педагог стремится воздействовать на фантазию и эмоциональность учеников, старается возбудить в них то, что называют вдохновением; оперирует образами, сравнениями, ассоциациями; обращается к эмоциональным возбуждениям (путем пения и жестов) и, наконец, к иллюстрациям исполнения. Яркие музыкальные представления и повышенная творческая активность обостряют работу психомоторной сферы и помогают разрешать художественные и технические задачи, которые казались неразрешимыми. Так работают некоторые дирижеры; талантливые достигают поразительных результатов. Таков обычно и метод педагогической работы больших артистов. Они дают общую характеристику произведения, используют образные сравнения, своим исполнением пытаются заразить ученика. Многие из них считают лишним говорить об исполнительских процессах и о технике исполнения. Рубинштейну приписывают слова: “играйте хоть носом, но чтобы хорошо звучало”. Такой метод предъявляет большие требования к инициативе ученика и возможен в тех случаях, когда достаточно развиты его сознание и исполнительские навыки игры на ложках.

Интеллектуальный метод обращен к сознанию ученика. Он основан на вере, что все, относящееся к исполнительской технике в широком смысле этого определения, опирается на ряд закономерностей; что закономерности эти могут быть проанализированы, сформулированы и преподаны (начиная от элементов и кончая широкими обобщениями). Конечным стремлением интеллектуального метода является научно обоснованная система “объективного обучения”. Такой метод требует от ученика максимальной сознательности, активности и вернее других приводит к самостоятельности.

Каждый из описанных методов имеет право на существование. Они должны взаимодействовать и использоваться в работе в зависимости от типа ученика, стадии его развития и задач обучения в данный момент.

В своей работе с детьми в ансамбле «Веселые ложкари» стараюсь развивать в учениках их сознание, воображение, вкус и технику движений. Тот метод, который пригоден к одним, оказывается непригодным с другим.

Заключение

Сущность индивидуального подхода в обучении игре на ложках заключается в решении задач по развитию музыкальных способностей посредством педагогического воздействия на каждого ребенка, исходя из знания его психологических особенностей и условий жизни, ориентируясь на положительные качества ученика. Индивидуальные особенности ребенка должны сочетаться с чуткостью и разумной требовательностью. В своем обращении с детьми педагог должен быть тактичным, естественным и искренним. Индивидуальный подход требует любви к детям, большого терпения, умения разобратся в сложных проявлениях ребенка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселые ложкари» и методы обучения ориентированы на учащихся с учетом их типа темперамента, мышления, психоэмоционального опыта.

На занятиях должны соблюдаться ряд правил:

- признавать за ребенком право на индивидуальность, право быть другим;
- не сравнивать ребенка с другими, хвалить за его успехи и достижения;
- изучать индивидуальные особенности детей (с этой целью педагогу необходимо вести индивидуальный план, в котором следует описывать особенности ученика, его развитие и делать краткие выводы результатов наблюдения);
- подбирать педагогический репертуар, разный по сложности с учетом музыкальных способностей, технической базы, психоэмоционального опыта учащихся;
- включать разнообразные формы работы: подбор ритма по слуху, игра по показу, разбор нового материала, проверка домашней работы, проработка учебного материала на уроке;
- стремиться ощущать психологическую атмосферу на уроке;
- уметь наблюдать за детьми;
- воспринимать выражение глаз ребенка, его мимику и т.д.;

- обращать внимание на поведение и на настроение;
- быть гибким и оперативным в своих реакциях на поведение;
- учиться видеть себя со стороны глазами детей;
- быть щедрым на одобрение, похвалу, поощрение;
- понимать и уважать ученика.

Занятия с ансамблем ложкарей представляют педагогу широкие возможности для изучения особенностей детей и осуществления индивидуального подхода к каждому ребенку, что способствует развитию у них не только музыкальных способностей, но и внимания, мышления, памяти, эмоциональности, настойчивости и воли. Формирование этих качеств является существенным условием для дальнейшего обучения ребенка в ансамбле ложкарей и полноценного развития личности.

Список литературы

1. Александрова, Е. Индивидуализация образования: учиться для себя / Е. Александрова / Народное образование. - 2008. - №7. - С.243-250.
2. Лернер, П.С. Субъектные поиски смысла содержания образования как новая задача педагогики сотрудничества / П.С. Лернер // Известия Академии педагогических и социальных наук.- М.,2008. - Вып.12.
3. Медведь Э. И. Эстетическое воспитание школьников в системе дополнительного образования. Учебное пособие. М.: Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002. — 48 с. С. 25-29.
4. Педагогика. Под ред. Пидкасистого П. И. – М., 2004.
5. Теплов Б. М. Психология музыкальных способностей. – М., 2003. Интернет-ресурсы
<http://www.openclass.ru/node/429102>
<http://www.prodlenka.org/404.html>
<http://eorhelp.ru/metodicheskaya-razrabotka-individualno-differencirovannoe-obuchenie-detej-na-urokax-muzyki-s-uchetom-psixologofiziologicheskogo-razvitiya/>

*Рыжкова Ирина Константиновна,
педагог дополнительного образования;*

*Фролова Светлана Петровна,
концертмейстер;*

*Водяной Алексей Юрьевич,
методист;*

*Водяная Екатерина Владимировна,
педагог-организатор,*

ГБУДО «Белгородский областной Дворец детского творчества»

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ – СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТЕЙ ДОШКОЛЬНИКОВ

Дополнительное образование – ключевой элемент российского образовательного пространства, направленный на развитие мотивации подраста-

ющего поколения к познанию, творчеству, труду и спорту; создающий возможность для поиска и обретения человека самого себя, своего места в обществе и в жизни.

Образовательная деятельность в организациях дополнительного образования может осуществляться с 3-х летнего возраста, в период, когда происходит приобщение ребёнка к познанию окружающего мира, закладывается фундамент для приобретения в дальнейшем любых специальных знаний и навыков, продолжается процесс социализации, происходит становление собственного «Я».

В формировании личности ребёнка дошкольного возраста неоценимое значение имеет художественное образование, которое в дополнительном образовании представлено в различных видах творческой деятельности (изобразительной, речевой, театрализованной, музыкальной). Благодаря художественному образованию, ребёнок усваивает те ценности, которые определяют его развитие.

Одним из богатейших и действенных средств воспитания личности является музыка. Обладая большой силой эмоционального воздействия, музыка воспитывает чувства, формирует вкус, позволяет познать и открыть мир, развиваться эмоционально, научиться говорить и общаться.

Ведущей задачей в музыкальном развитии детей является формирование основных вокальных навыков, развитие музыкального слуха, чувства ритма, а также эмоциональной отзывчивости.

Игра – ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. И на занятиях по изучению музыки, игра помогает сделать процесс обучения интересным и увлекательным, раскрывает способности детей, активизирует их творческие наклонности. Например, игровое распевание. Оно включает в себя два образа, две музыкальные фразы на высокое и среднее звучание голоса. Используются знакомые и понятные детям сюжеты, герои сказок или образные зарисовки с легким, понятным текстом и мелодией в двух регистрах: среднем и высоком, чтобы дети могли озвучивать знакомых героев, петь по ролям. Использование наглядных и образных картинок в процессе игрового распевания помогает детям озвучивать героев в разных звуковых позициях, а контрастность образов помогает чётко сопоставить и воспроизводить их голоса и, что немаловажно, играть в них.

Игровое распевание чрезвычайно нравится детям, так как оно наглядно, понятно ребятам, как показывает опыт, является весьма результативным в достижении контрастного интонирования, которое так необходимо в пении.

Дети любят участвовать в музыкальных сюжетных играх, выполняя те или иные роли (цыплят, воробышков, зайчиков, котят и др.) и приучаются связывать свои движения с теми изменениями, которые происходят в музыке (двигаются тихо, если музыка звучит негромко, быстрее, если темп музыки становится подвижным).

Чередование распевки и смена иллюстраций только подогревает интерес детей к этому виду деятельности, делая его занимательным

и творческим. Таким образом, на музыкальных занятиях ребята получают начальные вокальные представления и пытаются реализовать свои потребности и возможности.

Основными задачами развития музыкальных способностей у детей дошкольного возраста является обогащение духовного мира ребёнка музыкальными впечатлениями, передача традиций своего народа, формирование основы музыкальной культуры. Для ребят проводятся занятия с использованием шумовых народных инструментов (бубен, свирель, ложки, трещотки), которые вначале развивают у детей координацию движений, чувство ритма на уровне рефлекторной реакции, а в дальнейшем – интерес к музыке. Игра с использованием народных инструментов – особая форма деятельности. Она стимулирует не только развитие узкоспециальных музыкальных способностей, но и помогает в формировании творческих и психических качеств, физических данных ребенка. Играть на музыкальном инструменте играя – именно такая формула наиболее приемлема для начального музыкального воспитания детей дошкольного возраста. Игра на музыкальном инструменте всегда связана у детей с чувством радости и удовольствия, тем самым стимулирует их познавательную активность.

На занятиях происходит первое знакомство детей с классической музыкой. Это «Детский альбом» П.И. Чайковского. На примере небольших по объему, программных пьес ребята учатся понимать различные эмоциональные состояния в музыке, чувствовать и сопереживать воображаемым персонажам («Болельщики кукол», «Новая кукла», «Мама», «Марш деревянных солдатиков», «Баба Яга» и др.). Такая музыкальная деятельность детей, способствует развитию творческой активности, и связано это, прежде всего, с психолого-физиологическим аспектом дошкольного возраста, который характеризуется эмоциональной открытостью, преобладанием образного восприятия окружающего мира, формированию общей духовной культуры.

В процессе игр-загадок дети учатся узнавать звучание музыкальных инструментов на слух, определять направление движения мелодии, повторять простые мелодические построения.

Одним из важных направлений является развитие музыкально-ритмического чувства (способность двигателью переживать музыку, чувствовать эмоциональную выразительность музыкального ритма). У детей дошкольного возраста это достигается посредством выполнения ритмических движений в такт музыки. Сначала дети просто импровизируют движения под музыку, затем двигаются, превращаясь в конкретных персонажах, меняя жесты, мимику, позы.

Для развития слуха детей, способности чисто интонировать мелодию, на занятиях используются различные авторские распевки, состоящие из нескольких звуков и имеющие стихотворную подтекстовку. Например: «Маша сшила для маргитки – шубу, шапку и штанишки», «Слишком много ножек у сороконожек», «Шесть мышат в камышах шуршат», «Крас-

ный краб кричит ура, резать торт пришла пора». Постепенно эти распевки усложняются, принимая форму небольших песенок, в которых уже более сложные мелодическая и метроритмическая составляющие.

Игры подвижного характера помогают воспитать активность, самостоятельность, инициативу детей. Они позволяют оптимально чередовать интеллектуальную и физическую нагрузки для детей в течении дня. Такие игры это не просто заполнение свободного времени детей, а спланированный и целенаправленный педагогический прием для расширения и закрепления у ребенка творческих способностей. В игре у него воспитываются такие качества как находчивость, сообразительность, музыкальный слух, умение преодолевать трудности, умение жить в коллективе сверстников.

Немаловажную роль в развитии музыкальных способностей дошкольников играют современные информационные технологии. Так на занятиях педагоги организывают просмотры учебных фильмов. Специально подобранный педагогом материал, помогает более глубокому освоению детьми музыкального материала, формированию общей культуры подрастающей личности.

Интегрированные занятия, творческие отчёты, открытые занятия для родителей, утренники, концерты, праздники – формы развития творческих способностей дошкольников. Исполняя музыкальные композиции, участвуя в играх дети демонстрируют свои навыки и умения, приобретенные на занятиях.

Еще Дмитрий Шостакович говорил: «Любителями и знатоками музыки не рождаются, а становятся. Любите и изучайте великое искусство музыки. Оно откроет вам целый мир высоких чувств, страстей, мыслей. Оно сделает вас духовно богаче, вы увидите жизнь в новых тонах и красках».

Библиографический список:

1. Игровая деятельность детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: https://studwood.ru/1734012/pedagogika/igrovaya_deyatelnost_detey_starshego_doshkolnogo_vozrasta.

2. Игровое распевание как эффективное средство для развития певческих навыков у детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://infourok.ru/igrovoe-raspevanie-kak-effektivnoe-sredstvo-dlya-razvitiya-pevcheskih-navikov-u-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta-2182999.html>.

3. Цитаты великих людей [Электронный ресурс] // Режим доступа к изд.: <https://ru.citaty.net/tsitaty/647198-dmitrii-dmitrievich-shostakovich-liubite-i-izuchaite-velikoe-iskusstvo-muzyki-ono-ot/>.

Серегина Инна Валерьевна
педагог-организатор
ГБОУ ДО РК РЦРДО Ровесник
г. Петрозаводск, Республика Карелия

КВЕСТ

Аннотация: *в статье рассмотрена актуальность применения в образовательном процессе в целях повышения заинтересованности обучающихся такой игровой формы занятия, как квест.*

В последние годы произошел всплеск интереса детей школьного возраста к видам отдыха, включающим в себя элементы квест - игры. Открыты тысячи аттракционов, где очно, присутствуя лично, команды разгадывают загадки и проходят в следующую «комнату»; создано тысячи компьютерных игр, использующих в своей основе квест; а лучший сценарий для проведения Дня рождения с друзьями – это, конечно же, увлекательный квест! Почему бы не использовать такой формат при обучении?

Квест (англ. Quest), или приключенческая игра – это интерактивная история. Важнейшими элементами игры являются повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

С точки зрения образовательного процесса квесты обладают неоспоримыми преимуществами: формируют логическое мышление; способствуют развитию активной позиции в ходе решения поставленных задач, результативному взаимодействию участников команды, получению образования через действие, что способствует восприятию и освоению материала.

Рассмотрим два варианта проведения занятий (на свежем воздухе и в классе). Форматы универсальны и подойдут для построения занятия по любой тематике. На их основе можно выстроить занятия как на получение новых знаний, так и на проверку освоенного ранее материала или его повторение.

Перед проведением квест-игры в классе необходимо распечатать задания для каждой команды, спрятать их в места, которые предполагают задания игры в предусмотренном порядке и подписать. (Например, задание с цифрой «2» будет находиться в месте, на которое указывает первое задание). Существует множество вариантов повысить интерес к процессу: добавить распечатанную или выведенную на экран через проектор карту класса с подсказками (цифрами) или сопровождать каждый выполненный этап выдаваемым команде «ключом» (это могут быть части головоломки, являющейся итоговым заданием).

На свежем воздухе отлично зарекомендовало себя проведение квест-игры «Геокешнинг», дающей возможность расширить знания об окружающем мире (по любому предмету) с использованием современных технологий (навигаторы, GPS трекеры) и реализовать полученные знания

в практической деятельности. Для такого занятия потребуются навигаторы. Необходимо заранее пройти по маршруту с навигаторами и на 4 – 5 контрольных точках (например, в этих местах будут спрятаны задания, загадки, подсказки) выставить координаты в навигаторе. В качестве введения рекомендуется объяснить детям, каким образом навигатор укажет им путь к заданной точке (либо это будет стрелка с направлением, либо на экране будет карта с компасом, зависит от конфигурации навигатора). Непосредственно на занятии обучающиеся, руководствуясь «сигналами» навигатора, должны отыскать точки с заданиями и выполнить их.

Получайте знания об окружающем мире, играя!

*Федяева Анна Вадимовна,
Педагог-организатор,
ГБУ СОДО «ОЦЭКИТ»,
г. Саратов.*

*Федяева Мария Вадимовна,
Педагог-организатор,
ГБУ СОДО «ОЦЭКИТ»,
г. Саратов.*

ИНТЕРАКТИВНЫЕ КВЕСТЫ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Многие учителя и психологи пытаются решить проблему познавательной активности и ответить на насущный вопрос: как сделать так, чтобы ребенок хотел учиться? Познавательная активность с одной стороны форма самоорганизации и самореализации учащегося; с другой – результат особых усилий педагога в организации познавательной деятельности учащегося. В современном мире особо актуален вопрос активизации познавательной активности обучающихся. Развитие интереса к теме и получение прочных знаний невозможно без активной познавательной деятельности учащихся. Одним из новых направлений для того, чтобы мотивировать школьника на стремление к получению знаний является использование одного из современных направлений игровых технологий – квестов. Главная цель применения квест-технологий в преподавании – повышение заинтересованности школьников в процессе обучения. Квест-технологии соответствуют требованиям ФГОС основного общего образования, изменяют привычные стереотипы организации занятия и дают учащимся самостоятельно изучать и структурировать материал [1].

Приведем пример разработанного нами интерактивного квеста «В городе жить - с природой дружить». Благодаря данному мероприятию обучающиеся смогут не только узнать об экологических проблемах города, но и попытаются найти решения этих проблем. Использование инновационных технологий (QR кодов) и современных форм (квест) способствуют развитию познавательной активности обучающихся, формированию само-

стоятельности и ответственности, а также учат взаимодействовать в команде.

Цель: сформировать ответственное отношение обучающихся к природе, стимулировать их совершать практические шаги к улучшению экологической обстановки в родном городе.

Необходимые материалы: телефон с приложением QR-сканнер, ватман, клей, цветные карандаши, конверты с правилами, предметы для станции № 1, 3, таблица «маркировка пластика».

Сценарий мероприятия «Кодекс экодителя»

Команда придумывает название и представляется.

Педагог: Здравствуйте! Сегодня мы с вами узнаем, что каждый житель нашего города может сделать для сохранения окружающей среды. Ваша цель посетить 3 станции. За выполненные задания вы будете получать конверты, которые потом помогут составить нам «Кодекс экодителя».

На каждой станции квеста вам будет выдан QR код с ссылкой на картинку, описывающая одну из проблем, существующую в нашем городе. Ваша задача: глядя на картинку сформулировать проблему, а затем выполнить предложенное задание, которое поможет решить выделенную проблему.



1 станция. Природа

Вы знаете, что на территории нашего города располагается удивительный парк «Кумысная поляна».

Сканируйте **QR код 1**. Проблема: туризм без вреда природе.

Задание 1. Группа туристов решила отправиться в поход по Кумысной поляне. С собой они хотят взять некоторые предметы, из тех которые есть на столе. Из предложенных предметов помогите им выбрать

более экологичные. Аргументируйте свой выбор.

Список предметов, которые есть на столе:

Пластиковая бутылка – термос, одноразовая посуда – многоразовая посуда, пластиковые пакеты – тканевые сумки, влажные салфетки - дезинфицирующий гель, бумажные салфетки - носовой платок.

Выслушав ответы педагог выдает конверт. Команда переходит на следующую станцию.



2 станция. Город

Вы знаете, что город Саратов является крупно населенным городом, на 2019 год насчитывается 841 902 человек.

Сканируйте QR код 2. Проблема: транспорт без вреда природе.

Задание 2. Из видов транспорта, предложенных на карточке (рис 3) выберите те, которые можно использовать с минимальным воздействием на окружающую среду. Аргументируйте свой выбор. Какие еще экологически чистые виды транспорта вам известны?

Велосипед /самокат/лодка с веслами, городской электротранспорт: трамвай/троллейбус/метро, железная дорога, сегвей/эирскутер, самым неэкологичным общественным видом транспорта являются самолеты.



Выслушав ответы педагог выдает конверт. Команда переходит на следующую станцию.

3 станция. Дом

Сегодня каждый россиянин выбрасывает примерно 350 килограмм бытовых отходов за год, так же ежегодно в мировой океан попадает 8 млн. тонн мусора из пластика.

Символ	Название полимера	Обозначение по ГОСТ 24888-81	Использование после переработки
	Полиэтилен-рефталат	ПЭТФ	Нетканые волокна, спальные мешки, новые бутылки для напитков и подсолнечного масла, бутылки для технических жидкостей, одежда, спортивная обувь, сумка упаковочная лента, детали для автомобилей и др.
	Полиэтилен низкого давления	ПЭНД	Дренажные трубы, ящики, бутылки для жидкостей: шампунь, мыло; ручки, скамейки, мусорные контейнеры, заборы, строительные доски и т.д.
	Поливинилхлорид	ПВХ	Настил пола, облицовочные панели, брызговики, водосточные желоба, половые доски, кабели, плитка и др.
	Полиэтилен высокого давления	ПЭВД	Пленки, черепица, прокладочный материал, почтовые конверты, мебель, мусорные баки и т.д.
	Полипропилен	ПП	Мешки, биг-бэги, одноразовая посуда, фары, расчески, зубные щетки, аккумуляторы, вешалки, паллеты и т.д.
	Полистирол	ПС	Упаковка для яиц, линейки, контейнеры для хранения различных вещей, теплоизоляция, клапаны, упаковка из пенопласта и т.д.
	Другие		Пластиковые доски для строительства и др.

Сканируйте QR код 3.

Проблема: неконтролируемые отходы.

Задание 3. Вы решили поучаствовать в акции по разделному сбору сырья саратовского экологического движения «Зеленый бык». Распределите предложенные пластиковые предметы по группам согласно их маркировке, пользуясь вспомогательной таблицей «маркировка пластика».

Предметы: одноразовая пластиковая ложка, упаковка от хлеба, упаковка от крема для рук, губной помады, искусственное покрытие, контейнер.

Выслушав ответы педагог выдает конверт.

Педагог: Итак, теперь вы знаете что каждый может предпринять для сохранения благоприятной экологической обстановки в нашем городе. За правильно выполненные задания вы получали конверты. В конвертах записаны правила, которые должны соблюдать все люди. Используя эти правила, давайте заполним «Кодекс экожителя». С помощью клея команда заносит в кодекс правила из конвертов и красиво оформляет ватман.

«Кодекс экожителя»

1. Всегда забирайте с собой ваш мусор.
2. Старайтесь использовать многоразовые предметы вместо одноразовых.
3. Пользуйтесь транспортом, который в меньшей мере загрязняет окружающую среду.
4. Сортируйте отходы.
5. Помните об уязвимости Земли.
6. Делитесь с окружающими своими экопривычками.

Литература

Федяева А.В., Федяева М.В., Малыгина А.С., Решетникова Т.Б. Формирование экологического мировоззрения обучающихся в процессе квестов и игр // ЖИВЫЕ СИСТЕМЫ – 2019 Сборник научных статей Международной научной конференции, посвященной 110- летию СГУ имени Н.Г. Чернышевского. – Саратов, Общество с ограниченной ответственностью «Амирит», 2019. – 535 с.

Инклюзивное и коррекционное образование

Аксенова Ольга Викторовна
учитель начальных классов
ГБОУ СОШ №1 «Образовательный центр»
с. Сергиевск, Самарская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ У ДЕТЕЙ С ОВЗ

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир
ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий
окружающего мира»
В.А.Сухомлинский*

Сегодня в условиях реализации ФГОС учителям начальных классов, работающим с детьми с ОВЗ нужно создать условия, которые ориентиро-

ваны на полноценное и эффективное получение начального общего образования, при котором необходимо применение адекватных возможностям и потребностям обучающихся современных технологий.

У детей с ОВЗ достаточно часто наблюдается их застенчивость и нерешительность, незаинтересованность и равнодушие, следовательно, пассивность к учебной и внеурочной деятельности. Поэтому обучение и воспитание детей с ОВЗ необходимо строить таким образом, чтобы у них проявился интерес к знаниям, появилась потребность в усвоении учебного материала, развивалась инициатива и самостоятельность.

Несомненно, *игровая технология* – самая актуальная и особенно хорошо «работает» при обучении и воспитании таких детей, поскольку игра не только считается одним из основных видов деятельности детей младшего школьного возраста, но и признана действенным обучающим и воспитательным инструментом, который понятен и интересен детям.

Очень важно при конструировании учебного процесса, моделировать разные проблемные ситуации жизни, решающие через введение игровой ситуации.

Для того чтобы включить игру в учебно-воспитательный процесс, учитель должен понять функции и классификации педагогических игр.

В.В.Петрушинский в книге «Игры – обучение, тренинг, досуг», выявляя роль игровой деятельности, пишет о том, что **одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:**

1. Обучающая – закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных, развитие памяти, внимания, мышления;
2. Развлекательная – создание благоприятной атмосферы на занятии;
3. Коммуникативная – объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов; свободное сотрудничество школьников с учителем
4. Релаксационная – снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;
5. Психотехническая (Коррекционная) – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая - цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

Взаимодействие игровых форм обучения на развитие детей невозможно переоценить.

В игре обогащается и развивается словарь, формируется правильное отношение к природе, окружающим предметам. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс переживаний, связанный с игровыми действиями.

Поэтому **в своей работе я использую игровую деятельность в следующих случаях:**

- В качестве части урока (например, при работе с терминами).

«Лото»: на доске написаны с одной стороны слова, на другой значения. Соединить стрелками слова и значения.

«Кто быстрее?»

Варианты заданий могут быть разные: вывешиваются 2 группы картинок для их соответствия или математические примеры и ответы.

«Поймай мяч»

Ведущий называет часть слова (тет...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... радь).

Можно задавать вопросы по теме, а учащийся должен дать ответ. Также попросить дать определение какого-либо термина по теме. Варианты могут быть разные. В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

«Словарный аукцион».

Побеждают те, кто больше знает слов и назовет слово последним. Можно вручать жетоны разных цветов за ответы.

Можно также предложить несколько занимательных игр, которые я использую на уроках:

«Пантомима»

Цель: формирование активных лексических навыков лексических единиц по теме «Глаголы». Ход: ведущий должен изобразить какое-либо действие, а остальные должны отгадать его. Поощряется, если ученики придумывают смешные варианты.

«Умный конверт»

Цель: формирование чтения. Ход: Ученики встают в круг, и, пока звучит музыка, передают друг другу конверт. Когда музыка останавливается, тот, у кого в руках конверт, достает листок, читает написанное на нем.

«Послушай и назови»

Цель: упражнять в счете звуков.

Ход: Учитель предлагает детям взять карточки с цифрами и поясняет: «Я буду стучать молоточком, а вы с закрытыми глазами посчитать звуки, а затем найдите карточки, на которых на 1 число больше (меньше), чем количество звуков» и т. п. Игра повторяется несколько раз.

Важно научить детей на занятиях по математике ориентироваться на листе бумаги, для этого использую рисование цветными карандашами, которое имеет коррекционную направленность. Например, даю детям листок, расчерченный на квадраты, и предлагаю нарисовать в правом верхнем углу цветок, в левом нижнем – домик и так далее.

Игра **“Найди слова в картине”** Вывесить картинку, а ученики по её содержанию выписывают как можно больше словарных слов. Например: по картине “Деревня” - деревня, берёза, курица, антенна, облако, корова, забор, электричество, фонарь, калитка.

“Чудо-дерево” - украсить дерево игрушками или картинками, в названии которых имеется соответствующий звук.

- “Подбери картинки, названия которых начинаются со звука И”.

- “Отгадай загадку и назови первый звук в отгадке”, загадки подбираются по определённой теме или связанные с изучаемой буквой.

Отгадай загадку и запиши отгадку-схему.

Разучивание пословиц и скороговорок, которые очень нравятся детям. А воспроизводят скороговорки по картинкам.

Игра «Послушай звуки — скажи целое слово» Цель: Упражнять детей в собирании слов из звуков. Краткое описание: Ребенку называются отдельные звуки, например, С, Т, У, Л. Он называет слово — «стул», показывает картинку, обозначающую это слово.

«Прочитай слово – найди картинку» Цель: Упражнять детей в умении читать. Краткое описание: Ребенку необходимо прочесть слово на карточке и найти соответствующую картинку, затем записать слово на доске магнитными буквами.

Игра "Мостик".

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

Игра ставит их в условия поиска, пробуждает интерес к победе, и как следствие стремление быть быстрым, собранным, уметь четко выполнять задания, соблюдать правила игры. Именно интерес двигает поиском, догадкой. Под влиянием познавательного интереса деятельность становится продуктивней.

Включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным, создает у учащихся хорошее настроение, облегчает преодоление трудности в обучении.

Литература

1. Игры – обучение, тренинг, досуг (под ред. В.В.Петрушинского). М. Новая школа, 1994.

2. Паламарчук В.Ф. Школа учит мыслить. – М.,1987.

3.Кудимова Т. В. Игровые технологии как средство всестороннего развития личности детей с ограниченными возможностями здоровья (из опыта работы) // Образование и воспитание. — 2017. — №5.

4. Бетенькова Н. М., Фонин Д. С. Игры и занимательные упражнения на уроках русского языка. М.: Вако, 2005..

5. Сеницына Е. И., Умные слова. М.: Лист, 1997.

6. Сухин И. Г. Занимательные материалы. М.: Вако, 2005..

7. Юрова Е. В. 250 упражнений для развития устной речи. М.: Астрель, 2001.

*Бедокурова Анастасия Сергеевна,
учитель-логопед,
Зайцева Вероника Алексеевна,
педагог-психолог,
МОУ СОШ № 35,
г. Вологда*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ МУЗЫКАЛЬНОЙ ТЕРАПИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОВЗ В ПРАКТИКЕ ПЕДАГОГА- ПСИХОЛОГА И УЧИТЕЛЯ – ЛОГОПЕДА В УСЛОВИЯХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Многолетние теоретические и практические исследования показывают, что согласованная работа педагога-психолога и учителя-логопеда в условиях общеобразовательного учреждения показывает устойчивые положительные результаты в коррекции нарушений сенсомоторной сферы, развитии речевых навыков и умений, социализации учащихся с ограниченными возможностями здоровья.

Сегодня крайне актуальным является интерес различных специалистов к механизму воздействия музыки на ребенка. Современная специальная психология и педагогика в значительной степени ориентированы на использование в коррекционной работе музыкотерапии как важного средства воспитания гармоничной личности ребенка с особенностями в развитии, его культурного становления в современном обществе.

Многочисленные методики, используемые в музыкальной терапии, предусматривают как целостное и изолированное использование музыки в качестве основного ведущего фактора воздействия, так и дополнение музыкальным сопровождением других коррекционных методов для усиления их воздействия. А появившиеся научные работы, связанные с изучением музыкальной терапии и показывающие эффективность и перспективность в области интегративной медицины, общей, специальной психологии, придают ей статус целого научного направления. Музыкальная терапия — это целенаправленное применение музыки или её элементов в терапевтических целях. Направлениями терапевтического действия музыкотерапии являются:

эмоциональная активация, расширение и развитие эмоциональной сферы;

содействие развитию коммуникативных функций и навыков межличностного взаимодействия с акцентом на невербальные способы коммуникации;

- развитие творческого воображения и фантазии;
- развитие чувства коллективизма;
- регулирующее влияние на психологический тонус;
- повышение эстетических потребностей учащихся.

На сегодняшний момент существует множество различных подходов, используемых в психолого-педагогической реабилитации детей с ОВЗ и детей-инвалидов посредством музыкотерапии. Личные педагогические наблюдения позволили нам выделить наиболее приемлемый взгляд Карла Кенига к музыкальной терапии: чтобы достичь глубокого влияния музыки на организм, ученик должен сам активно действовать (петь, играть на музыкальном инструменте, воплощать музыку в движениях). Таким образом, сущность музыкотерапии мы видим в способности вызывать у «особого» ребёнка положительные эмоции, которые оказывают благоприятное воздействие на психосоматические и психоэмоциональные процессы, мобилизуют резервные силы ребёнка, обуславливают его творчество во всех областях жизни в целом.

В июне 2020 года педагог-психолог Зайцева В.А. прошла обучение по программе повышения квалификации «Основы музыкальной психотерапии». В октябре 2020 в МОУ "СОШ №35 имени летчика-космонавта Героя

Советского Союза П.И. Беляева" на базе начальных классов, в которых ведется обучение по адаптированной основной общеобразовательной программе начального общего образования обучающихся с задержкой психического развития, был создан инклюзивный хор «Радуга» (руководители хора учитель-логопед Бедокурова А.С и педагог-психолог Зайцева В.А.). Основой построения интеграционных занятий являются методы и приемы

логоритмической работы и средств музыкотерапии. Занятия по логопедической ритмике включает в себя следующее: упражнения на развитие дыхания, голоса, артикуляции, упражнения на развитие чувства темпа и ритма, пальчиковые игры, упражнения на развитие мышечного тонуса и другие. С целью коррекции психоэмоциональных состояний учащихся, имеющих невысокую самооценку, низкую степень самопринятия, сниженный эмоциональный тонус, проблемы в развитии коммуникативной сферы нами активно используется вокалотерапия и элементы танцетерапии, как варианты музыкотерапии.

Таким образом, целенаправленное и систематическое применение средств музыкотерапии в работе педагога-психолога и учителя – логопеда повышает уровень развития эмоциональной сферы школьников, способствует созданию позитивного эмоционального климата в классе, укрепляет физическое и психологическое здоровье учащихся. Дети заряжаются положительными эмоциями, у них прививаются навыки расслабления при

помощи музыки, что способствует коррекции психоэмоциональной сферы, а также развитию воображения, творческого восприятия.

Итогом совместной успешной работы специалистов, родителей и детей стала победа коллектива в Городском конкурсе среди учащихся с ОВЗ «Мир увлечений без ограничений» в номинации «Вокальное творчество» в феврале 2021 года (г. Вологда), участие в фестивале музыкально-литературных композиций в рамках Межрегионального социокультурного проекта, посвященного Победе в Великой Отечественной войне в мае 2021 года (г. Москва).

Список литературы:

1. Арт-педагогика и арт-терапия в специальном образовании /Е.А. Медведева, И.Ю. Левченко, Л.Н. Комиссарова, Т.А. Добровольская. – М., 2001.
2. Музыкальная психотерапия: Теория и практика: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 176 с.

*Болдырева Татьяна Владимировна
учитель трудового обучения
ГКОУ КК школа-интернат
с. Воронцовка*

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Тема моего доклада «Развитие творческих способностей учащихся посредством игровой деятельности» выбрана не случайно. Современное общество предъявляет к человеку более высокие требования. Так, даже ребенку в наши дни необходимо уметь творчески применять знания, умения и навыки, которыми он обладает, уметь преобразовывать деятельность таким образом, чтобы сделать её как можно более эффективной. Современная школа, находясь на пути перемен, ставит перед собой одну из самых значимых задач - задачу социализации школьника, при этом необходимо учитывать условия изменяющегося общества. Именно поэтому необходимо должным образом уделять особое внимание развитию творческих способностей учащихся.

Ведущая идея работы классного руководителя с детьми - развитие личности школьника, его интересов и способностей. В связи с этим целью моей работы стало – формирование и раскрытие творческой индивидуальности ученика. Только в творческом коллективе ребята вырастают, не приспособившись к жизни, а преобразуя ее вокруг себя. Как же сделать так, чтобы всемерно развить самостоятельность и инициативу каждого ребенка? Чтобы, когда в школе проводятся различные мероприятия, большин-

ство ребят на этих мероприятиях были полноправными хозяевами, а не скачующими гостями?

Способы и средства достижения целей в воспитательном пространстве должны быть также творческими. Я отношусь к ребятам как к младшим товарищам по трудной, но очень интересной работе. Нахожу в каждом ребенке что-то хорошее, делюсь этим хорошим, вовлекаю каждого в поиск того, что можно сделать интересного и полезного для своего класса, для окружающих людей.

Вырабатываю у детей привычку заботиться об окружающих и думать не только о себе, но и о других, стремимся к тому, чтобы всем было хорошо и интересно.

В своей работе придерживаюсь принципа: все, что дети могут сделать сами, они должны делать самостоятельно.

Развиваю творческие способности детей по двум направлениям:

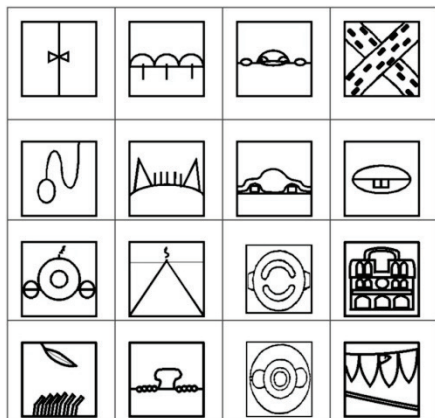
1. Создание определенной среды, в которой развитие способностей было бы естественно.

2. Использование различных форм воспитательной работы. Детям предоставляется возможность проявить свою активность, почувствовать себя успешными, ощутить свою значимость в коллективе, через вовлечение их в различные сферы деятельности.

В своей работе использую различные формы проведения мероприятий: классные часы, праздники, конкурс рисунков, стихов, сочинений, экскурсии, спортивные праздники, викторины, итд. Большую роль в этом случае играют коллективные творческие дела, необходимые и для развития личности ребенка и для развития коллектива. В этих творческих делах стараюсь задействовать и детей, и взрослых, и учителей. При организации эстетического воспитания широко применяю экскурсии в музеи и на выставки, прогулки на природу, беседы о музыке и живописи, обзоры журналов, литературные и музыкальные вечера, «Час поэзии»

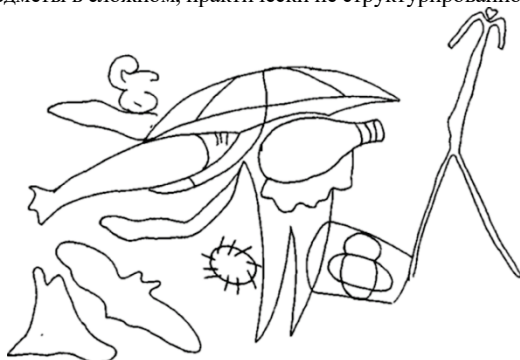
После разбора стихотворения, рассказа, литературного произведения прошу нарисовать картинку, передать свои чувства, эмоции и настроение.

Большую помощь мне оказывает игра – постоянная спутница детства. Цель таких игр - сделать воспитательный процесс радостным, интересным, пробудить душу ребенка, развить творческую личность, умеющую правильно и оперативно ориентиро-



ваться в различных жизненных ситуациях.

- Игра «Загадки» - это небольшие картинки, воспринимающиеся детьми по-разному. Кому-то может показаться, что на карточке изображен футбольный мяч, а кому-то – солнце.
- Игра «Прятки» - это упражнение, где необходимо найти разные предметы в сложном, практически не структурированном изображении.



- Игра «Пропавшая цифра». Детям необходимо записать цифры от 0 до 9, а затем дорисовать к ним разные элементы, так, чтобы нельзя было понять, что за цифра написана.

Активно школьники участвуют в различных творческих конкурсах на школьном, краевом, всероссийских уровнях.

- Международный творческий конкурс рисунков, поделок и фотографии "Яркий мир насекомых"
- Международный конкурс творческих работ "Путешествие в зоопарк"
- Международный конкурс творческих работ "Благотворное лето - 2021!"

Такие конкурсы стимулируют инициативу учащихся и мотивируют на положительные поступки и обучение.

Способы стимулирования творческого потенциала.

1. Благоприятная атмосфера в классе.
2. Доброжелательность со стороны учителя.
3. Обогащение окружающей среды ребенка самыми новыми и разнообразными для него предметами, с целью развития его любознательности (материалы, инструменты с которыми работают дети)
4. Поощрение высказывания оригинальных идей.
5. Использование личного примера творческого подхода к решению проблем.

Режиссерские, хореографические, литературные, музыкальные способности эффективнее всего реализуются в праздниках/мероприятиях/внеурочной деятельности:

- “Научи свое сердце добру” (классный час),
 - “Песни о войне и мире” (конкурс патриотической песни),
 - “Память” (конкурс чтецов),
 - “Вооруженные силы России” (урок Мужества),
 - “Школьная газета, посвященная 23 Февраля”,
 - “Конкурс рисунков, посвященный Дню Защитника Отечества”,
 - “Символы моей Родины” (классный час),
 - “Час творчества: Изготовление поздравительной открытки ко Дню матери”
- “Все - для мамы” (Школьная поздравительная газета ко дню матери)

и т. д.

Приемы и методы организации воспитательной работы в классе дают мне возможность проводить мониторинг творческой активности учащихся и уровня воспитанности через экран участия в классных и школьных делах, являющейся стимулом к творчеству. Такая организация отслеживания творческих успехов учащихся дает возможность вместе с ребятами подводить итоги каждой четверти; оценить уровень их познавательной творческой активности. Здесь фиксируется название работы (мероприятия), уровень участия (классный, школьный, городской, а также отражается результат участия в данных мероприятиях).

Таблица 1

Дата	Название работы, мероприятия, конкурса	Результат	Баллы
28.10.20	Викторина "Грамматический бой"	8 уч.	
11.09.20	Классный час "Вместе за безопасность!»	6 уч.	
14.10.20	Классный час "Правила использования сотового телефона"	4 уч.	
18.02.21	Конкурс чтецов "Память "	1 уч.	
15.10.21	Встреча сотрудников пожарной охраны с учащимися школы	4 уч.	

По окончании четверти, совместно с ребятами, подводятся итоги (баллы, набранные как в течение четверти, так и за период обучения суммируются) и выявляется лидер.

Эти приемы и формы работы с детьми решают задачу формирования творчески активной личности, способной успешно адаптироваться в школьном социуме. Чем активнее проявляются и развиваются в воспитательном процессе творческие способности ребенка, тем активнее и успешнее будет его жизненная позиция в дальнейшем.

*Галлямова Гульнара Мазитовна
старший воспитатель
Лотфуллина Жанна Олеговна
учитель-логопед
Гильфанова Дина Рамилевна
учитель-логопед
Карачевская Айгуль Азатовна
учитель-логопед
МБДОУ «Д/с№24 «Кук чэчэк»
г. Альметьевск*

ВЛИЯНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР НА ФОРМИРОВАНИЕ ПРАВСТВЕННЫХ НОРМ ДЕТЕЙ С ТНР

Добрый день, уважаемые коллеги! Дошкольное образовательное учреждение № 24 «Кук чэчэк» г. Альметьевска, как детский сад компенсирующего вида функционирует с 2001 года, руководит коллективом заведующая Хусаинова Гульнара Ахматовна. Данное учреждение посещают дети с нарушением речи в возрасте от 4 до 7 лет. Прием детей осуществляется по коллегиальному заключению психолого-медико-педагогической комиссии. Длительность пребывания детей в группах установлена до полного исправления речи. На сегодняшний день в ДОУ функционирует 5 групп, где воспитывается 65 детей. Одной из основных задач является всестороннее формирование личности ребенка, с учетом его психофизического и социального развития, индивидуальных возможностей и склонностей, коррекция компенсации нарушения развития, организация работы для сохранения укрепления физического здоровья. Ежегодно детский сад успешно выпускает примерно 15-30 детей в школу. Педагоги сада, стараются следить за судьбой наших выпускников. И нас крайне радует, когда наши ученики, преодолевая трудности, достаточно успешно осваивают школьную жизнь.

В настоящее время важным аспектом является проведение коррекционно-развивающей работы в соответствии с требованиями в ФГОС ДО.

Для всестороннего развития ребенка в соответствии с его возможностями, формирования предпосылок учебной деятельности, компетенций, обеспечивающих готовность к обучению в школе, социальную успешность огромная роль придается формированию нравственных норм у детей с ТНР.

Современный ребенок к 5-6 годам должен овладеть всей системой родного языка: говорить связно; полно излагать свои мысли, легко строя развернутые сложные предложения; без труда пересказывать рассказы и сказки.

Иная картина наблюдается у дошкольников с тяжелыми нарушениями речи. Для дошкольников с ТНР характерны неустойчивость внимания,

снижение вербальной памяти и продуктивности запоминания, отставания в развитии словесно-логического мышления. Перечисленные особенности ведут к неумению вовремя включиться в учебно-игровую деятельность или переключиться с одного объекта на другой. Они отличаются быстрой утомляемостью, отвлекаемостью. С расстройствами речи тесно связано нарушение мелкой моторики рук: недостаточная координация пальцев, замедленность и неловкость движений, застревание на одной позе.

Достаточный уровень развития общения - важный составной компонент и необходимое условие нормального протекания процесса социализации дошкольников с ТНР.

Российский психолог А. А. Леонтьев считал, что для полноценного общения и усвоения нравственных норм требуется ряд условий, которые и предполагают сформированность соответствующего речевого умения:

- 1) умение использовать речевые навыки для самостоятельного выражения своих мыслей, намерений, переживаний;
- 2) возможность произвольного или осознанного варьирования или сочетания речевых операций в зависимости от целей ситуации.

Таким образом, развитие нравственных качеств у детей с ТНР запаздывает, в отличие от развития нормативных детей, так как у детей с ТНР не сформированы социально - коммуникативные навыки. На основании этого вывода, перед нами возникли две основные задачи:

- сформировать все компоненты речи;
- развивать через речь морально-нравственные нормы.

Для решения этих задач, мы выбрали сюжетно - ролевую игру, так как игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, где развиваются все компоненты речи, а также познавательные процессы.

Л.С. Выготский отмечал, что основой сюжетно-ролевой игры является мнимая, или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет игровые действия в созданной им самой игровой обстановке.

Работая с детьми с ТНР, мы заметили, что дети самостоятельно не включаются в сюжетно - ролевую игру. Речевое сопровождение игры бедно или отсутствует. Ослабленность условно-рефлекторной деятельности, медленное образование дифференцировок, нестойкость памяти затрудняют включение этих детей в коллективные игры. У детей с речевыми нарушениями нередко возникают трудности при необходимости быстрой переделки динамического стереотипа, поэтому в играх они не могут сразу переключаться с одного вида деятельности на другой.

Вся коррекционно - воспитательная работа в нашем детском саду по развитию морально нравственных норм при помощи сюжетно ролевой игры начинается на индивидуальных занятиях. В формате педагог и ребенок с использованием любимой игрушки ребенка. Основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возни-

кает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Основные сюжеты - бытовые. Одна и та же игра может многократно повторяться. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. Затем в игру уже могут объединяться 2-3 человека.

В создании сюжетно-ролевых игр очень важно взаимодействие логопеда с воспитателем. Обучение детей действиям на практике проводится логопедом на занятиях, а дальнейшее развитие заданной игры и её обогащение осуществляется воспитателем. В ходе игры педагоги искренне перевоплощаясь в персонажей, затрагивают эмоции ребенка, заставляют его переживать и показывают ему необходимость использования речи в игре.

Большую значимость приобретает умение воспитателя установить контакт с детьми, поскольку создание благоприятной, доброжелательной атмосферы в игре - очень важный фактор. В процессе игры воспитатель иногда берет на себя какую-либо роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять общение в группе.

Практика показывает, что наиболее целесообразно организовать игры, в которых участвуют все дети группы. Например: «День рождения куклы Маши», где все дети танцуют и поют; «Автобус», где все дети - пассажиры и на остановках они что-то рассматривают, собирают; «Магазин игрушек», где дети «купив» игрушку, затем играют с ней; причём получает её тот, кто правильно попросит у продавца. При этом в ходе сюжетно-ролевой игры воспитатель не исправляет ошибки, а лишь незаметно для детей фиксирует их для себя, либо косвенно не нарушая ход игры, подправляет и комментирует.

Сюжетно-ролевые игры особенно эффективны в обучении детей правильно и красиво говорить, в формировании у них навыков художественной речи. Через сюжетно-ролевые игры ребенок учится познавать мир, красиво разговаривать, готовит себя к «взрослой жизни». Играя в разные жизненные ситуации, дети привыкают уступать друг другу, дружить между собой. Во время этих игр формируется личность ребенка, повышается его уровень, растёт сила воли. Кроме того, игра считается одним из самых надежных диагностических средств, определяющих психическое развитие детей. Умение дружить, считаться с мнением товарищей, оказывать друг другу посильную помощь – это результат сюжетно - ролевых игр.

Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

При подборе и проведении игр, следует обратить внимание на два критерия:

- 1) отражение в содержании игры моментов, позволяющих проявить гуманное отношение к другому;

2) степень эмоциональной окрашенности игровых действий детей, в частности проявление сопереживания, сочувствия, приятельного отношения, а также оказание помощи.

В процессе работы необходимо использовать технологию влияния сюжетно-ролевой игры на социально-коммуникативное развитие детей при определенных педагогических условиях:

1) целенаправленное педагогическое руководство сюжетно-ролевыми играми;

2) взаимодействие педагога с семьей воспитанника;

3) обогащение сюжетно-ролевых игр нравственным содержанием.

Итак, основными направлениями работы является подбор сюжетно-ролевых игр с нравственным содержанием, чтение художественной литературы, дидактические задания, а также привлечение родителей по проблемам социально-коммуникативного развития детей в условиях семьи.

В старшем дошкольном возрасте мы с детьми играем в сюжетно-ролевую игру «Больница».

С воспитанниками была проведена предварительная работа:

1) экскурсия в медицинский кабинет с целью наблюдения за работой медицинской сестры в детском саду;

2) чтение: К. Чуковский «Айболит», В. Сутеев «Про бегемота, который боялся прививок»;

3) рассматривание иллюстраций «Больница», «Аптека»;

4) прослушивание песни «Кукла заболела» муз. А. Филиппенко, сл. Т. Волгиной;

5) дидактическая игра «Что нужно доктору?».

С помощью данной сюжетно-ролевой игры мы расширяем знания детей о медицинских приборах и профессии врач, расширяем словарный запас детей. Помимо игры использовали загадки и стихотворения на медицинскую тематику. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу.

Играя в игру «День рождения», была проведена такая предварительная работа:

1) беседа об организации дня рождения;

2) разучивание стихов, прослушивание песен муз. В. Шаинский, сл. А. Тимофеевский «Пусть бегут неуклобо»;

3) придумывание игр;

4) просматривание мультфильма на данную тематику: Крокодил Гена и Чебурашка, Винни Пух, день рождения Кота Леопольда.

С помощью данной сюжетно-ролевой игры воспитываем у детей чуткость и внимание, дружеские взаимоотношения между детьми в группе, а также формируем умение согласовывать свои действия с действиями партнеров, умение договариваться, спокойно разрешать конфликты, умение считаться с интересами и мнением сверстников по игре.

Аналогичным способом педагоги с детьми обыгрывают сюжетно-ролевые игры соответствующие лексическим темам по календарно-тематическому плану.

Таким образом, сюжетно-ролевые игры положительно влияют не только на речь, но и на формирование нравственных качеств детей с ТНР. Для компенсации речевых и не речевых нарушений, необходимо: создание предметно-игровой среды, подбор методов и приемов обучения, индивидуальный подход к детям, совместная деятельность воспитателя и учителя-логопеда в процессе руководства игр.

Игры любят в любом возрасте, она играет огромную роль, начиная с дошкольного возраста и на всю жизнь. Без ее влияния немислимо формирование благородства души, чуткости к чужому горю, страданию. Благодаря сюжетно-ролевой игре, дети познают мир не только умом, но и сердцем, и не только познают, но и откликаются на события и явления окружающего мира, выражают своё отношению к добру и злу.

*Голубева Ирина Андреевна,
учитель начальных классов,
ГБОУ АО «Северодвинская СКОШИ»,
г. Северодвинск.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ С ОВЗ

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на возрастные и индивидуальные особенности обучающихся. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью. Не только содержание учебных предметов, отраженных в учебниках существенным образом влияют на формирование знаний учащихся, а также методы и формы, используемые учителем на уроке. Что касается категории учащихся с ОВЗ (умственной отсталостью), на всех этапах процесса познания имеют место элементы недоразвития, а в некоторых случаях атипичное развитие психических функций. В результате эти дети получают неполные, а порой искаженные представления об окружающем, их опыт крайне беден. Узость, замедленность протекания всех психических процессов, недостаточная мотивация протекают на фоне недостаточной познавательной активности детей, в результате чего снижается возможность дальнейшего понимания и применения изученного материала. Как показывает практика,

в большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает ребенка к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Отличительной особенностью нового стандарта является его деятельностный характер, который ставит главную цель - развитие личности учащегося. Таким образом, учитель должен перестать быть для учащихся лишь источником знаний, а ученик же должен стать активным участником учебного процесса, что и делает обучение настоящим личностно-ориентированным. Всё это заставляет задуматься о том, как сделать процесс обучения результативным в соответствии с требованиями жизни. В современной школе возникает потребность в расширении методического потенциала и в активных формах обучения. К таким активным формам обучения относится игра.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Под игровыми технологиями в педагогике понимается достаточно обширная группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом.

Игры, используемые в коррекционно-образовательной деятельности, выполняют следующие функции:

- обучающую (помогают усвоить либо закрепить материал, предлагаемый на занятии, достичь поставленных дидактических задач);
- диагностическую (дают возможность учителю логопеду диагностировать различные проявления ребенка);
- терапевтическую (выступают как средство преодоления различных трудностей в обучении);
- коррекционную (вносят позитивные изменения в становление личности ребенка);
- развлекательную (эмоционально окрашивают деятельность ребенка, делают процесс познания увлекательным).

Игра сама по себе универсальный стимулятор. Игровые технологии в обучении детей с ОВЗ являются эффективным обучающим инструментом, который понятен и интересен обучающимся. Главное, в поддержании

игрового интереса чуткость, наблюдательность педагога, проявление творческого подхода в организации игры, умение заинтересовать ребенка игровым сюжетом. Для того, чтобы занятия вызвали интерес и приносили положительные результаты применяют различные материалы: игрушки, реальные предметы, конструкторы, головоломки, карандаши, краски, пластилин, мозаики, книги, иллюстрации, песок, и др.

Чем интереснее игровые действия, которые учитель использует на уроках и во внеклассных мероприятиях, тем незаметнее и эффективнее учащиеся закрепляют, обобщают, систематизируют полученные знания.

Также при подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

- игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

- соответствие игры возрасту ребенка или его актуальному уровню развития;

- учет структуры дефекта;

- подбор игрового материала с постепенным усложнением;

- связь содержания игры с системой знаний ребенка;

- соответствие коррекционной цели занятия;

- учет принципа смены видов деятельности;

- использование ярких, озвученных игрушек и пособий;

- соответствие игрушек и пособий гигиеническим требованиям, безопасность.

Поиск новых игр и методических приемов направлен на повышение эффективности обучения детей с ОВЗ, максимальное использование компенсаторных возможностей каждого ребенка. Это особенно важно в настоящее время, когда нагрузки на детей растут, а времени для отдыха, эмоциональной и двигательной разрядки становится меньше.

Примерные игры, используемые на уроках русского языка для младших школьников с ОВЗ:

- 1) Игра «Рассели животных». Ребенку предлагается карточка с изображением домика, а также карточки со слогами и карточки с изображениями животных. Из слогов ребенку необходимо составить название животного, сопоставить его с изображением и поселить в домик. Затем прочитать все получившиеся слова;

- 2) Игра «Составь слово». Ребенку предлагается набор букв разного цвета. Необходимо разложить предложенные буквы по цветам, затем составить из них слова;

- 3) Игра «Подбери картинку» (используется для детей с ТМНР). Ребенку предлагается иллюстрация и несколько различных слов или предложений. Необходимо подобрать к картинке соответствующее слово, прочитать и записать его

- 4) Игра «Найди ошибку»

- 5) Игра «Кроссворд»;

б) Игра «Ребус».

С помощью игровых приёмов поддерживается стойкий интерес к занятиям, появляется желание узнавать новое и усваивать знания и умения. Результативность освоения учащимися содержания уроков с использованием игровых технологий можно изучить по данным диагностики в сравнении начальных показателей с конечными.

Список использованной литературы:

1) Аксенова А.К. Методика обучения русскому языку в специальной (коррекционной) школе: учеб. для студ. дефектол. фак. педвузов. -- М.: ВЛАДОС, 2004. - 316 с.

2) Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта: программно-методические материалы/под ред. И.М.Бгажноковой. – М.: ВЛАДОС, 2007. – 181 с.

3) Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998.- 275с.

*Довбий Юлия Юрьевна,
учитель-логопед,
МБДОУ ДС № 277,
г. Челябинск*

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ТЯЖЕЛЫМИ НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ

Сегодня перед педагогами дошкольных учреждений стоит задача всестороннего развития детей и подготовки их к школе. Для реализации этой задачи необходимым условием является формирование и совершенствование речи детей в различных ее формах.

В настоящее время число детей дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи растет, так как сформированная речь ребенка является непременным условием его успешного обучения в школе, важно устранить все недостатки в речевом развитии еще в дошкольном возрасте.

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной области «Речевое развитие» направлено на достижение цели: формирование устной речи и навыков речевого общения на основе овладения литературным языком своего народа. Задачами речевого развития являются:

- овладение речью как средством общения и культуры;
- обогащение активного словаря;
- развитие связной грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитие речевого творчества;
- знакомство с детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
- развитие фонематического слуха;

- формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Так как игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, то наибольший эффект работы по развитию речи должен быть получен именно с использованием различных игровых методов.

Игровой метод – это основной метод работы с детьми. Во время игры ребенок овладевает навыками и умениями правильной речи, а также другими видами деятельности. Игра должна делать сам процесс обучения эмоциональным, действенным, позволить ребенку получить собственный опыт.

В коррекционной работе с детьми с тяжелыми нарушениями речи используют:

- дидактические игры, включающие несколько компонентов (дидактическая задача, игровые действия, правила, обеспечивающие реализацию игрового содержания);
- настольно-печатные игры (лото, домино, лабиринт, разрезные картинки, пазлы, кубики и др.);
- словесные игры, среди которых народные игры, связанные с потешками, прибаутками, перевертышами; игры-загадки («Какое это время года?»), игры-предположения («Что было бы, если бы?»);
- артикуляционные игровые упражнения в виде сказок, стихов, загадок, считалок, образных иллюстраций, слайдов;
- игровые образовательные ситуации: ситуации-иллюстрации (разыгрывание простых сценок); ситуации-упражнения (выполнение отдельных игровых действий и связывание их в сюжет);
- подвижные игры, которые помогают детям легко заучивать множество стихотворных текстов, что способствует развитию памяти и речи;
- компьютерные игры, мультимедийные презентации, сюжетные видеоролики, которые повышают у детей мотивацию к обучению и дополняют традиционные средства работы, активизируют коррекционный процесс;
- игры-драматизации, литературно-музыкальные праздники, ролевые игры и др.

Таким образом, можно сказать, что игра, как основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста, представляет большой интерес в коррекционной работе с детьми с тяжелыми нарушениями речи, ведь с помощью игровых методов происходит всестороннее развитие ребенка. Игра помогает систематизировать знания, развивать мышление и воображение, способствует правильному и отчетливому произнесению звуков, слов, фраз, темпу речи, ее громкости, а также речевому слуху.

Список литературы

1. Арсентьева В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве / В.П. Арсентьева. - М.: Форум, 2009. - 144 с.

2. Быкова Н.М. Игры и упражнения для развития речи / Н.М. Быкова. - СПб: Детство - Пресс, 2013. - 160 с.
3. Гербова В.В. Развитие речи в детском саду. Программа и методические рекомендации / В.В. Гербова. - М. Мозаика - Синтез, 2006 - 56 с.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013г. №1155).

*Дунина Варвара Александровна,
учитель-логопед,
ГБОУ школа №4,
г. Санкт-Петербург
Фортунатова Диляра Усеиновна,
учитель-логопед,
МКОУ С (К) Ш №53,
г. Новосибирск*

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОЙ КОММУНИКАЦИИ У ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЯМИ ИНТЕЛЛЕКТА КАК ОСНОВА УСПЕШНОЙ СОЦИАЛИЗАЦИИ И ИНТЕГРАЦИИ В ОБЩЕСТВЕ

В современном в российском обществе сейчас остро стоит проблема сохранения национальной культуры, в том числе и культуры речевого общения. Формирование и развитие культуры общения — это социальный заказ, порождённый потребностью общества. Именно поэтому создание необходимых условий для формирования культуры общения, как компонента коммуникативной компетенции у сегодняшних школьников, стало одной из важнейших задач, решаемых современной школой.

Младший школьный возраст является благоприятным периодом для формирования навыков общения, умений устанавливать различные формы взаимодействий, взаимосвязей и коммуникативных отношений, формирования адаптивных форм поведения. Именно в этот период происходит в основном усвоение социальных норм, ценностей и коммуникативных правил.

Вопросом развития социальных навыков занимались множество ученых, таких как, Л.С. Выготский, Т.Б. Филочева, А.В. Ястребова, Н.С. Жукова и другие. О скрытом потенциале детей с ОВЗ, резерве здоровых качеств, которые могут проявиться в благоприятных условиях образовательного учреждения и являются основой формирования и развития и их социализации говорят исследования ученых.

Становление социализации — это формирование социальных умений, знаний и навыков, как основы благоприятного включения в социум детей с умственной отсталостью.

Острота проблемы социализации обоснована в том, что:

1. Дети с нарушениями интеллекта испытывают трудности в социальной адаптации.

2. Потребность формирования и развития социальных умений как основы успешной интеграции детей с нарушениями интеллекта в обществе.

Образовательное пространство наших школ, позволяет обучать детей с различной степенью умственной отсталости (интеллектуальными нарушениями), а также с тяжелыми множественными нарушениями развития. Данное смещение дает нам возможность работать в разных направлениях.

Речевые нарушения у такой категории детей носят системный характер, поэтому логопедическое воздействие направлено на речевую систему в целом, а не только на какой-то один изолированный дефект.

У обучающихся могут наблюдаться:

- все формы нарушений речи;
- фонетико-фонематические нарушения;
- нарушения лексического и грамматического строя речи;
- несформированность импрессивной и экспрессивной речи;
- слабость мотивации, снижение потребности в речевом общении;

Эти нарушения характеризуются стойкостью и с большим трудом устраняются.

Логопедическое занятие должно включать в себя не только коррекцию звукопроизношения и преодоление недостатков письма и чтения, но и множество других аспектов:

- понимание обращенной речи, которая отражает повседневный быт и уклад жизни детей;
- формирование у детей предпосылки к развитию самостоятельной устной речи;
- обучение поддержанию зрительного контакта с говорящим;
- обучение использованию доступных речевых средств общения для сообщения информации о своем состоянии, выражении просьб, коммуникации в играх, в быту;
- развитие слухового внимания и восприятия.

Современная логопедия находится в постоянном активном поиске путей совершенствования и оптимизации процесса обучения и развития детей. Успешность коррекционно- развивающей работы зависит от множества факторов, в том числе и от того, насколько наглядным и удобным для восприятия является учебный материал.

Поэтому наряду с традиционными методами обучения, мы используем и компьютерные технологии. В рамках системного подхода коррекции речевых нарушений, повышает мотивацию к обучению и дает хорошие результаты компьютерная логопедическая программа "Игры для Тигры". Так же хорошую динамику показывает включение в занятия элементов фонетической и логопедической ритмики.

На базе ГБОУ школы №4 создана уникальная база для успешной социализации обучающихся с нарушениями интеллекта и РАС включающая

в себя тренировочные квартиры и модель многофункционального центра (МФЦ), а также багетную мастерскую, где обучающиеся развивают и совершенствуют навыки ведения домашнего хозяйства, а также формируют умения, связанные с решением бытовых экономических задач и необходимые для выбора профессии и дальнейшего трудоустройства.

Также созданы две мастерские (столярно-багетная и швейная) для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, и это способствует формированию механизмов социализации у подростков.

В рамках проведения уроков социально-бытовой ориентировки, технологии и других уроках получают жизненно важные навыки. В ходе данных занятий обучающимся предлагаются «речевые клеш», которые они смогут заметить как на уроке, так и в самостоятельной жизни.

Благодаря терминалам-тренажерам дети получают первый опыт работы с терминалом, в ходе которой познают процесс оплаты каких-либо операций (оплата мобильной связи, снятие наличных денег и т.п.), написание и заполнения форм заявлений, что в дальнейшей взрослой жизни позволит чувствовать себя более уверенно.

При помощи тренировочных квартир некоторые ребята впервые познакомились с такой техникой, как посудомоечная и сушильные машины. В ходе занятий педагогами отрабатываются такие на первый взгляд для обычного человека примитивные навыки, как сервировка стола, умения работать с бытовой техникой, но для лиц с нарушениями интеллекта и РАС это очень значимо. Данные навыки позволят в дальнейшем развитию навыков самообслуживания и возможного трудоустройства обучающихся.

Мы глубоко убеждены, что специально создаваемые условия в образовательных учреждениях, при которых пользование речью становится необходимостью, поможет обучающимся с нарушениями интеллекта и РАС развить навыки общения, овладеть речевой культурой в целом, чтобы в дальнейшем стать полноценным участником коммуникативного взаимодействия в современном обществе.

*Кузько Наталья Александровна,
учитель, специальный (коррекционный) педагог,
ГКОУ АО "Средняя общеобразовательная школа № 4",
г. Астрахань*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ С УМСТВЕННОЙ ОТСТАЛОСТЬЮ (ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ)

Дети с ОВЗ – это дети с устойчивыми физическими, психическими, интеллектуальными или сенсорными нарушениями, подтверждёнными психолого-медико-педагогическим консилиумом и нуждающиеся в создании специальных условий для получения образования

и социального включения в жизнь, т.е. имеющие особенные образовательные потребности:

- комплексный характер коррекции;
- индивидуализация обучения в большей степени, чем это требуется нормально развивающемуся ребёнку;
- обязательная систематическая помощь в рамках аудиторных часов, во внеурочное время.

При организации работы с такими обучающимися, необходимо:

- начать специальное обучение ребёнка сразу же после выявления первичного нарушения развития;
- ввести в содержание обучения специальные разделы, не присутствующие в программах образования нормально развивающихся сверстников;
- индивидуализировать обучение в большей степени, чем требуется для нормально развивающегося ребёнка;
- использование специальных приёмов, методов и средств обучения (в том числе специализированные компьютерные технологии), обеспечивающие реализацию «обходных путей» обучения.

В число детей с ОВЗ входят и дети-инвалиды.

Весь контингент моих обучающихся составляют дети с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Умственная отсталость – это стойкое, необратимое снижение познавательной деятельности в результате органического поражения центральной нервной системы. Она бывает или приобретённая в период развития, проявляющаяся нарушением интеллектуальной деятельности, вызванная патологией головного мозга и ведущая к социальной дезадаптации.

Актуальность использования игровых технологий при обучении школьников с интеллектуальными нарушениями очевидна, так как их применение помогает справиться с проблемой формирования жизненно необходимых навыков и умений, подготовки обучающихся к самостоятельной жизнедеятельности и успешной социализации в общество.

При работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, применяются особые коррекционно - развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении и воспитании.

Игровые технологии - уникальная форма обучения. Их использование в работе позволяет решить ряд важных задач:

- сделать интересной и увлекательной работу обучающихся, даже будничные шаги по усвоению материала учебных предметов;
- активизировать все психологические процессы и психофизические функции ребенка через эмоциональность игрового действия;
- способствовать использованию знаний в новой ситуации.

Когда же речь идет об организации обучения школьников с интеллектуальными нарушениями, актуальность использования игровых технологий в деятельности педагога возрастает в разы.

Во-первых, в обучении умственно отсталых школьников существует единство образовательных, воспитательных и коррекционных задач. Коррекционная направленность образовательного процесса находится в приоритете как в урочной, так и во внеурочной и в воспитательной деятельности. Если же говорить о специально организованных коррекционных занятиях педагога-психолога, учителя-дефектолога, учителя-логопеда, то там для решения специфических коррекционных задач (развитие памяти, мыслительных процессов, эмоционально-волевой сферы, моторики и т.п.) используется учебный материал. На его основе специалисты создают игровые ситуации, придумывают разнообразные дидактические игровые упражнения.

Во - вторых, все обучающиеся с нарушением интеллекта имеют общие проблемы в развитии психических процессов, эмоционально-волевой и двигательной сферы, речевом развитии. Игра – самое эффективное средство для коррекции всех имеющихся недостатков психофизического развития. В игровой деятельности можно избежать переутомления ребенка, повысить его работоспособность, вызвать эмоциональный отклик, пробудить интерес и повысить мотивацию к деятельности.

В - третьих, умственно отсталый ребенок не осознает ценности получаемых знаний, не стремится их запомнить и применить. Использование игры при усвоении и закреплении полученных знаний помогает ему увидеть, как знания могут быть применены в жизни, в деятельности. Игровые технологии могут быть инструментом актуализации знаний, осуществления межпредметных связей.

Теоретический анализ многочисленных публикаций отечественных и зарубежных исследований в области коррекционной педагогики позволил сделать выводы о том, что существует большое количество методик с использованием различных видов игровой деятельности и игровых технологий, направленных на развитие познавательной сферы обучающихся. Познавательная сфера, которая включает такие основные компоненты как мышление, речь, память, внимание особое значение имеет для школьников с отклонениями в умственном развитии. Развитая познавательная сфера позволяет ребёнку с интеллектуальными нарушениями находиться в социуме, освоить базовые элементы учебной деятельности, развить основные механизмы самообслуживания, да и просто выражать свои чувства и переживания.

Развитие познавательной сферы наиболее эффективно происходит в игре. Если у нормально развивающегося ребёнка развитие познавательной сферы происходит в процессе различных видов деятельности, например, бытовой, трудовой, игровой, конечно же, то у детей с диагнозом «умственная отсталость» развитие познавательной сферы может происходить только в игре. Именно через содержание игр у детей пробуждается позна-

вательная активность, развиваются их психические функции, что имеет первостепенное значение для развития детей с заболеваниями, связанными с нарушением интеллектуальной сферы.

Обусловлен данный факт различными аспектами.

Во-первых, игровая деятельность является ведущей для обучающихся младшего школьного возраста. Во-вторых, развитие познавательной сферы в процессе игры происходит в непринуждённой форме, что имеет первостепенное значение для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Собственный опыт работы с обучающимися, имеющими интеллектуальные нарушения, позволяет сделать вывод о том, что игра должна проводиться систематически, на всех предметных занятиях. Каждый учебный день не должен быть похожим на предыдущий, а проводимые на основе игровой деятельности коррекционные мероприятия должны развивать каждый компонент познавательной сферы. И ещё, очень важно, чтобы проводимая коррекционная программа с помощью игровых технологий должна соблюдать чёткий баланс между обучением и игрой. Нельзя забывать о том, что посредством игровой деятельности, в первую очередь, должно происходить обучение, уроки не должны превращаться в развлечение. В этой связи хотелось бы коротко охарактеризовать основные моменты, которые должна включать коррекционная программа, направленная на развитие познавательной сферы умственно отсталых школьников.

Во-первых, коррекционная программа должна формировать, развивать и активизировать память обучающегося, что позволит пополнить его словарный запас.

Во-вторых, она должна способствовать развитию и формированию внимания, вместе с тем контролировать утомляемость школьника.

В-третьих, коррекционная программа должна включать компонент, направленный на развитие логического мышления и возможности устанавливать ситуативные связи между предметами.

И ещё, по-возможности способствовать развитию творческого мышления.

В результате проводимой работы у школьников с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) совершенствуются знания и умения по программам обучения различным предметам, развиваются познавательные способности, расширяется кругозор, идёт обогащение словаря, развитие навыков связной речи, осуществляются межпредметные связи, формируются необходимые практические умения, что в дальнейшем способствует их успешной социализации в современном обществе.

Библиографический список

1. Пузанов Б.П. Обучение детей с нарушениями интеллектуального развития. – М.: Академия, 2016г.
2. Алексеева В.Е. Игра как фактор развития познавательной активности// Вопросы психологии. – 2017, №8. – Стр.31-35.

3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя. – М.: Педагогика, 2010г. – Стр.316.
4. Петричук И.И. Ещё раз об игре// Педагогика. –2008г. --№6. – Стр.55-57.
5. Шаповалова О.Е. Коррекционное обучение средствами игровых технологий: Учебно-методическое пособие. – М.: Экзамен, 2007г. – Стр.415.

Павлова Татьяна Олеговна
Магистрант 2 года обучения
ТГПУ
г. Томск

РАЗВИТИЕ КОНСТРУКТОРСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ В АСПЕКТЕ ОСВОЕНИЯ РОБОТОТЕХНИКИ

Переход современного общества от индустриального к информационному способствовал модернизации образования, переходу от знаниевого к компетентностному подходу. Данные изменения нашли свое отражение и в системе дошкольного образования, которая, в соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации», является первым уровнем системы образования России.

Принятие ФГОС дошкольного образования ориентирует сегодня дошкольное образование на формирование компетентностей у детей дошкольного возраста, развитие возможностей самостоятельно, без постоянной опеки и помощи взрослого, ориентироваться в окружающей действительности. Задача взрослого меняется принципиально: для детей он становится советчиком и помощником в познании окружающего мира.

Вследствие этого возникла необходимость в создании таких условий, чтобы:

- во-первых, использовался ведущий вид детской деятельности – игра;
 - во-вторых, была возможность для развития компетентностей у детей дошкольного возраста;
 - в-третьих, дети имели возможность познавать окружающий мир
- Все это возможно организовать в ходе конструктивной деятельности.

Конструктивная деятельность тесным образом связана с игрой, ведущим видом детской деятельности. По мнению А. С. Макаренко, игры ребенка с игрушками-материалами, из которых он конструирует, «ближе всего стоят к нормальной человеческой деятельности: из материалов человек создает ценности, культуру». В ходе конструирования дети получают навыки взаимодействия со сверстниками и взрослыми, учатся самостоятельности, тем самым расширяются возможности детей дошкольного возраста, появляется уверенность в собственных силах. Создавая объекты из

строительного материала, из деталей конструктора, дети познают окружающий мир, учатся творить, создавать новое своими руками.

Следующий этап развития конструктивной деятельности – знакомство с основами робототехники, способствует развитию креативного мышления, формированию основ инженерной грамотности (умение работать со схемами, чертежами). Таким образом, дети переходят от позиции потребления к позиции созидания, что является одной из главных воспитательных задач современного общества.

В настоящее время определенное количество детей относится к категории детей с ограниченными возможностями, вызванными различными отклонениями в состоянии здоровья, и нуждаются в специальном образовании, которое отвечает их особым образовательным потребностям. К их числу относятся дети с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата, дети с задержкой психического развития, дети с тяжелыми нарушениями речи, а также дети со сложными, комбинированными недостатками в развитии.

Проблема обучения конструированию в специальной педагогике и психологии изучалась О.П. Гаврилушкиной, Л.А. Головчиц, А.А. Катаевой, И.И. Мамайчук, Г.И. Обуховой, Л.А. Ремезовой, Л.И. Солнцевой и др.

Анализ специальной литературы позволил обозначить основные причины недоразвития конструирования у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ):

- недоразвитие мотивационной сферы, что ведет к недостаточному побуждению выполнения заданий конструктивного характера;
- ограниченный круг представлений об окружающем в целом и пространственных представлений, в частности;
- незрелость перцептивных действий, таких как идентификация и отнесение к сенсорному эталону;
- недостатки активности и концентрации произвольного внимания;
- недостатки объема оперативной памяти, что требует более частого сравнения моделируемого объекта с образцом;
- недоразвитие мыслительной деятельности, особенно практических ее форм, а также пространственного анализа, умения анализировать целое через составляющие его части, строить умозаключения по аналогии, дифференцировать существенное и второстепенное;
- недоразвитие речи, особенно ее планирующей функции (в форме развернутого словесного формулирования стратегии действий, как во внешнем, так и во внутреннем плане).

В исследованиях В.Г. Нечаевой и З.В. Лиштван подтверждается, что конструктивная деятельность детей развивается в том случае, если представления об окружающей действительности этих детей достаточно сформированы и в них четко отображены пространственные признаки предметов, их взаимоотношения. Для формирования этих представлений необходимо активное познание ребенком окружающего мира и погружение

в процесс самой конструктивной деятельности для реализации данных представлений.

Таким образом, у детей с ОВЗ развитие конструктивной деятельности протекает своеобразно. Это объясняется недостаточностью представлений об окружающей действительности.

Конструирование положительно влияет на овладение ребёнком способами мыслительной деятельности. Для того чтобы обучение конструированию было эффективным, его нужно организовывать с учётом особенностей мотивации деятельности и особенностей развития ребёнка с ОВЗ. Конструирование приобретает коррекционное значение лишь в том случае, когда методы формирования деятельности адекватны уровню и возможностям детей.

Анализ специальной литературы по теме исследования обосновывает идею введения робототехники, связанную с ее возможностями и решаемыми с ее помощью задачами.

В связи с этим на уровне ДООУ автором была разработана адаптированная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет «Путешествие с WeDoшей» с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей детей с ОВЗ, при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию воспитанников.

Федеральный государственный образовательный стандарт и личностно-ориентированная модель образования ставят в центр внимания ребенка с ОВЗ, с его индивидуальными и возрастными особенностями развития и поэтому данная программа востребована родителями, заинтересованными в развитии своих детей с отклонениями здоровья. Одним из ведущих направлений развития дошкольников с ОВЗ является техническое, в которое входит образовательная робототехника.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что дошкольников с ОВЗ необходимо социализировать и развивать. На данной программе дошкольники ОВЗ работают вместе со здоровыми и детьми норма развития. Они развивают свои коммуникативные способности, вместе с обычными дошкольниками выполняют задания педагога, учатся работать в паре и в группе. Безусловно, получают психическое и умственное развитие.

Кроме того, отличительными особенностями данной образовательной программы дошкольного образования от имеющихся аналогов является использование элементов проблемного обучения в ходе образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста, а также задания по сборке и программированию роботизированных моделей предполагают вариативность – возможность облегчить или усложнить предлагаемые задания, ориентируясь на уровень развития детей.

Расставлены акценты в календарно-тематическом планировании работы с детьми с использованием конструкторов с учетом основных дидактических принципов.

Уточнены методы отслеживания (диагностики) успешности овладения детьми старшего дошкольного возраста содержанием образовательной программы дошкольного образования «Путешествие с WeDoшей»: игры-задания направленные на называние основных деталей конструкторов линейки Lego Education WeDo, а также называние основных механизмов и видов передач; педагогическое наблюдение, активности детей на занятии; игры-задания по сборке, программированию и «оживлению» роботизированных моделей.

В результате освоения программы к концу обучения дети должны овладеть знаниями:

- знаниями правил безопасной работы на компьютере, с образовательной робототехникой Lego Education WeDo;

- знаниями основных видов передач в роботизированных моделях;

умениями:

- умениями определять, различать и называть детали конструкторов Lego Education WeDo 9580;

- умениями конструировать роботизированные модели по схеме (инструкции по сборке) и по образцу; по модели.

- освоения понятий конструкции роботизированной модели и основных свойств (жесткости, прочности, устойчивости);

- умениями элементарного программирования и «оживления» созданных роботизированных моделей;

- умениями рассказывать о роботизированной модели, ее составных частях и принципе работы (основных видах передач, механизмах работы).

- умениями в сфере коммуникации и взаимодействия со сверстниками и взрослым.

навыками:

- коммуникативными навыками, навыками сотрудничества и взаимопомощи в совместной деятельности со сверстниками и взрослым;

- навыками начального технического конструирования роботизированных моделей.

Педагогическая апробация проводилась на базе МБДОУ «Детский сад № 37» г. Северска Томской области. Исследование проводится с сентября 2022 г. по апрель 2022 г. Контрольная и экспериментальная группы включали в себя по 20 детей старшего дошкольного возраста. На констатирующем этапе исследования была проведена работа по изучению уровня сформированности конструкторских способностей детей с ограниченными возможностями здоровья в соответствии с методиками «Кубики Кооса» (С. Коос), «Лабиринт» (Л.А. Венгер), «Домик лесника» (У.В. Ульенкова)

Анализ результатов проведенного данного диагностического исследования детей с ограниченными возможностями здоровья позволил установить, что большинство находятся на низком уровне сформированности

конструктивной деятельности. Это стало основой разработки и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет «Путешествие с WeДошей». Программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования с учетом условий образования детей старшего дошкольного возраста в ДОО.

Реализация программы проходит с сентября 2022 г. по апрель 2022 г.

С целью выявления динамики сформированности конструктивной деятельности детей по Программе «Путешествие с WeДошей» в экспериментальной и контрольной группах в апреле 2022 г. будет проведено контрольное диагностическое обследование на основе использования того же диагностического инструментария, что и на констатирующем этапе.

Предполагаю, что апробация программы будет успешно пройдена, поскольку ученики показывают заинтересованность данным направлением.

***Шилова Анастасия Геннадьевна,**
педагог-психолог
МДОУ №15*

Ленинградская область, Ломоносовский р-н, д. Разбегаево

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА

Аннотация: статья посвящена вопросу использования игровых технологий с дошкольниками в работе педагога — психолога. Игра для ребенка—дошкольника—это символический язык для самовыражения. Наблюдая за тем, как ребенок манипулирует игрушками, можно увидеть, как он относится к себе, к значимым взрослым, к своим сверстникам, к событиям в своей жизни и др.

Ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста является игра. По определению, игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;
- коммуникативную – освоение диалектики общения;
- игротерапевтическую – преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую – выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную – внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

– социальную – включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Дошкольное детство является наиболее благоприятным для формирования необходимых психических функций и социально значимых качеств личности. Именно в это время закладываются предпосылки будущей учебной деятельности ребенка, идет активное развитие его познавательных возможностей. Все это делает особо важным участие педагога-психолога в проведении развивающей работы с детьми.

Специфика работы педагога — психолога в дошкольном учреждении состоит в том, что он должен владеть большим количеством различных игровых технологий, методов и приемов, уметь их комбинировать.

Игровые технологии в своей работе применяю с целью: диагностики, оказания первичной психологической помощи, осуществления коррекционно-развивающей работы (как индивидуальной, так и групповой).

В работе со старшими дошкольниками можно использовать следующие игры:

Игры для развития познавательной активности

«Хорошо — плохо». В игре предлагаемый предмет рассматривается с разных точек зрения. Задача – найти положительные и отрицательные стороны. Все рассматривают игрушку – грузовик. Сначала выделяются положительные качества: можно перевозить грузы; хорошо вращаются колеса...и т.д. Затем выделяются отрицательные качества: не заводится; кузов не поднимается; фары не горят.

«Муха». (любое другое насекомое). На большом квадрате 10/10 клеточек в середине рисуется муха. Педагог рассказывает о том, куда двигается насекомое, а все должны следить по клеточкам. Потом задается вопрос: «Где муха?».

«Кто назовет больше». Ведущий называет любой признак предмета, а играющие называют, какие предметы нужного цвета или формы они знают. Например: голубой – цветок, свитер, небо. Или называется предмет (цветок), а играющие называют его признаки.

Игры на развитие внимания

«Светофор». Дети кладут руки на плечи друг другу, ходят по залу и гудят, изображая автобус. Психолог, изображая светофор, показывает «автобусу» круги разного цвета. При показе красного круга дети должны остановиться, желтого – «гудеть» и маршировать на месте, зеленого – продолжать движение.

«Летает – не летает», «Съедобное – несъедобное», «Живое — неживое» и др.

Игры на развитие памяти

«Кого не стало?». Предлагается 10—12 игрушек. Дети должны их запомнить, потом закрывают глаза, педагог убирает 1—2 игрушки или меняет местами. Задача: вспомнить какой игрушки не хватает, или какие игрушки поменяли места.

«Сложи из палочек». Показывается рисунок. Задача: выложи из палочек такой же.

Коммуникативные игры

«Мир без тебя». Это упражнение позволяет каждому ребенку осознать собственную значимость в мире, среди людей. Дети образуют круг, в центре которого помещается один ребенок – ему и будут предназначаться слова-комплименты. Все дети продолжают фразу, начатую педагогом: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты...»

«Пылесос и пылинки». Под музыку дети – пылинки исполняют импровизированный танец (кружатся и др.) С окончанием музыки присаживаются на ковер. Под 2 часть музыки «выезжает» ребенок – пылесос. Он дотрагивается до «пылинки» и она к нему присоединяется, так он обходит всех детей, пока не соберет все пылинки.

Игры **«Розовые очки»**, **«Самый лучший спорщик»**, **«Дорога хорошего настроения»**, **«Обзывалки»**, **«Коробка добрых поступков»**, **«Смешилки»**, **«Пожелания»** учат детей внимательному отношению к другим людям, друг к другу, развивают чувства уважительности, сопереживания, сочувствия, помогают научиться выражать свои эмоции, жизнерадостно и легко общаться со сверстниками.

Ценность игры заключается в том, что она позволяет создавать детям различные формы общения. Любая игра представляет собой некоторую ситуацию со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. Ситуация игры – это отражение ситуации реальной жизни. Через сюжетно-ролевые, театрализованные, подвижные и другие игры формируются коммуникативные способности и качества ребенка: умение распознавать эмоции других и владеть своими чувствами, позитивное отношение к другим людям, умение сопереживать. Развивается так же умение выражать свои потребности и чувства с помощью вербальных и невербальных средств, взаимодействовать и сотрудничать в коллективе.

В процессе игры ребенок начинает лучше понимать свои чувства, развивается способность к принятию собственных решений, повышается самооценка, коммуникативные навыки. В игровом коллективе у ребенка появляется потребность регулировать взаимоотношения со сверстниками, складываются нормы нравственного поведения. В игре ребенок учится умению сосредоточиться, самостоятельно осмыслить ситуацию, поставить цель, найти все необходимое для ее достижения, довести дело до конца, умению представить, почувствовать, что думают, что переживают другие.

Таким образом, игра способствует формированию таких качеств личности дошкольника как любознательность, активность, способность управлять своим поведением и планировать действия, способность решать интеллектуальные и личностные задачи, развитие умственных способностей, произвольности психических процессов, творческой активности, что имеет особое значение для подготовки детей к школьному обучению.

Литература:

1. Андреева А.Д. Особенности игровой мотивации современных дошкольников // Психолог в детском саду. 2008. №3. С.29-41.
2. Зайцева О.Ю. Психологические основы игровой деятельности дошкольника: Учеб. Пособие / О.Ю.Зайцева. – 2-е изд. – Иркутск: ГОУ ВПО «ВСГАО», 2010. – 248 с.
3. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Игры с правилами // Психолог в детском саду. 2011. №1. С.19-26.

Обмен методическими разработками и педагогическим опытом

Богданова Светлана Викторовна
учитель
МБОУ «ООШ №10»
г. Гурьевск, Кемеровская область – Кузбасс

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ПО ВЫБОРУ ДЛЯ 5 КЛАССА "ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА"

Результаты освоения курса по выбору

При изучении курса «Занимательная математика» в соответствии с требованиями ФГОС ООО формируются следующие результаты освоения курса:

Личностные результаты:

1) воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;

2) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

3) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитыва-

ющего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

4) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

5) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

6) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

7) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

8) формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;

9) формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;

10) осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;

11) развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Метапредметные результаты:

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий

и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

6) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

8) смысловое чтение;

9) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

10) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ- компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;

12) формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

Предметные результаты:

Курс по выбору «Занимательная математика» направлен на формирование ключевых компетенций – готовности учащихся использовать усвоенные знания, умения и способы деятельности в реальной жизни для решения практических задач.

В результате изучения курса по выбору «Занимательная математика» у учащихся развивается логическое и математическое мышление, математическая интуиция, учащиеся получают представление о математических моделях; овладеют математическими рассуждениями; научатся применять математические знания при решении различных задач и оценивать полученные результаты; овладеют умениями решения учебных задач; получают представление об основных информационных процессах в реальных ситуациях.

Предметные результаты освоения курса по выбору «Занимательная математика» отражают:

1) формирование представлений о математике как о методе познания действительности, позволяющем описывать и изучать реальные процессы и явления:

- осознание роли математики в развитии России и мира;
- возможность привести примеры из отечественной и всемирной истории математических открытий и их авторов;

2) развитие умений работать с учебным математическим текстом (анализировать, извлекать необходимую информацию), точно и грамотно выражать свои мысли с применением математической терминологии и символики, проводить классификации, логические обоснования, доказательства математических утверждений:

- оперирование понятиями: множество, элемент множества, подмножество, принадлежность, нахождение пересечения, объединения подмножества в простейших ситуациях;

- решение сюжетных задач разных типов на все арифметические действия;

- применение способа поиска решения задачи, в котором рассуждение строится от условия к требованию или от требования к условию;

- составление плана решения задачи, выделение этапов ее решения, интерпретация вычислительных результатов в задаче, исследование полученного решения задачи;

- решение логических задач;

3) развитие представлений о числе и числовых системах натуральных чисел; овладение навыками устных, письменных, инструментальных вычислений:

- использование свойства чисел и законов арифметических операций с числами при выполнении вычислений;

- выполнение округления чисел в соответствии с правилами;

- сравнение чисел;

б) овладение геометрическим языком; развитие умения использовать его для описания предметов окружающего мира; развитие пространственных представлений, изобразительных умений, навыков геометрических построений:

- оперирование понятиями: фигура, точка, отрезок, прямая, луч, ломаная, угол, многоугольник, треугольник и четырехугольник, прямоугольник и квадрат; изображение изучаемых фигур от руки и с помощью линейки и циркуля;

- выполнение измерения длин, расстояний, величин углов с помощью инструментов для измерений длин и углов;

7) формирование систематических знаний о плоских фигурах и их свойствах, представлений о простейших пространственных телах; развитие умений моделирования реальных ситуаций на языке геометрии, решения и практических задач:

- решение задач на нахождение геометрических величин (длина и расстояние, величина угла, площадь) по образцам или алгоритмам;

8) овладение простейшими способами представления и анализа статистических данных; формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения; развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, описывать и анализировать массивы числовых данных с помощью подходящих статистических характеристик при принятии решений:

- решение простейших комбинаторных задач;
- умение сравнивать основные статистические характеристики, полученные в процессе решения прикладной задачи, изучения реального явления;

9) развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера, пользоваться оценкой и прикидкой при практических расчетах:

- оценивание результатов вычислений при решении практических задач;
- выполнение сравнения чисел в реальных ситуациях;
- использование числовых выражений при решении практических задач и задач из других учебных предметов;
- решение практических задач с применением простейших свойств фигур;
- выполнение простейших построений и измерений на местности, необходимых в реальной жизни.

Содержание курса по выбору с указанием форм организации и видов деятельности

Тема 1. Введение. Из истории математики. Обозначение цифр в Древней Руси. Старинные русские меры длины, площади, веса, объёма. Метрическая система мер в России, в Европе. Римская система счисления. Сказки, старинные истории и задачи, с ними связанные. Решение старинных задач.

Тема 2. Логические задачи. «Галерея числовых диковинок». Задачи-шутки. Числовые фокусы. Арифметические ребусы. Решение логических задач с помощью таблиц. Магические квадраты. Задачи со спичками. Задачи на размен монет. Задачи на переливание. Задачи на взвешивание. Примеры зависимостей между величинами. Представление зависимостей в виде формул. Вычисление по формулам. Составление кроссвордов.

Тема 3. Текстовые задачи. Сюжетные задачи. Построение модели условия задачи (в виде таблицы, схемы, рисунка). Решение задач на работу. Решение задач на покупки. Решение задач на движение.

Тема 4. Геометрические задачи. Рассказы о геометрии. Задачи на разрезание. Пентамино. Задачи на конструирование объектов. Танграм. Сотни фигур из семи частей. Паркеты.

Тема 5. Математика вокруг нас. Приемы быстрого счета. Математические игры. Математика и шифры. Геометрия вокруг нас. Геометрические экскурсии.

Форма организации курса по выбору «Занимательная математика» – кружок.

На занятиях курса по выбору «Занимательная математика» учащиеся решают нестандартные задачи, участвуют в математических квест-играх, геометрических экскурсиях, математических турнирах. При выполнении данных заданий используются такие виды деятельности учащихся как: смысловое чтение; рассуждения, доказательство, составление алгоритмов решения подобных задач; составление кроссвордов, сравнение, классифицирование, группировка, заключение выводов, конструирование, и др.,

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Введение. Из истории математики	3
2	Логические задачи	14
3	Текстовые задачи	7
4	Геометрические задачи	6
5	Математика вокруг нас	4
Итого		34

*Зотова Юлия Викторовна
воспитатель высшей
квалификационной категории*

*МБДОУ «Детский сад 28»
Нижегородская область, город Дзержинск*

ОЦЕНКА ТЕКУЩЕГО ИМИДЖА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ РОДИТЕЛЯМИ ВОСПИТАННИКОВ

Текст аннотации. В данной статье интерпретируется понятие «имидж» с точки зрения разных авторов, рассматриваются причины формирования позитивного имиджа в детском саду, подчеркивается роль современного руководителя в формировании имиджа ДОО, а также представлены результаты оценки деятельности дошкольной образовательной организации родителями.

Ключевые слова: имидж, дошкольная образовательная организация, внутренний имидж, внешний имидж, руководитель.

В связи с модернизацией и реформированием современной системы образования, в том числе и дошкольного образования, с целью более полного удовлетворения запросов родителей и интересов детей,

в соответствии с требованиями ФГОС ДО, ФЗ «Об образовании в РФ», необходимо поддерживать и развивать определенную организационную культуру в дошкольной образовательной организации, другими словами, формировать и совершенствовать положительный образ (имидж) ДОО.

Природа имиджа изучается на стыке разных наук. Позиции представителей разных научных направлений раскрывают новые варианты видения этой проблемы и дают полноту представлений о природе явления. Активно занимаются изучением данного вопроса специалисты по маркетингу, менеджменту и управлению персоналом.

Понятие «имидж» имеет множество различных интерпретаций.

В психологическом словаре под редакцией А.В. Петровского и М.Г. Ярошевского термин «имидж» интерпретируется как: «Стереотипизированный образ конкретного объекта, существующий в массовом сознании. Как правило, понятие имиджа относится к конкретному человеку, но может также распространяться на определенный товар, организацию, профессию и т.д.».

В.М. Шепель дает такое определение: «Имидж – индивидуальный облик или ореол, создаваемый средствами массовой информации, социальной группой или собственными усилиями личности в целях привлечения к себе внимания».

Ф. Котлер рассматривает имидж как: «Восприятие компании или её товаров обществом» [4].

О.С. Виханский отмечает: «Имидж – это устойчивое представление об особенностях, специфических качествах и чертах, характерных для данного явления» [1].

А.Б. Зверинцев под имиджем подразумевает относительно устойчивое представление о каком-либо объекте [2].

В целом, обобщив все вышесказанные определения, можно сказать, что имидж – это некий синтетический образ, который складывается в сознании людей в отношении конкретного лица, организации или иного социального объекта. Понятие «имидж» содержит в себе значительный объём эмоционально окрашенной информации об объекте восприятия и побуждает к определённому социальному поведению.

Для создания положительного имиджа важны все аспекты деятельности. Также необходимо помнить, что имидж – явление корпоративное, и его результат определяют все члены коллектива. Поэтому каждый сотрудник должен понимать и разделять ответственность за реализацию отдельных составляющих имиджа, к которым относятся: внутренний имидж и внешний имидж. Вернемся к их рассмотрению чуть позже.

В связи с этим возникает вопрос: для чего необходим положительный имидж в ДОО?

Необходимость формирования положительного имиджа ДОО определяется многими причинами, основными из которых являются:

- возможность получения ДОО лучших ресурсов из возможных: финансовых, информационных, человеческих и т. д.;

- стремление ДОО стать более привлекательным для педагогов, способным в большей степени, чем другие ДОО, обеспечить им стабильность, удовлетворенность трудом и возможность профессионального и творческого развития;

- желание получить залог доверия ко всему происходящему в ДОО, в том числе и к инновационным процессам, представляющих собой качественные изменения на каких-либо участках воспитательно-образовательной деятельности [5].

Теперь вернемся к основным составляющим (видам) имиджа.

К основным видам имиджа относят: внутренний имидж и внешний имидж.

Внутренний имидж представляет собой атмосферу внутри ДОО, например, социально-психологический климат в коллективе, отношение сотрудников к работе (удовлетворенность трудом), отношение к руководителю ДОО (стиль руководства трудовым коллективом), отношение педагогов к родителям и т.д. Внутренний имидж определяет преданность сотрудников своему детскому саду, личную заинтересованность в принадлежности к единому сплоченному коллективу, уровень развития того или иного трудового коллектива.

Внешний имидж или осязаемый имидж характеризуется особенностями восприятия ДОО обществом, то есть родителями, детьми, инспектирующими органами, спонсорами, взаимодействующими структурами и др. Составляющие внешнего имиджа можно увидеть, услышать и даже потрогать. Это могут быть символы, которые в сознании окружающих будут ассоциироваться с данной дошкольной организацией и вызывать определенное настроение: название, оформление помещений и территории, внешний вид персонала и т.д. Именно первое впечатление о ДОО связано с внешним имиджем.

Для создания внешнего имиджа необходимо, прежде всего, создать фирменный стиль ДОО, который может быть представлен в следующих вариантах: вывеска на здании ДОО; эмблема, герб, флаг, девиз, гимн ДОО; календари с эмблемой ДОО; поздравительные открытки; приглашения; дипломы, сертификаты, благодарственные грамоты и письма; рекламные информационные материалы (листовки, буклеты, визитки, сайт ДОО и т.д.); книга отзывов для родителей; газета ДОО (в печатном и электронном виде); бейджики для педагогов с эмблемой ДОО; фотоколлажи с историей ДОО (интересные события, мероприятия); PR- мероприятия (организация дней открытых дверей, презентаций, участие в ярмарках образования, организация выставок и др.) [3].

Кроме всего вышеперечисленного, следует помнить, что, в первую очередь, имидж организации составляют сами люди (заведующий ДОО, педагоги и другой персонал). Многое зависит от руководителя ДОО.

Современный руководитель ДОО должен обладать высокой профессиональной компетентностью, организаторскими способностями, инновационной культурой, работоспособностью, высокой нравственностью и авторитетом, располагающим к себе людей, но, в то же время, способным достигнуть высоких результатов в деятельности (надо стремиться к демократическому стилю руководства) и т.д.

В.М. Шенель выделил три группы качеств, определяющих руководителя. В первую группу он отнес такие природные качества, как коммуникабельность

(способность легко сходитья слюдьми), эмпатичность (способность к сопереживанию), рефлексивность (способность понять другого человека) и красноречивость (способность воздействовать словами). Обладание данными способностями и постоянные упражнения в их развитии - залог успешности руководителя в управлении организацией. Во вторую группу вошли такие характеристики личности как следствие образования и воспитания: нравственные ценности (уважение, честность, любовь к родине, доброта и т.д.), психическое здоровье (эмоциональная уравновешенность, самоконтроль и т.д.). К третьей группе были отнесены те личностные качества, генезис которых связан с жизненным и профессиональным опытом руководителя (образование, стаж работы и т.д.).

По утверждению А.К.Марковой: «Структура личности профессионала включает: мотивацию (направленность личности и ее виды); свойства личности (способности, характер и его черты, психические процессы и состояния) и интегральные характеристики личности (самосознание, индивидуальный стиль, креативность как творческий потенциал), определяющие неповторимость и уникальность руководителя».

Формирование имиджа в ДОО – это непростой процесс, который создается в виде образа на основе имеющихся ресурсов.

Наиболее заинтересованные и самые авторитетные субъекты, способные адекватно оценить имидж ДОО - это родители воспитанников. Представим результаты анкетирования родителей воспитанников 4 групп (младшей, средней, старшей и подготовительной) одной из дошкольных образовательных организаций г. Дзержинска с целью выявления удовлетворенности деятельностью детского сада. Количество опрошенных – 100 человек.

В результате опроса были получены следующие результаты, представленные на Рис. 1 - 6.

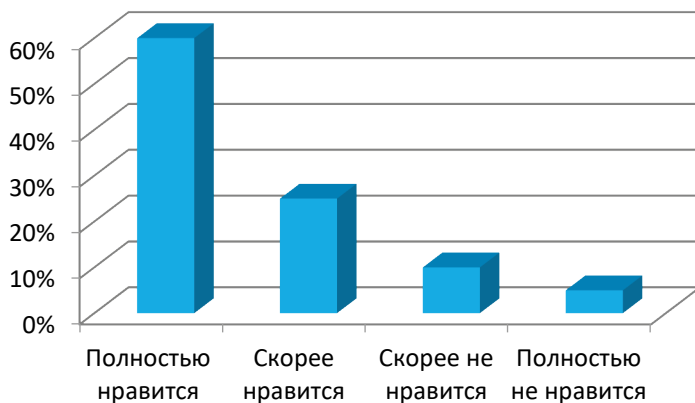


Рис. 1. Процентное соотношение мнений родителей по желанию детей посещать ДОО

Большинство родителей отметили, что ребенку полностью нравится ходить в детский сад (60% опрошенных) и 30% родителей ответили, что скорее нравится их ребенку посещать ДОО. Однако 10% и 5% родителей указали на то, что детям не нравится ходить в детский сад. В основном это были родители младшей группы, дети которых еще адаптируются к условиям ДОО.

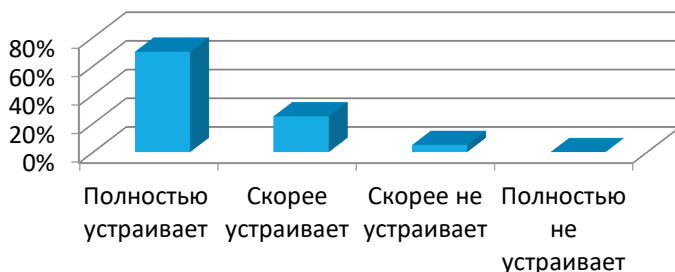


Рис. 2. Процентное соотношение мнений родителей по работе воспитателей и других сотрудников ДОО

Большинство опрошенных родителей (70%) ответили, что их полностью устраивает работа воспитателей и сотрудников детского сада, они считают, что их дети достаточно хорошо развиваются в ДОО и благополучны, воспитатели и сотрудники ДОО присматривают за детьми в полном объеме, учитывают интересы и точку зрения ребенка, дети в детском саду находятся в полной безопасности. 25% родителей отметили, что их скорее устраивает работа воспитателей и сотрудников ДОО. Но, к сожалению, хоть и в небольшом процентном соотношении (5% родителей) отметили, что их скорее не устраивает работа воспитателей и других сотрудников детского сада.

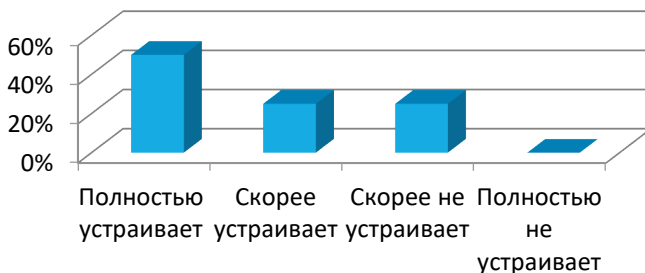


Рис. 3. Процентное соотношение мнений родителей по управлению ДОО

50% родителей ответили, что их полностью устраивает управление ДОО (нравится заведующий, старший воспитатель), они полностью довольны управленческой деятельностью данного детского сада. 25% родителей скорее устраивают управленческие моменты в ДОО. Однако 25% родителей отметили, что их скорее не устраивает управленческая деятельность в детском саду, они не совсем довольны действиями заведующего ДОО.

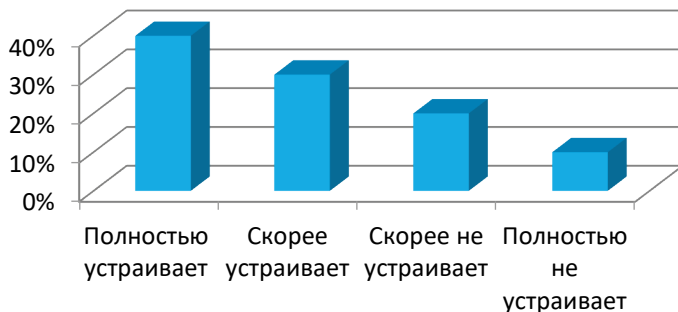


Рис. 4. Процентное соотношение мнений родителей по поводу питания в ДОО

Важным вопросом в ДОО является организация питания, так как ребенок находится в детском саду целый день, он растет и развивается, поэтому ему необходимо сбалансированное и качественное питание.

Если 40% и 30% родителей полностью устраивает и скорее устраивает питание ребенка в детском саду, то 20% и 10% родителей не довольны питанием в ДОО. Причины недовольства питанием в ДОО связаны с тем, что одни дети вообще ничего не едят в детском саду (невкусно), другие просто не любят некоторые продукты, третьи считают, что порции для детей маловаты и их дети не наедаются и другие причины.

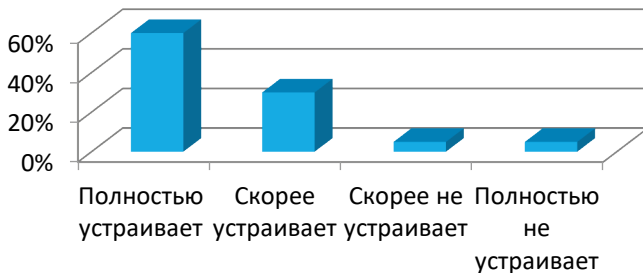


Рис. 5. Процентное соотношение мнений родителей по материально-техническому обеспечению детского сада

Большинство родителей (60%) полностью устраивает материально-техническое обеспечение в ДОО. 30% родителей ответили, что их скорее устраивает материально-техническое обеспечение в данном детском саду. Однако 5% родителей скорее не устраивает и 5% родителей полностью не устраивает материально-техническое обеспечение. По их мнению, в ДОО недостаточно развивающих игр и современного оборудования, нужен ремонт в некоторых группах и т.д.

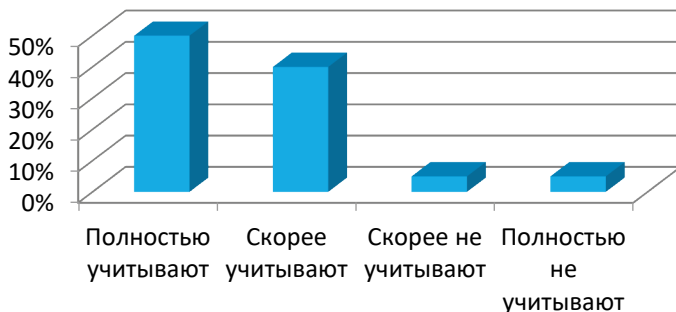


Рис. 6. Процентное соотношение мнений родителей по поводу учета родительского мнения в работе ДОО

Очень важным вопросом в работе ДОО является взаимодействие с родителями, так как они вместе с детьми и педагогами являются активными участниками воспитательно-образовательного процесса.

50% родителей отметили, что педагоги ДОО полностью учитывают их мнение в воспитательно-образовательном процессе детского сада, 40% родители считают, что воспитатели скорее учитывают родительское мнение в работе ДОО. Однако 5% родителей ответили, что педагоги скорее не учитывают родительское мнение в работе ДОО и 5% родителей считают, что работники ДОО полностью не учитывают их мнения в воспитательно-образовательном процессе детского сада.

В целом, по результатам анкетирования родителей, можно сделать вывод о том, что подавляющее большинство удовлетворены деятельностью детского сада, но есть отдельные моменты, требующие корректировки, улучшений в работе ДОО.

Таким образом, имидж организации имеет огромное значение для успешной профессиональной деятельности любой организации, в том числе и для ДОО. Созданный имидж ДОО оказывает непосредственное влияние на успешность воспитательно-образовательной деятельности. Заинтересованными субъектами, которые могут адекватно оценить имидж той или иной дошкольной образовательной организации, это, конечно же, родители воспитанников. Если они удовлетворены работой детского сада (организацией питания, воспитательно-образовательной деятельностью, положением ребенка в группе, материально-техническим обеспечением,

управлением в ДОО, учетом педагогами родительского мнения и т.д.), то это свидетельствует о положительном имидже ДОО в глазах родителей.

Имидж – явление хотя и вполне устойчивое, но все же, способное к изменениям, то есть к формированию. Поэтому имидж можно менять: улучшать, совершенствовать в соответствии с требованиями и запросами современного общества.

Литература

1. Виханский, О.С. Психология / О.С. Виханский, А.И. Наумов. – М.: Просвещение, 1999. - 259с.
2. Зверинцев, А.Б. Коммуникативные технологии / А.Б. Зверинцев. - М.: Владос, 1997. - 386с.
3. Карпов, Е.Б. Имидж в образовании / Е.Б. Карпов // PR в образовании. - 2003. - № 6. – С. 40-50.
4. Маркова, А.К. Профессиональное самосознание личности / А.К. Маркова. - СПб: Питер, 1997. - 338с.
5. Щербаков, А.В. Имидж образовательного учреждения / А.В. Щербаков // Справочник руководителя образовательного учреждения. – 2008. - № 9. - С. 39 — 46.

*Марьина Дарья Эдуардовна,
воспитатель,*

Филиал Республиканского СРЦН "СРЦН г. Воткинска"

КВЕСТ-ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ НА ТЕМУ «ЗДОРОВЬЕ В НАШИХ РУКАХ»

Цель:

Закрепление у обучающихся знаний о здоровом образе жизни, формирование устойчивого желания постоянно укреплять свое здоровье.

Задачи

- Образовательные

Вызвать интерес к проблеме здоровья, желание задуматься над тем, что здоровье - самое ценное достояние человека.

Сформировать представление о значении питания, физической культуры, закаливания в жизни человека.

Попытаться сформировать мотивацию на нетерпимое отношение к вредным привычкам.

- Развивающие

Развивать умение рассуждать, анализировать, обобщать полученные знания.

Развивать устную речь учащихся.

- Воспитательные

Воспитывать чувства любви и заботы к собственному организму, чувство ответственности за свое здоровье, мотивация активного образа жизни.

Ход мероприятия.

Добрый день, ребята!

Ответьте мне на вопрос, что в нашей жизни является ценным, чего не купишь за деньги, что мы должны поддерживать, беречь, закалять? Что нужно человеку, чтобы быть всегда в хорошем настроении, в хорошей форме? Правильно, это здоровье.

Итак, разговор на сегодняшнем занятии пойдет о здоровье и здоровом образе жизни. На всю жизнь человеку даётся только один организм. Если вы небрежно обращаетесь с какими-то предметами, их можно заменить, но заменить свой организм вы не сможете. Можно сохранить здоровье, если следить за питанием, заниматься спортом, т.е. вести здоровый образ жизни.

Наше занятие будет проходить в форме квест - игры, где вы сможете продемонстрировать свою ловкость, смекалку, находчивость, сообразительность, силу, выносливость.

Придумайте название своей команде, связанное с темой нашего мероприятия. В ходе игры за правильный ответ своей команды вы будете получать жетон на каждой станции, у кого к концу игры наберется больше жетонов, тот и станет победителем в нашей игре.

Итак, мы начинаем!

Станция «Интеллектуальная» (актовый зал).

Ребята, поднимите руки те, кто ведет здоровый образ жизни. Все! Сейчас мы это проверим. Если вы ведете здоровый образ жизни, то точно должны отгадать все мои загадки!

1. Утром раньше поднимайся,
Прыгай, бегай, отжимайся.
Для здоровья, для порядка
Людам всем нужна... (*Зарядка.*)
2. Дождик теплый и густой,
Это дождик не простой:
Он без туч, без облаков
Целый день идти готов. (*Душ.*)
3. Волосистою головкой
В рот она влезает ловко
И считает зубы нам
По утрам и вечерам. (Зубная щетка)
4. Чтоб большим спортсменом стать,
Нужно очень много знать.
И поможет здесь сноровка
И, конечно,... (*Тренировка.*)
5. В овощах и фруктах есть.
Детям нужно много есть.
Есть ещё таблетки
Вкусом как конфетки.
Принимают для здоровья
Их холодной порою.
Для Сашули и Полины

Что полезно? ... (Витамины)

6. Горяча и холодна,

Я всегда тебе нужна.

Позовёшь меня – бегу,

От болезней берегу. (**Вода**).

Молодцы, вы очень быстро справились с моим заданием! Ребята, я так старалась и готовилась к нашему мероприятию, но пока бежала на встречу с вами, уронила мешочек с заданиями. Все пословицы перепутались и я не могу найти где начало и конец. Но вы же у меня такие умные и непременно мне поможете, правда? (**Приложение №1**).

(Дети ищут начало и конец пословиц, которые перепутаны на разных листах бумаги).

1. Закаляй свое тело... (с пользой для дела).

2. Чистота – залог (здоровья).

3. Со спортом не дружишь – ... (не раз о том потужишь).

4. Доброе слово лечит, (а злое калечит).

5. Двигайся больше - (проживёшь дольше).

6. Здоров будешь – (всего добудешь).

7. Солнце, воздух и вода - ... (наши лучшие друзья).

8. Не досыпаешь – (здоровье теряешь).

Молодцы, ребята! Вы выполнили задания, получайте награду- жетон. Отправляйтесь к следующей станции и будьте здоровы!

Станция «Спортивная» (спортзал или улица).

Движение – жизнь! Этот лозунг проверило на себе уже не одно поколение людей. Итак, вам необходимо на время выполнить как можно больше заданий, что бы опередить другую команду и показать какие вы спортивные и ловкие!

- *Эстафета с мячами.*

Для игры нужны волейбольные мячи по числу команд. В 6-7 шагах от линии старта перед каждой командой ставится стул. Первые номера, получив мяч, бегут к своим стульям, становятся за ними и с этого места бросают мячи вторым номерам, после чего возвращаются и становятся в конец своей колонны. Вторые и последующие номера, поймав мяч, продельвают то же самое. Если очередной игрок мяч не поймал, он должен побежать за ним, вернуться на свое место и лишь после этого продолжать игру. Выигрывает команда, у которой мяч, обойдя всех игроков, раньше вернется к первому.

- *Эстафета со скакалками.*

Чертятся две параллельные линии на расстоянии 15-20 м одна от другой. У первой линии выстраиваются в затылок две или три команды. Игроки, стоящие впереди колонны, держат в руках скакалку. На противоположной черте, напротив каждой команды, ставят флажок. По сигналу первые номера начинают бег, перепрыгивая через скакалку, и, обогнув флажок, возвращаются обратно и передают скакалку следующему игроку. Тот, не задерживаясь, прыгает через скакалку и устремляется вперед. Последний

участник, достигнув финиша, поднимает руку со скакалкой вверх. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету

- *Бег пингвинов*

Команды выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Игроки, стоящие первыми, зажимают между ногами волейбольный или набивной мяч. В таком положении они должны достигнуть стоящего в 10—12 шагах от них флажка и вернуться назад, передав мяч руками второму номеру своей команды.

Если мяч упал на землю, нужно снова зажать его ногами и продолжить игру. Закончившие пробежку встают в конец колонны.

Выигрывает команда, сумевшая быстрее и без ошибок закончить эстафету.

- *Эстафета зверей*

Играющие делятся на 2 - 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному. Играющие в командах принимают названия зверей. Стоящие первыми называются "медведями", вторыми - "волками", третьими - "лисами", четвертыми - "зайцами". Перед впереди стоящими проводится стартовая линия. По команде воспитателя участники команд должны пропрыгать до заданного места так, как это делают настоящие звери. Команда "волков" бегут как волки, команда "зайцев" - как зайцы и т. д.

Ребята, вы огромные молодцы! Держите жетон и отправляйтесь к следующей станции.

Станция «Витаминная» (столовая).

Здравствуйте дети. Скажите, что такое витамины. (*Ответ детей, это вещества, полезные нашему организму*). Правильно, если витаминов не хватает, то человек становится грустным и часто болеет. Витамины содержатся во многих продуктах, а особенно в фруктах, ягодах и овощах.

Расшифруйте названия фруктов, овощей и ягод. За 3 минуты вам необходимо найти на данных листах как можно больше ягод, фруктов и овощей. (**Приложение №2**).

(*Ответы: морковь, помидор, огурец, тыква, лук, капуста, апельсин, мандарин, лимон, яблоко, виноград, слива, арбуз, кукуруза, перец, гранат, груша, картофель, свёкла, ананас, вишня, дыня, черешня, клубника, банан, манго*).

Спасибо вам большое за работу, вы были очень активны и с легкостью нашли все спрятанные слова. Отправляйтесь на следующую станцию и будьте здоровы!

Станция «Гигиеническая» (мед. кабинет).

Здравствуйте, ребята! Когда мы говорим «здравствуйте», мы желаем нашим собеседникам здоровья. Вот и я вам всем желаю здоровья! А вы, ребята, всё делаете для того, чтобы быть здоровыми? (*Дети: Да*)

А что вы делаете для здоровья? Давайте, ребята, я вам помогу. Я буду читать стихи, а вы хором договаривать последнюю фразу.

- *Словарно-дидактическая игра «Закончи фразу».*

1. Мы с утра проснулись рано

Отбежали от дивана,
Чтоб микробов не бояться
Надо утром (*умываться*).

2. Аккуратно мы умылись
Уши, шею не забыли.

Чтоб блестели наши зубы
По утрам мы..... (*чистим зубы*).

3. Солнце, воздух и вода – наши лучшие..... (*друзья*).

4. По дорожке скачет мячик,
Словно это скачет зайчик.

Чтоб нам дружбу прославлять,
Надо вместе нам..... (*играть*).

5. Все мы будем очень ловки
От специальной подготовки.

Чтоб здоровья нам набраться,
Надо спортом..... (*заниматься*).

6. Кто спортом занимается, тот силы..... (*набирается*).

7. Чтобы быть большим и сильным, надо кушать..... (*витамины*).

8. Мы в одежду нарядились,
Встали прямо, наклонились,
Чтобы день прошёл в порядке,
Утром делаем (*зарядку*).

Правильно, ребята, молодцы! А вот как вы делаете зарядку мы сейчас и проверим!

- *(Малоподвижная игра «Зарядка» проводится педагогом.*
- *Педагог, читая четверостишие, показывает упражнения,*
- *дети их повторяют.)*

Каждый день поутру делаем зарядку,
Очень нравится нам всё делать по порядку.
Руки к солнцу поднимаем, дружно весело шагаем,
Приседаем и встаём, очень здорово живём!

- *Конкурс «Да - нет»*

Каждой команде задается вопрос, отвечаем хором «да» или «нет».

Зарядка – это источник бодрости и здоровья? (Да)

Жвачка сохраняет зубы человека? (Нет)

Употребление бананов в пищу поднимает настроение? (Да)

Легко ли отказаться от курения курящему человеку? (Нет)

Взрослые чаще, чем дети ломают кости? (Да)

Недостаток солнца может вызвать плохое настроение? (Да)

Можно ли летом запастись витаминами на весь год? (Нет)

Алкоголь, наркотики, курение – ухудшают здоровье? (Да)

Черника помогает улучшению зрения? (Да)

Достаточно ли ребенку спать ночью 6 часов? (Нет)

Дым сигарет загрязняет легкие. (да)

От дыма сигарет желтеют зубы и пальцы. (да)

- *«Полезно – вредно».*

(Полезно- хлопаем в ладошки, вредно- топаяем ножками)

Каждую неделю мыть тело теплой водой с мылом. (полезно)

Надевать чужую одежду и обувь. (вредно)

Близко смотреть телевизор. (вредно)

Мыть руки каждый день после загрязнения с мылом. (полезно)

Читать лежа. (вредно)

Чистить зубы утром и вечером и полоскать рот после каждого приема пищи. (полезно)

Пользоваться чужой зубной щеткой. (вредно)

Брать пальцы в рот, грызть ногти, карандаши, ручки. (вредно)

Играть на телефоне больше 1 часа в день. (вредно)

Защищать уши от сильного шума и ветра. (полезно)

Мыть уши каждый день. (полезно)

Пользоваться чужой расческой. (вредно)

Промывать глаза по утрам. (полезно)

Делать гимнастику для глаз. (полезно)

Заботиться о своем здоровье. (полезно)

Еще одна станция пройдена, спасибо вам большое за работу, сегодня вы были очень активны и с легкостью продемонстрировали свои знания по ЗОЖ.

Станция «Профилактика». (Кабинет логопеда)

Одним из важных составляющих нашего здоровья является профилактика употребления ПАВ. Я предлагаю вам внимательно посмотреть мультфильм под названием «Трубка и медведь», после просмотра я задам вам несколько вопросов. *(Союзмультфильм, 1955 год, режиссер А. Иванов, экранизация сказки С. Михалкова "Как Медведь трубку нашел")*

Просмотр мультфильма, обсуждение.

– Как у медведя появилась трубка? *(Нашел в лесу.)*

– Что Мишка сделал с трубкой? *(Взял себе и начал курить.)*

– Что стало происходить с медведем, после того как он начал курить? *(Кашель, в костях ломота, провалились бока, нет аппетита, лезет шерсть и т.д.)*

– К кому Мишка обратился за помощью? *(К дятлу.)*

– Что посоветовал Дятел? *(Бросить курить.)*

– Послушался Мишка совета? *(Нет, продолжал курить.)*

– Чем закончилась история курильщика Миши?

– Как себя чувствовали окружающие Мишку звери? *(Птенцы упали кверху лапками, а крот забрался обратно в норку.)*

Курящий Мишка опасен и для окружающих. Он портит не только своё здоровье, но и здоровье окружающих. Такое курение называется пассивным и оно тоже опасно. Поэтому, избегайте курящих компаний, чтобы не навредить своему здоровью.

Вот и закончилась наша игра. Давайте подведём итоги. *(Подсчитывается количество жетонов и правильность ответов, которые заработали команда в целом. После подсчёта объявляются команда-победитель и награждается).*

Все команды выступили отлично. Победила сегодня команда ... *(Награждение участников, вручение призов).*

В заключении нашей игры, давайте все вместе громко прокричим:

Я могу быть здоровым!

Я хочу быть здоровым!

Я буду здоровым!

Будьте все здоровы, спасибо за внимание!

Приложение №1

Закаляй свое тело	с пользой для дела.
Чистота – залог	здоровья.
Со спортом не дружишь-	не раз о том потужишь.
Доброе слово лечит,	а злое калечит.
Двигайся больше -	проживёшь дольше.
Здоров будешь –	всего добудешь.
Солнце, воздух и вода -	наши лучшие друзья!
Не досыпаешь –	здоровье теряешь.

Приложение №2

м	о	р	к	о	в	ь	ф	п	л	а	ч	к
в	с	в	а	г	р	у	ш	а	и	н	е	а
и	в	и	л	у	к	м	п	р	м	а	р	р
н	ё	ш	а	р	а	р	о	я	о	н	е	т
о	к	н	м	е	и	т	м	б	н	а	ш	о
г	л	я	ч	ц	с	м	м	л	м	с	н	ф
р	а	м	п	о	м	и	д	о	р	м	я	е
а	п	е	л	ь	с	и	н	к	м	т	м	л
д	к	а	п	у	с	т	а	о	п	ы	в	ь
м	а	н	г	о	м	м	в	в	е	к	в	в
д	ы	н	я	ы	в	ф	ы	а	р	в	ы	б
м	а	н	д	а	р	и	н	р	е	а	е	а
к	у	к	у	р	у	з	а	б	ц	в	е	н
ц	с	л	и	в	а	у	к	у	е	н	г	а
г	р	а	н	а	т	у	к	з	е	н	г	н
к	л	у	б	н	и	к	а	п	и	т	п	р

*Мочалова Людмила Александровна
Учитель истории и обществознания
МБОУ «СОШ № 27 г. Йошкар-Олы»
Республика Марий Эл*

ВЛИЯНИЕ ДУХОВНО-НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ НА ФОРМИРОВАНИЕ ДРУЖЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ В КЛАССЕ

*«Из всех наук, которые должен знать человек,
главнейшая есть наука о том, как жить, делая как
можно меньше зла и как можно больше добра».
Л.Н. Толстой*

Духовно-нравственное развитие школьников есть первостепенной важности задача современного воспитания, государственный заказ для общеобразовательной школы.

Сегодня в обществе царит бездуховность, безнравственность. Такие вечные нравственные категории как дружба, любовь, совесть, образованность, ответственность, добродетель ушли на второй план, в мире все измеряется деньгами. Мы же хотим видеть в наших детях другие нравственные качества. Но эти качества не падают как манна небесная, нужно приложить много усилий, чтобы наполнить ими своих детей.

Вопрос нравственного воспитания настолько актуален, что нашёл своё отражение в Законе Российской Федерации «Об образовании». В статье 2-й Закона РФ указывается: «Государственная политика в области образования основывается на одном из принципов: Гуманистический характер образования, приоритет общечеловеческих ценностей, жизни и здоровья человека, свободного развития личности, воспитание гражданственности и любви к Родине...».

Из одиннадцати направлений воспитательной работы с классом особое внимание я стала уделять именно духовно-нравственному воспитанию. И это неслучайно. Проанализировав проблемы классного коллектива, воспитательную работу за прошедший учебный год, из анализа деятельности и психолого-педагогической характеристики класса, пришла к выводу, что данное направление требует более серьёзного подхода в работе с классом. Исходя из этого, были намечены цели работы, поставлены задачи, была сформулирована тема самообразования.

Итак, целью стало гармоничное духовно-нравственное развитие личности школьника и привитие ему основополагающих жизненных принципов на основе гражданско-патриотических, этических и культурно-исторических традиций нашей большой и малой Родины, формирование коммуникативного и эстетического потенциалов школьников;

В реализации этой цели были поставлены следующие задачи:

- Сплочение и развитие классного коллектива, создание в нем нравственно и эмоционально благоприятной среды развития жизнедеятельности каждого школьника;
- Выявление потребностей, интересов, склонностей и других личностных характеристик членов классного коллектива.
- Воспитание чувства патриотизма, активной гражданской позиции, сопричастности к героической истории Российского государства, готовности служить Отечеству.
- Формирование духовно-нравственных ориентиров на основе традиционных общечеловеческих ценностей.
- Физическое развитие учащихся, формирование навыков здорового образа жизни, личной гигиены.
- Консолидация и координация деятельности школы, семьи, ответственности в духовно-нравственном воспитании детей.
- Формирование основ культуры общения и построения межличностных отношений;
- Привитие учащимся любви к родному краю через любовь к родной природе и бережное отношение к ней.
- Развитие форм ученического самоуправления.

На втором этапе проходил более подробный анализ уровня нравственности учащихся моего класса с помощью различных методов диагностики, а также предстоит более подробное изучение психолого-педагогической и методической литературы, изучение опыта работы педагогов, эффективность используемых традиционных и нетрадиционных средств обучения.

Проводились две методики: первая была направлена на диагностику нравственной самооценки (то есть, на тот уровень, который ребята оценивают свои собственные поступки, моральные качества, убеждения, мотивы) и вторая - на нравственную мотивацию (на тот уровень, который побуждает детей подчинять свое поведение определенным нравственным принципам).

Наиболее распространённой формой общения классного руководителя с учениками является классный час. Так в сентябре прошла беседа с учениками об отношениях в классе. Итогом этой беседы стало анкетирование, с помощью которого я узнала об отношениях учащихся к своему классу, об их понятии о дружбе, взаимопонимании и совести. Очень удивилась, прочитав ответы учащихся. Многие писали о том, что ненавидят своих одноклассников, что наш класс не дружный и т. д. Данную анкету я планирую проводить в начале каждого учебного года, чтобы следить за изменениями мнения ребят.

Следующим шагом стало выступление на родительском собрании о важности духовно-нравственного воспитания детей как в школе, так и в семье. Ознакомила родителей с результатами анкетирования.

Основным требованием к классному часу стало активное участие в нём всех учащихся. Весь класс поделен на 6 групп по 4 человека. С III четверти

каждая группа должна самостоятельно находить материал по заданной теме и выступать перед своими одноклассниками. Таким образом, мы пытаемся развить навыки внимательного отношения к выступающим, не перебивать и слышать то, о чем говорят.

Формированию дружеских отношений в классе служат совместные творческие мероприятия. Это подготовка к различным конкурсам и мероприятиям.

Также ребята активно участвуют на уроках литературы, готовя театральные инсценировки по тому или иному произведению. В результате таких мероприятий формируются в каждом ребенке такие общечеловеческие ценности, как любовь к ближнему, сострадание, справедливость, гражданственность, вера в прекрасное, ответственность, этическая культура, нравственные устои.

Также с III четверти была введена "система красных карточек", наподобие тех, что дают за нарушения правил в футболе. Учитывая, что больше замечаний по поведению я делаю мальчишкам, и то, что во II четверти большинство из них были увлечены футболом, было решено ввести именно такую систему. За плохое поведение, за негативные высказывания по отношению к одноклассникам, за применение физической силы ученики получают такую карточку. В конце недели подводятся итоги. Кто набирает больше всех красных карточек, тот наказывается общественно-полезным трудом. В данный момент таким наказанием является недельное дежурство по классу.

С целью сплочения коллектива проводятся совместные выезды в театры, в дома культуры нашего города.

Еженедельно проводятся беседы о трудолюбии, бережливости, товариществе, дружбе, справедливости, доброте и отзывчивости, скромности, непримиримости к равнодушию и лжи. Тема беседы зависит от возникшей в классе определенной проблемы. В процессе бесед вырабатывается оценочное отношение к своему поведению и поведению других людей.

Естественно, что не все у нас получается пока как надо. Еще над многим предстоит поработать. Но я думаю, что мы с классом на правильном пути.

*Пикулина Ольга Ивановна,
учитель,*

*МБОУ СОШ с углубленным изучением информатики № 68
г. Пензы*

МЕТОД МИФОЛОГЕМ КАК СРЕДСТВО РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ В РЕАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ

Краткая аннотация проекта

В педагогике пути продвижения к цели традиционно принято называть методом. Другими словами, методы — это способы совместной деятельно-

сти учителя и учащихся, направленные на решение поставленных задач. В современном мире есть огромное количество методов обучения, помимо традиционных. Метод мифологем подразумевает поиск необычных способов решения проблем, которые возникают в реальных условиях. Такой поиск проводится на основе метафор, другими словами, разрабатывается несуществующий сценарий, схожий с существующим. Положительными характеристиками метода являются формирование в учащихся установки на творческий поиск решений проблем, развитие креативного мышления, и снижение уровня тревожности учащихся при их столкновении с новыми задачами и проблемами. К отрицательным моментам относится пониженное внимание к логике и рациональным просчитанным действиям в реальных условиях.

Связанные с образованием представления, образы, метафоры, бытующие как в педагогической среде, так и в общественном сознании, становятся предметом психологических, педагогических, филологических, социологических, философских, культурологических исследований, а также исследований смежных наук, таких как психолингвистика. Педагогические мифологемы в сконцентрированном виде отражают ключевые социальные и педагогические ценности, в связи с чем их научное изучение позволит педагогической науке продвинуться в части соотнесения внутринаучных и социальных ценностей, изучить особенности их отражения в индивидуальном и массовом педагогическом сознании, понять механизмы принятия и абсолютизации педагогом тех или иных ценностей, выстраивания их иерархии, ценностного самоопределения.

Педагог в лабиринте педагогических мифологем? Возможно ли такое? Однако факты говорят обратное: мифологемы в педагогической практике проявляют себя как мощный регулятор, накладывая отпечаток на мировоззренческие ориентиры, поведение, ролевые позиции участников образовательного процесса. Чтобы не оказаться вместе с учащимися в плену педагогических мифологем, педагогу не мешает с ними познакомиться.

Обоснование необходимости проекта

В условиях модернизации системы образования и внедрения нового профессионального стандарта педагога предъявляются определенные требования к профессиональной компетенции педагогических работников. Педагог должен уметь на высоком уровне, комплексно и творчески решать сложные профессиональные задачи. Качество профессиональной подготовки напрямую влияет на эффективность работы и уровень профессионально-педагогической компетенции учителя. Как сделать профессиональную подготовку более эффективной, интересной? Как превратить её в личную потребность и сделать ее инструментом развития педагога? Одной из наиболее удачных форм организации личностного и профессионального развития является погружение педагогов в проблему через деятельность.

Мой педагогический проект направлен на личностное и профессиональное развитие педагогов, ибо только через развитие

и совершенствование своей личности, навыков и методик педагог будет интересен и полезен не только детям, но и самому себе. Деятельность является энергетическим источником индивидуального педагогического роста.

Нормативной базой проекта является:

Образовательный стандарт третьего поколения, ориентированный на результаты образования, который позволит разнообразить образовательные программы, сделать их более удобными для конкретного потребителя, для будущего работодателя. Актуализация деятельностного подхода в нашем проекте обусловлена тем, что последовательная его реализация повышает эффективность образования педагога по следующим показателям

- придание повышению квалификации социально и личностно значимого характер
- возможность самостоятельного продвижения педагогов в предметной области;
- существенное повышение мотивации и интереса педагога к саморазвитию.

Концепция модернизации Российского образования, регламентирующая

- использование интерактивных технологий обучения на основе ИКТ,
- развитие системы непрерывного образования, которое включает в себя повышение квалификации педагогических кадров.

Цель проекта: повышение заинтересованности педагога в своем педагогическом росте. Создание комплекса педагогических условий, повышающих внутреннюю мотивацию для саморазвития личности и потребность профессионального роста. Использование в своей работе современных методов обучения – мифологем.

Задачи проекта:

- 1) Повысить квалификацию педагога; способствовать развитию ключевых компетенций: предметных, социальных, информационных, коммуникативных.
- 2) Совершенствовать методическое обеспечение образовательного и воспитательного процесса;
- 3) Создать условия для реализации дальнейшего самообразования и потребности к саморазвитию, творческой самореализации и активному участию в педагогическом образовательном пространстве школы.

Замысел проекта: учитель совершенствует профессиональную деятельность не только в результате совершенствования условий, но и за счет активизации собственных возможностей, выявления новых резервов личности, раскрытие своих сущностных потенциалов (интеллекта, мировоззрения, воли, нравственных качеств, эстетического вкуса, творческих способностей и т.д.), через погружение в деятельность. Происходит отказ от привычных представлений и переход к восприятию новой нетрадиционной формы профессионального образования.

Участники и их роль в реализации проекта

Разрабатывает проект	Руководитель проекта: Пикзулина О.И.
Реализуют проект Получают информацию Совершенствуют знания в использовании педагогических технологий и методик	Учителя начальной школы
Ведет мониторинг	Руководитель проекта
Обеспечивает нормативно-правовые условия для реализации проекта Ведет мониторинг деятельности педагогов Проект предназначен для педагогов любого уровня системы образования.	Администрация

Для успешной реализации проекта необходимо только личное желание участников процесса и тогда при минимальных затратах мы получаем максимум эффекта.

Этапы реализации проекта:

Подготовительный этап	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проведение мониторинговых исследований по выявлению использования представленного метода у педагогов. 2. Составление плана работы о внедрении данного метода по результатам мониторинга.
Основной этап реализации проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1.Современные методы обучения уже в процессе разработки адаптируются под особый педагогический замысел. 2. В основе разработки лежит конкретный методологический и философский взгляд автора 3.Технологическая последовательность действий, операций и взаимодействий базируется на целевых установках, представляющих собой чёткий ожидаемый результат 4.Реализация метода предполагает связанную деятельность педагогов и учащихся, которая имеет договорную основу и в которой учитываются принципы дифференциации и индивидуализации, а также оптимальное использование человеческого и технического потенциала.
Результаты проекты	Педагогические мифологемы влияют на

	различные стороны образовательного процесса; с другой стороны, образовательный процесс приводит к возникновению или развитию педагогической мифологемы. Мифологема, прежде всего, оказывает влияние на характер и содержание образовательного процесса, его стратегию и тактику, сюжет, мотивы и ролевые позиции участников.
--	--

Основное содержание проекта

Более века назад педагоги осознали, что жесткое регламентирование интеллектуальной деятельности, абсолютная заданность развития, грозят стать тормозящим фактором, ограничивающим инициативу и творческие возможности обучающегося.

В начале нового века в школе внедряются новые методы обучения, возрождаются достижения экспериментальной педагогики прошедшего столетия. Главным таким достижением было выявление принципа саморазвития личности. Его реализация потребовала разработки новых методов обучения, основанных на активности личности. В начале XX века Д. Дьюи и его последователями (Э. Паркхерстом, У. Килпатриком, Е. Коллинсом) был разработан «метод учения посредством делания». У. Килпатрик определил такой подход к обучению как проектный, и метод получил название «метода проектов». Появились экспериментальные школы, в которых акцент обучения переносился на личность ребенка, на развитие в нем активных творческих начал. В России этот метод получил известность после издания брошюры «Метод проектов».

Любая педагогическая технология должна удовлетворять основным методологическим требованиям - критериям технологичности, которыми являются: концептуальность; системность; управляемость; эффективность; воспроизводимость. В образовательной практике ставятся и достигаются разнообразные цели, решаются многие задачи с опорой на различные методы, методики и технологии. Объясняется данный факт тем известным обстоятельством, что для достижения одной и той же цели можно использовать разные технологии, методы или приемы, средства или процедуры, применение которых, однако, может дать разный эффект, потребует больших или меньших временных, человеческих или материальных ресурсов и затрат.

Метод может определять форму организации деятельности субъектов образовательного процесса в рамках создаваемой и применяемой технологии для тех или иных целей (обучения, общения, развития и т.д.). Методика выступает организующим началом в построении профессионально-педагогической деятельности педагога. Она описывается, как правило, без учета механизмов и закономерностей, лежащих в основе достижения цели с ее помощью.

В отличие от педагогической технологии, основанной на прогностическом знании о механизмах получения желаемого результата, источником появления новой методики чаще всего является обобщение положительно-инновационного практического опыта конкретных носителей того или иного способа педагогической деятельности.

Эффективность конкретной методики зависит от степени ее технологичности, т.е. от способности вызывать нужный, желаемый, заранее спланированный педагогический результат.

Что такое педагогическая мифология? В последнее время значительно возрос интерес к мифу как социокультурному феномену и форме познания действительности, его изучают историки, культурологи, социологи, политологи, психологи и представители других наук. Причем миф рассматривается не только в этнокультурном и культурно-историческом аспектах, но и как важная компонента современного мышления. Под педагогической мифологией можно, с одной стороны, понимать набор мифов членов педагогического сообщества. Есть педагогические мифы, которые действуют в рамках всего педагогического сообщества. Но в то же время свои отличительные особенности имеет мифология воспитателей дошкольных учреждений, учителей, вузовских преподавателей. Однако, с другой стороны, большей эвристической значимостью обладает выделение педагогической мифологии как области теоретического знания. В данном случае педагогическая мифология может являться разделом педагогики, который рассматривает функционирование педагогической реальности, построенной на определенных представлениях — педагогических мифах. Это теоретическое знание, учение о педагогических мифах, рассматривающее их в культурно-историческом контексте. В настоящее время педагогическая мифология как область теоретического знания, как раздел педагогики не вычленяется. Вместе с тем ее выделение целесообразно: она позволяет с более широких позиций анализировать содержание конкретной деятельности педагогов, служить основой для изучения истории педагогики и образования, лучше представить тенденции развития образовательной системы, т.е. выполняет прогностическую функцию.

Читая, не всегда можно понять и применить прочитанное, это и способствует возникновению мифологем, неверных представлений. Они могут возникнуть как в результате неверного толкования прочитанного, так и в результате практической деятельности. Ситуативный анализ достаточно широко применяется в менеджменте и понимается чаще всего как анализ текущей ситуации (например, анализ текущей ситуации работы предприятия, профессиональной деятельности, поведения и др. В социологии и психологии имеет место понимание ситуативного анализа как "наблюдения за людьми в многообразии социальных ситуаций". В данном случае выделяются типовые ситуации, их детерминанты, создается банк канонических моделей.

Типичные ситуации зарождения педагогических мифологем.

Ситуация I. Путь шамана. В этой ситуации педагог сознательно конструирует свое взаимодействие с учащимися на основе мифологемы, осознавая ее как правильное представление. В этом случае педагог проходит долгий путь восхождения к мифологеме, которая затем прочно закрепляется в его сознании. По сути дела, мифологема в данном случае выступает как непродуктивная стратегема. Действенной силой стереотипов, использование их в качестве мощных регуляторов поведения. Конструируя процесс ритуала, шаман практически всегда мог получить именно тот результат, который, по его мнению, наиболее выгоден в данной ситуации. Зрители же - а среди них часто были и очень авторитетные люди - подчинялись эффекту. Перекладывая, таким образом, ответственность на другого, осуществляющего свои действия, они с облегчением принимали предложенное им объяснение. Источником мифологемы в ситуации "путь шамана" служит общественное педагогическое сознание (опыт коллег, педагогическая теория, СМИ). Мифологема формируется как результат неверного анализа педагогической теории и практики. Затем педагог накапливает информацию, подтверждающую истинность мифологемы, и последняя становится убеждением. Например, мифологема восприятия слабых учащихся как неспособных к обучению в сознании педагога может подтверждаться теоретическими положениями дифференцированного обучения ("слабых учеников нужно учить по-особому, упрощенно, они только мешают способным ученикам учиться, тянут класс назад"); мифологема "урок - священная корова школьной жизни" подтверждается теоретическими положениями о структуре урока и т.д. После того, как мифологема становится убеждением, она закладывается в педагогические проекты. Актуализируются сопутствующие мифологемы, формируется пространство (поле) мифологемы. В процессе самоанализа деятельности педагог убеждается в истинности мифологемы, в ее результативности (ведь он навязывает ученикам непродуктивную модель взаимодействия, и они вынуждены действовать в заданных рамках, подтверждая истинность мифологемы). Мифологема преобразуется в стратегему, что влечет за собой изменение педагогических приоритетов, смыслов, ценностей, средств, способов решения педагогических задач, индивидуального стиля педагогической деятельности и т.д. На следующем этапе педагог становится генератором педагогической мифологемы: убеждает в истинности мифологемы коллег и призывает их следовать данной мифологеме. Мифологема педагога становится фактором возникновения мифологем учащихся. Закрепляется непродуктивная модель педагогического взаимодействия. В описанной ситуации мифологема рефлексивируется в трех аспектах: при педагогическом проектировании, в практическом взаимодействии с учащимися и при самоанализе деятельности, однако рефлексия не критическая. Процесс зарождения мифологемы в ситуации "путь шамана" можно представить следующей цепочкой: "представление общественного педагогического сознания - подтверждение фактами - убеждение - актуализация сопутствующих мифологем - закреп-

ление в деятельности — непродуктивная стратегема — генерирование мифологемы -непродуктивные модели педагогического взаимодействия.

Ситуация 2. "Путь мотылька". Мотылек летит к огню, привлекаемый его ярким светом, не осознавая, что это путь к гибели. В ситуации "путь мотылька" генератором мифологемы является личностное сознание конкретного педагога, его личный опыт. Мифологема формируется как результат получения кратковременного успеха от неверных действий в ситуации оперативного реагирования. Зарождение мифологемы занимает небольшой временной отрезок. Педагог сталкивается в своей профессиональной деятельности с определенной проблемой. Начинается поиск эффективного противодействия нежелательному явлению. Происходит неосознанная реакция на возникшую ситуацию на основе мифологемы, которая при повторе и получении желаемого эффекта закрепляется и начинает действовать как установка. В данной ситуации зарождение и функционирование мифологемы происходит на интуитивно-рефлексивном уровне. Педагогом оценивается только сиюминутный успех определенного педагогического действия и не анализируется его влияние на ситуацию в дальнейшем. При получении успеха неверное действие стереотипизируется, что ограничивает разнообразие применяемых стратегий и методов. Зарождение мифологемы в ситуации "путь мотылька" можно представить следующей цепочкой: "неверное действие - кратковременный успех - стереотипизация - ограничение разнообразия применяемых стратегий и методов".

Ситуация 3. "Путь слепца". В данной ситуации педагог оказывается в роли слепца, идущего с поводырем. Генератором мифологемы выступает лично значимый для педагога человек или референтная группа (администрация школы, педагогический коллектив, педагогический авторитет (например, педагог-новатор, теоретик в области педагогики и др.), родители, коллега, с которым установились близкие дружеские отношения, вузовский преподаватель, наставник (для молодого учителя) и даже сами учащиеся. Мифологема формируется как результат копирования неверных установок (норм, предписаний). Ситуация "путь слепца" имеет два варианта, "путь ведомого" и "путь зомби". В первом случае ("путь ведомого") педагог сознательно копирует установку (норму, предписание), которая по сути своей является мифологемой. Например, учитель работает в коллективе, негативно относящемся к изменениям (мифологемы "инновации разрушают сложившиеся традиции", "зачем что - то менять - у меня и так хорошие показатели успеваемости", "исследовательская работа, обобщение своего опыта - пустая трата времени" и др.). Даже придя в коллектив с творческими идеями, он решает: если никому не нужно, зачем это нужно мне; если я буду работать творчески, то буду "белой вороной" в коллективе, будут сложные взаимоотношения и т.д. Во втором случае ("путь зомби") педагог копирует установку (норму, предписание), являющуюся мифологемой, на интуитивно-рефлексивном уровне (не осознавая ее должным образом). Например, свои взаимоотношения с классом

строит на основе мнения других учителей. В ситуации "путь ведомого" функционирование мифологемы происходит на некритически-рефлексивном уровне, в ситуации "путь зомби" - на интуитивно-рефлексивном уровне. В ситуации "путь ведомого" интересен вариант, когда генератором мифологем педагога выступают учащиеся. Например, педагог приходит в класс, изначально негативно настроенный против нового учителя. Школьники устраивают педагогу различные "испытания на прочность" и всячески демонстрируют свое негативное отношение: например, утверждают, что учитель не знает своего предмета, на его уроках неинтересно, он не умеет "поставить себя" и т.д. Если в такой ситуации оказывается молодой, недавно окончивший вуз учитель или студент-практикант, то такое поведение учащихся может послужить источником возникновения у него мифологем "я не способен работать учителем", "меня в вузе ничему не научили", "дальше будет хуже", "работа учителя - каторга, сплошная нервотрепка", "в школу - как на войну" и др.). Зачастую именно первые практические опыты взаимодействия молодого педагога с классом приводят его к решению оставить эту профессию. Зарождение мифологемы в ситуации "путь слепца" можно представить следующей цепочкой. ". Копирование неверной установки (нормы, предписания) - стереотипизация - непродуктивные модели педагогического взаимодействия".

Ситуация 4. "Путь хамелеона". Хамелеон известен как животное, меняющее окраску в зависимости от ситуации. Генератором мифологемы в ситуации "путь хамелеона" может являться как общественное педагогическое сознание, так и личностный опыт педагога. Мифологема возникает как результат приспособления педагога к изменяющимся условиям педагогического взаимодействия. В этой ситуации может быть несколько вариантов. Вариант первый: практическое взаимодействие педагога с учащимися осуществляется на основе одних мифологем, а педагог утверждает, что он придерживается абсолютно других представлений. Например, педагог декларирует, что он реализует идеи педагогики сотрудничества, хотя в практическом взаимодействии реализует идеи авторитарной педагогики. Вариант второй: педагог не придерживается какой-либо определенной мифологемы. Он часто меняет свои представления. Например, копирует опыт (включая неверные установки, нормы, предписания) то одного, то другого коллеги, стремится угодить то директору, то завучу, использует советы то одного, то другого методиста. Зарождение мифологемы в ситуации "путь хамелеона" можно представить следующей цепочкой: "копирование неверной установки (нормы, предписания) I - мифологема I - применение мифологемы в деятельности - изменение условий - копирование неверной установки (нормы, предписания) 2 - мифологема 2 - применение мифологемы в деятельности".

Ситуация 5. "Путь жаждущего". Данную ситуацию можно обозначить известной констатацией из А.С. Пушкина "Я сам обманываться рад". Это случай, когда педагог жаждет оказаться в плену мифологемы. Последняя

является для него защитной стеной, способом ухода от имеющихся проблем, теми розовыми или темными очками, через которые он смотрит на педагогическую реальность. Например, у педагога сложные взаимоотношения с родителями одного из учащихся. Он изобретает мифологему "я справлюсь сам" и отстраняется от взаимодействия с родителями. В ситуации "путь жаждущего" генератором педагогической мифологемы выступает личностное сознание и опыт конкретного педагога. Мифологема формируется как защитная реакция на возникающие проблемы.

Зарождение мифологемы в ситуации "путь жаждущего" можно представить в следующей цепочке: "проблемы в педагогической деятельности - защитная реакция - мифологема - стереотипизация - уход от проблем".

Ситуация 6. "Путь фантазера". В этой ситуации педагог "замещает педагогическую реальность собственными мыслительными схемами, а затем относится к ней с позиций своих представлений без разграничения "реальность - мои домыслы". Мифологема возникает как результат неверной оценки педагогической реальности. Педагог конструирует собственный мираж, фантастическую картину, а затем заставляет поверить в них учеников. Ситуацию "путь фантазера" можно проиллюстрировать следующим примером: "Учительница и подросток уже много месяцев "ведут войну" друг с другом. Учительница уверена, что мальчик специально, "чтобы вывести ее из себя" не слушает на уроке, отвлекается, плохо выполняет домашние задания, прогуливает. В своих размышлениях она часто задает себе один и тот же вопрос: "За что он меня так не уважает?!" При выяснении причин данной ситуации психолог показала, что причина была не в том, что ученик специально и целенаправленно досаждал учительнице, а в том, что молодой человеку впервые в своей жизни испытал чувство первой любви и был полностью поглощен своими переживаниями". Приведем еще примеры зарождения и функционирования мифологемы в ситуации "путь фантазера". Ученики бурно обсуждают рассказанную учителем новую тему, так как она их заинтересовала. Учитель считает, что они преднамеренно нарушают дисциплину, и наказывает их. На следующем уроке дети молча, без всякого интереса списывают с доски. Учитель думает, что они активно работают. В результате такой интерпретации педагогической реальности возникает мифологема "хорошая дисциплина - это полное подчинение требованиям учителя, мертвая тишина на уроке".

Ситуация "путь фантазера" может развиваться и как постановка учителем призрачной педагогической цели и возникновение педагогических мифологем при попытке достижения этой цели (например, цели всестороннего гармоничного развития личности). По типу "путь фантазера" зарождаются и функционируют мифологемы универсального средства воспитания / обучения, педагогического Эльдorado, мифологема "деньги решают все (стоит государству выделить школе средства, и все проблемы решатся)".

Ситуация 7. Путь фаната. В данной ситуации педагог одержим определенной идеей, которая, в общем-то, не является мифологемой. Но педагог

абсолютизирует ее до такой степени, что она начинает функционировать как педагогическая мифологема. Генератором педагогической мифологе-мы служит личностный опыт педагога. В ситуации "путь фаната" педагог чаще всего ставит верную цель, но выбирает неадекватные средства для ее достижения. Проиллюстрируем ситуацию "путь фаната": "Одно из обяза-тельных требований в начальных классах - аккуратность. Учитель строго следит за тем, чтобы дети чисто и красиво писали, правильно размещали упражнение или пример на листе бумаги. Очень часто это вполне разумное требование превращается в сверх-требование: чтобы разместить задание посредине листа, учитель приказывает, например, отступить три клеточки справа от полей и пять клеточек сверху. Школьники старательно считают клеточки, путаются, снова считают... Острая проблемная ситуация возник-ает тогда, когда никак не получается равное число клеточек, а только с половиной или с 1 четвертью. Текут слезы "У меня ничего не получит-ся...", "Я не успеваю..." Но вот вопрос с клеточками решен, ученик тороп-ливо считает, решает задачу и в конце урока сдает тетрадь учителю. На другой день он открывает ее и снова плачет, теперь уже не от страха и напряжения, а от обиды: учитель поставил тройку, хотя все решено пра-вильно. Отметка снижена зато, что неправильно отсчитаны клеточки.". Зарождение педагогической мифологе-мы в ситуации "путь фаната" можно проиллюстрировать цепочкой: "правильное представление - абсолютиза-ция представления - мифологема - выбор неадекватных средств для дости-жения цели - стереотипизация мифологе-мы".

Для чего нужен ситуативный анализ педагогических мифологем педа-гогу? Прежде всего, он помогает перейти к их анализу, критической ре-флексии, что дает возможность уменьшить их негативное влияние на ха-рактер и содержание образовательного процесса. Именно в этом случае возможна продуктивная ситуация функционирования педагогических ми-фологем, которую можно обозначить как "путь полководца", когда учитель проектирует свою деятельность таким образом, чтобы избежать или мак-симально снизить негативное влияние педагогических мифологем на ха-рактер и протекание педагогического процесса. Пожалуй, в список уже существующих педагогических мифологем нужно добавить и эту.

Анализ использования данной методики по проблеме педагогических стереотипов позволяет сделать вывод о том, что в деятельности учителя они могут выполнять как позитивные, так и негативные функции.

Позитивные функции:

- помогают педагогу быстро сориентироваться и построить свою дея-тельность в реальной учебно-воспитательной ситуации;
- создают возможность хранить в памяти обобщенные характеристики объектов педагогической действительности и актуализировать их в соответствующих обстоятельствах.

Негативные функции:

- сдерживают процесс перехода к новой парадигме образования, слу-жат тормозом обновления;

· обуславливают трафаретность, упрощенность взглядов на возникающие проблемы;

Особое внимание в работе стоит уделить стратегиям преодоления педагогических мифологем: «защитная стена», «закаливание», «взятие в плен и использование в позитивных целях», «организация раздора во вражеском стане», «лобовая атака», «обходные маневры» и др. Существует возможность использования, как преодоление мифологем лично ориентированных, проблемно конфликтных, неопределенных и ориентирующих ситуаций. Модели взаимодействия мифологем и стратегий педагога и учащихся позволяют выявить возможности фольклора как индикатора и способа преодоления педагогических мифологем.

Для решения современных психолого-педагогических задач, стоящих перед нуждающейся в обновлении системой образования, важно кардинальным образом изменить приоритеты целей обучения. На первый план следует выдвигать развивающую функцию, в большей степени обеспечивающую становление личности обучающегося, раскрытие его индивидуальных способностей, развитие умственной, творческой и социальной активности, что является важным условием их психологической подготовки к жизни в социуме, к труду как умственному, так и физическому. Через развитие этой активности происходит становление важных качеств личности: ответственности за свои действия, умение самоорганизовываться, критически осмысливать и оценивать происходящие процессы. Еще раз следует подчеркнуть, что при новой парадигме образования педагог выступает больше в роли организатора самостоятельной активной познавательной деятельности учащегося, компетентным консультантом и помощником. Эта роль значительно сложнее, чем при традиционном обучении и требует от педагога более высокого уровня профессионально-педагогической культуры.

Следует признать, что педагогические мифологемы не являются случайными продуктами сознания, а воплощают, проявляют некоторые глубинные и не во всем пока понятные смыслы культурно-исторических форм познания. Это, по сути, некие педагогические коды, за которыми скрываются тайны сложных процессов обучения и воспитания.

Педагогическая рефлексия мифологем обнаруживается в трех аспектах: педагогическое проектирование (мифологемы закладываются в педагогический проект), практическое взаимодействие педагога с учащимися (мифологемы реализуются при выборе педагогического инструментария), самоанализ и самооценка педагогом собственной деятельности и самого себя как ее субъекта (процесс самоанализа и самооценки включает самоанализ педагогических мифологем). В настоящее время педагогическая мифология как область теоретического знания, как раздел педагогики не вычленяется. Вместе с тем ее выделение целесообразно: она позволяет с более широких исходных позиций анализировать содержание конкретной деятельности педагогов, служить основой для изучения истории педагогики и образования, лучше представить тенденции развития

образовательной системы, т.е. выполняет прогностическую функцию.

Ресурсное обеспечение проекта:

1. Обеспечение организационных условий (создание творческой группы по реализации проекта, разработка содержания, методов, подходов и приемов работы).
2. Обеспечение информационных условий (сбор, обработка, анализ информации, нужной для реализации проекта).
3. Обеспечение кадровых условий (подготовка педагогических работников, призванных обеспечить внедрение и реализацию проекта).
4. Обеспечение научно-методических условий. Создание научно-методического обеспечения реализации проекта:
 - различных методических разработок и рекомендаций;
 - сценариев мероприятий по разной тематике;
 - дидактических ресурсов с готовыми мероприятиями.
5. Обеспечение материально-технических условий.

Ожидаемые результаты

Предполагаемым продуктом может стать: разработка учебно-методических игр, мастер-классов, семинаров, описание развивающих технологий по данной методике. Метод мифологем обеспечивает систему действенных обратных связей, что способствует развитию личности, самореализации не только обучающихся, но и педагога, разрабатывающего проект.

Результатом проекта является личностный и профессиональный рост, самореализация педагога, мотивация на развитие, освоение и внедрение в педагогическую практику развивающих технологий. У педагогов появляется «вкус» к дальнейшему обучению и собственному развитию.

*Сотникова Наталья Петровна,
воспитатель*

*Попова Ольга Николаевна,
воспитатель*

*Дмитриева Татьяна Владимировна,
воспитатель*

*МБДОУ д/с № 84,
Белгород*

НЕПОСРЕДСТВЕННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В КОМПЕНСИРУЮЩЕЙ ГРУППЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ 5- 6 ЛЕТ С ОВЗ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИКТ НА ТЕМУ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗИМНИЙ ЛЕС»

Задачи:

Образовательные:

1. расширять представления детей о зиме;

- 2.развивать познавательный интерес;
3. закреплять знания детей о зимних месяцах;
4. закреплять умение правильно строить предложения.

Развивающие:

1. упражнять в умении согласовывать движения со словами;
2. обогащать словарь детей;
3. развивать связную речь, умение говорить ясно, понятно для окружающих.

Воспитательные:

1. формировать интерес к зимним явлениям природы;
2. прививать заботливое, бережное отношение к лесу, к птицам, зверям;
3. учить выслушивать ответы детей, не перебивая друг друга;
4. вызвать положительные эмоции у детей.

Методы и приемы:

1. Словесные – беседа, объяснение;
2. Наглядные – показ слайдов;
3. Практические – игровые упражнения, физ. минутка;
4. Игровые – игровая мотивация, загадки;
5. Итог

Оборудование: ноутбук, интерактивная доска.

Предварительная работа: коллективные и индивидуальные беседы с детьми о зиме, о правилах безопасности зимой, рассматривание иллюстраций. Чтение художественной литературы. Разучивание стихов о зиме. Составление рассказов о красоте зимнего пейзажа.

Ход непосредственно образовательной деятельности:

1. Организационный момент.

Дремлют деревья в заснеженном парке...

Это Зима начинает шаги,

Чтобы катились веселье санки,

Чтобы чертили узоры коньки.

Воспитатель вносит ведёрко со снегом закрытое крышечкой и говорит о том, что оно стояло на крыльце при входе в группу, что в ведёрке она не знает.

Воспитатель предлагает: «Ребята давайте узнаем, что в ведёрке (*дети на ощупь определяют то, что в ведёрке снег*)

-что лежит в ведёрке? (*снег*)

-какой он на ощупь? (*холодный, мокрый, рассыпчатый, ледяной, хрупкий и т.д.*)

-когда бывает снег? В какое время года? (*зимой*)

Воспитатель уточняет у детей какое сейчас время года.

(*Выслушивает ответы детей*)

2. Основная часть.

Слайд № 1



Воспитатель: Ребята, сорока принесла нам на хвосте письмо, как думаете от кого оно? *(ответы детей)*.

Загадка:

Раскрыла снежные объятия,

Деревья все одела в платья.

Стоит холодная погода.

Какое это время года?

Воспитатель: Как вы думаете, о каком времени года говорится в загадке? *(О зиме)*

Слайд №2



- Правильно, это Зимушка - зима.

Слайд №3



Воспитатель: Вот, что пишет вам Зимушка – зима:

«Дорогие, ребята! Я вас приглашаю в путешествие в зимний лес. А также я вам приготовила интересные задания, с которыми вы должны будете справиться».

Итак, ребята, вы готовы отправиться в путешествие в зимний лес?

На чем мы можем добраться в лес?

Дети: На машине, на автобусе.

Воспитатель: А может пешком пойдём?

Дети: Нет. В лесу много снега и мы не сможем идти по сугробам.

Воспитатель: Правильно! В лесу лежат глубокие сугробы. На чем же нам отправиться в лес?

Слайд №4 (показ картинок с изображением коньков, лыж, санок)



- Ответьте на вопрос полным предложением.

Дети. Мы отправимся в лес на лыжах!

Воспитатель: Почему?

Дети. Потому что на лыжах удобно ходить по снегу.

- Потому что лыжи не проваливаются в снег.

Воспитатель: Почему лыжи не проваливаются в снег?

Дети. Потому что лыжи деревянные, легкие, длинные.

Воспитатель: Надевайте лыжи. Поехали! *(Дети имитируют движения ходьбы на лыжах).*

По сугробам ноги ходят.

Спор с сугробами заводят:

Не увязнем мы в снегу,

Говорили на бегу,

И пройдем там, где нам нужно.

Лыжи нас поддержат дружно,

Им сугробы не помеха.

Снег для них - одна утеха.

Слайд №5



Воспитатель:

Вот мы едем по зимнему лесу, как красиво! Природа погружена в сладкий сон! Все в снегу! Не слышно пение птиц, все замерло кругом!

Слайды №6



Воспитатель: - Ребята, а какая зима? Попробуйте рассказать о ней.

Игра «Красивые слова».

(Дети называют слова – определения, к слову «зима» (красивая, снежная, холодная, морозная, серебристая).

Воспитатель: - Зима – это хорошо или плохо?

Игра «Хорошо - плохо»

Слайд №7



Воспитатель: Ребята, давайте попробуем отгадать загадки про зимние месяцы!

Загадки о зимних месяцах

Слайд №8



Декабрь



Январь



Февраль

Этот месяц зиму встречает.
Праздник Новый Год к нам приглашает!

(Декабрь)

По счёту первым он идет.
С него начнется Новый Год!

(Январь)

По ночам мороз силён,
Днем капли слышен звон.
День прибавился заметно,
Ну так что за месяц это?

(Февраль)

Физкультминутка

ПРОГУЛКА В ЗИМНЕМ ЛЕСУ

Слайд №9



Мы пришли в зимний лес
Сколько здесь вокруг чудес!
Справа березка в шубке стоит,
Слева елка на нас глядит.
Снежинки в небе кружатся,
На землю тихо ложатся.
Вот и заяк прискакал,
От лисы он убежал.
Серый волк по лесу рыщет,
Он себе добычу ищет!

*Ходьба на месте
Разводят руки в стороны
Прослеживают взглядом за рукой вправо
Прослеживают взглядом за рукой влево
Движение «Фонарики» сверху вниз,
прослеживают взглядом за руками.
Прыжки, руки показывают ушки зайца
Руки двигаются попеременно вперед,
пальцы полусогнуты.
Руку на лоб, глядим в разные стороны.
Руки домиком над головой*

Все мы спрячемся сейчас,
Не найдет тогда он нас!
Лишь медведь в берлоге спит,
Так всю зиму и проспит.
Пролетают снегири,
Словно капельки зари,
В лесу красота и покой,
А нам не хочется домой!

*Присесть
Руки под щеку, Глаза закрыты
Имитация полета птиц в разные стороны
Руки в стороны, сверху вниз покачивая
плавно опускаем вниз, машем рукой.*

Птицы зимой

Зимой многие птицы улетают на юг. Но есть и те, кто остается и радуется своей красотой зимой. Ребята, вспомните, какие птицы зимуют в нашей области? Зимой и птицам становится холодно и голодно, как люди могут помочь им? (*делают кормушки*)

Слайд №10



Воспитатель: Ребята, как вы думаете, как зверюшки спасаются от морозов? Чем питаются? Как люди помогают животным перезимовать? (*роют норки, делают запасы на зиму, впадают в спячку. Лесники делают кормушки*)

Слайд №11



Воспитатель: Друзья, Зимушка-зима спрашивает, за что вы любите её? Чем занимаетесь на улице зимой? А ваши мамы и папы? *(Ответы детей: катание на санках, лыжах, коньках, с горки, игры в снежки, развешивают кормушки, подкармливают птиц и уборка снега с крыш, с дорожек, удаление сосулек с крыш и т.д.)*

Слайд № 12,13





Воспитатель: Зима предлагает нам сыграть в интересную игру. Я начинаю читать строчку из стихотворения, а вы её заканчиваете:

С неба все скользят пушинки – серебристые... (*снежинки*)

На деревья, на лужок тихо падает... (*снежок*)

Вот веселье для ребят - все сильнее... (*снегопад*)

Словно в белый пуховик нарядился... (*снеговик*)

Рядом снежная фигурка - это девочка... (*Снегурка*)

На снегу-то, посмотри, с красной грудкой... (*снегири*)

Воспитатель: Отлично! Вы такие молодцы! Пришло время выполнить главное задание нашей гостьи Зимушки-зимы! Если за окном мороз, что обычно появляется на окнах наших домов?

Дети: Это морозные узоры!

Слайд №14



Воспитатель: Совершенно верно! Зимние узоры такие красивые! И сейчас мы попробуем сделать их прямо здесь, как волшебники!

Практическая часть.

Воспитатель: Прежде чем приступить к нашему волшебству, давайте с вами разомнем наши пальчики!

Пальчиковая гимнастика «Новый год»

Наступает Новый год! *(хлопаем в ладоши)*

Дети водят хоровод. *(кисти сцеплены пальцами, руки вытянуты, кисти внутрь-наружу)*

Всяят на елке шарик, *(поочередно соединяем пальцы на двух руках, образуя шар)*

Светятся фонарики. *(фонарики)*

Вот сверкают льдинки, *(сжимать и резко разжимать кулаки по очереди)*

Кружатся снежинки. *(легко и плавно двигать кистями)*

В гости дед Мороз идет, *(пальцы шагают по коленям или по полу)*

Всем подарки он несет. *(трет друг об друга ладони)*

Чтоб подарки посчитать,

Будем пальцы загибать: *(хлопаем по коленям или по полу, одна рука — ладонью, другая — кулаком, а затем меняем)*

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. *(по очереди массируем каждый палец)*

Воспитатель: Молодцы! Проходите за столы. Рисовать мы будем необычным способом без красок и без кисточек. Берем в руки клей - карандаш и начинаем творить!

(Воспитатель знакомит детей с техникой «солевого» рисования и предлагает самостоятельно украсить листы темной цветной бумаги произвольными узорами).

Воспитатель: Молодцы! Какие красивые морозные кружева получились у вас. Нужно некоторое время, чтобы клей высох. Давайте вытрем руки салфетками.

Заключительная часть.

Воспитатель: Наши узоры готовы! Какая красота! Какие они все получились разные. Зимushка-зима просто в восторге! Она благодарит вас за помощь и дарит вам подарки.

(Воспитатель раздает детям заранее приготовленные сюрпризы)

Итоги НОД: Куда мы сегодня с вами были приглашены и кем? С кем мы встретились в лесу? Какую помощь оказали Зимushке-зиме? Что вам понравилось больше всего?

Туренко Виктория Геннадиевна
Учитель-логопед
МБУ Губкинского городского округа
«Социально-реабилитационный центр
для несовершеннолетних»

КОНСУЛЬТАЦИЯ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ИГРЫ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА РЕБЁНКА»

Эти словесные игры не занимают много времени, в них можно играть по дороге в садик, в очереди, на прогулке. Как только заметили, что внимание малыша стало переключаться на посторонние объекты, игра прекращается.

1. Поводырь. На прогулке мама закрывает глаза, и ребенок ей описывает, что их окружает.

2. Описание объекта. Малышу предлагается обрисовать предмет, используя как можно больше неповторяющихся слов.

Когда вы вместе с ребенком рассматриваете какой-то предмет, задавайте ему самые разнообразные вопросы: «Какой он величины? Какого цвета? Из чего сделан? Для чего нужен?» Можно просто спросить: «Какой он?» Так вы побуждаете называть самые разные признаки предметов, помогаете развитию связной речи.

3. За кем последнее слово. По очереди описываете объект, за кем останется последнее слово, тот и выиграл.

4. Ищем детали. Можно вводить в словарь ребенка названия не только предметов, но и их деталей и частей. «Вот автомобиль, а что у него есть?» — «Руль, сиденья, дверцы, колеса, мотор...» — «А что есть у дерева?» — «Корень, ствол, ветки, листья...»

5. Описываем свойства предметов. Названия свойств предметов закрепляются и в словесных играх.

Спросите у ребенка: «Что бывает высоким?» — «Дом, дерево, человек...» — «А что выше — дерево или человек? Может ли человек быть выше дерева? Когда?» Или: «Что бывает широким?» — «Река, улица, лента...» — «А что шире — ручеек или река?» Так дети учатся сравнивать, обобщать, начинают понимать значение отвлеченных слов «высота», «ширина» и др. Можно использовать для игры и другие вопросы, которые помогают освоить свойства предметов: что бывает белым? Пушистым? Холодным? Твердым? Гладким? Круглым?..

6. Придумываем историю. Мама начинает рассказывать историю, когда она делает паузу, ребенок вставляет нужное по смыслу слово.

7. Что может быть? Взрослый называет прилагательное, а малыш к нему — существительные. Например, «Черное». Что может быть черным? Ребенок перечисляет: земля, дерево, портфель, краски...

Затем игра наоборот. Называется предмет, и к нему подбираются прилагательные. «Мяч, какой?» Круглый, резиновый, красно-синий, новый, большой...

8. Стань писателем. Предлагается 5-7 слов и из них нужно составить рассказ. Если малышу сложно «со слуха» запомнить слова, то можно предложить картинки. Сначала это может быть такой набор: лыжи, мальчик, снеговик, собака, елка. Затем задание усложняется: мишка, ракета, дверь, цветок, радуга.

9. Найдите повтор. Мама произносит стилистическую неправильную фразу, а малыш пытается найти тавтологию и исправить ее. Например, «Папа посолил суп солью. Маша надевала одежду на куклу».

10. Игра в антонимы, в слова противоположные по значению. Взрослый называет слово, ребенок подбирает слово антипод. «Горячее-холодное, зима-лето, большой — маленький».

11. Игра в синонимы. Например, синоним к слову «палка» — трость, клюка, костыль, посох.

12. Игра «Добавь слово». Цель: подбирать глаголы, обозначающие окончание действия. Взрослый называет начало действия, а ребенок — его продолжение и окончание:

- Оля проснулась и... (стала умываться).
- Коля оделся и... (побежал гулять).
- он замерз и... (пошел домой).
- стали они играть... (с зайчиком).
- зайчик испугался и... (побежал, спрятался)
- девочка обиделась и... (ушла, заплакала).

13. Что увидел? Обратите внимание ребенка на проплывающие облака. Что напоминают воздушно-небесные корабли? На что похожа эта крона дерева? А эти горы? А этот человек, с каким животным ассоциируется?

14. Бюро путешествий. Каждый день вы с ребенком отправляетесь по обычному маршруту — на прогулку, в магазин или детский сад. А что, если попробовать разнообразить свои будни? Представьте, что вы отбываете в увлекательное путешествие. Обсудите вместе с малышом, на каком виде транспорта будете путешествовать, что нужно взять с собой, что за опасности вы встретите по дороге, какие достопримечательности увидите... Путешествуя, делитесь впечатлениями.

15. Всегда под рукой. Всем родителям знакомы ситуации, когда ребенка трудно чем-то занять, — например, долгое ожидание в очереди или утомительная поездка в транспорте. Все, что нужно в таких случаях, — чтобы в маминной сумочке нашлась пара фломастеров или хотя бы просто ручка. Нарисуйте на пальчиках малыша рожицы: одна — улыбающаяся, другая — печальная, третья — удивляющаяся. Пусть на одной руке окажется два персонажа, а на другой, допустим, три. Малыш может дать персонажам имена, познакомить их между собой, спеть песенку или разыграть с ними сценку.

16. Логическая цепочка. Из произвольно подобранных карточек, выложенных в линию нужно составить связанный рассказ. Затем задание усложняется. Карточки переворачиваются, и малыш вспоминает последовательную цепочку разложенных картинок и называет их в том порядке, в котором они лежали. Количество используемых в игре карточек зависит от возраста ребенка, чем старше — тем картинок больше. Несмотря на кажущуюся сложность игры, детям этот вид развлечения нравится. Они начинают соревноваться, кто больше запомнит картинок.

17. Истории из жизни. Дети с удовольствием слушают рассказы о том, что происходило, когда они были совсем маленькими или когда их вовсе не было на свете. Можно рассказывать эти истории вечером перед сном, а можно на кухне, когда ваши руки заняты, а мысли свободны. О чем рассказывать? Например, как малыш пинался ножками у вас в животе, когда еще не родился. Или как вы учились кататься на велосипеде. Или как папа первый раз летал самолетом... Некоторые истории вам придется рассказывать даже не один раз. Просите и других членов семьи подключиться к игре.

18. Мой репортаж. Вы с ребенком побывали в какой-то поездке только вдвоем, без других членов семьи. Предложите ему составить репортаж о своем путешествии. В качестве иллюстраций используйте фотоснимки или видеосюжеты. Дайте ребенку возможность самому выбрать, о чем рассказывать, без наводящих вопросов. А вы понаблюдайте за тем, что именно отложилось у него в памяти, что для него оказалось интересным, важным. Если начнет фантазировать, не останавливайте. Речь малыша развивается независимо от того, какие события — реальные или вымышленные — им воспроизводятся.

*Хатагова Светлана Зелимхановна,
учитель начальных классов,
МБОУ СОШ № 29 с углублённым изучением английского языка
им. Героя России А.В.Днепровского,
г. Владикавказ*

СОВРЕМЕННЫЕ ПРИЁМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Современные требования времени таковы, что каждый день наши дети сталкиваются с огромным количеством задач, которые необходимо не только решить, но и найти рациональное и неординарное решение. Перед учителем ставятся новые задачи: научить не только грамотно решать эти задачи, но и делать выводы, систематизировать накопленные знания, уметь самостоятельно добывать необходимую информацию.

Исследования немецких ученых показали, что человек запоминает только 10% того, что он читает, 20% того, что слышит, 30% того, что ви-

дит; и только тогда, когда мы говорим и участвуем в реальной деятельности, он запоминает и усваивает материал на 90%

Вот и встают перед учителем вопросы: как научить ребенка учиться, ориентироваться в большом объеме информации, работать с текстом? Как вызвать активную познавательную деятельность? Как вызвать положительное отношение к учебе? Как формировать функциональную грамотность? Появляется необходимость в новых педагогических технологиях, в эффективных формах образовательного процесса, в активных методах и приемах обучения, которые направлены на развитие познавательной, мыслительной активности, которая в свою очередь направлена на отработку, обогащение знаний каждого учащегося, развитие его функциональной грамотности.

Приём «Урок без темы»

Описание: универсальный приём триз, направленный на создание внешней мотивации изучения темы урока. Данный прием позволяет привлечь интерес учащихся к изучению новой темы, не блокируя восприятия непонятными терминами.

Пример: Учитель записывает на доске слово «тема», выдерживает паузу до тех пор, пока все не обратят внимание на руку учителя, которая не хочет выводить саму тему.

Учитель: ребята, извините, но моя рука отказалась написать тему урока, и, кажется, неслучайно! Вот вам еще одна загадка, которую вы разгадаете уже в середине урока: почему рука отказалась записать тему урока?

Данный вопрос записывает в уголке классной доски.

Учитель: ребята, вам предстоит проанализировать и доказать, с точки зрения полезности, отсутствие темы в начале урока! Но начинать урок нам все равно надо, и начнем с хорошо знакомого материала...

Приём «Ложная альтернатива» (прием триз)

Описание: внимание слушателя уводится в сторону с помощью альтернативы "или-или", совершенно произвольно выраженной. Ни один из предлагаемых ответов не является верным.

Пример.

Учитель предлагает вразброс обычные загадки и лжезагадки, дети должны их угадывать и указывать их тип. Например:

1. Сколько будет $8 + 4$: 11 или 13?
2. Что растёт не березе - яблоки или груши?
3. Слово "часы" - пишется как "чесы" или "чисы"?
4. Кто быстрее плавает - котенок или цыпленок?
5. Столица России - Париж или Минск?
6. Какие звери живут в африке - мамонты или динозавры?

Приём "Шаг за шагом"

Описание: приём интерактивного обучения. Используется для активизации полученных ранее знаний. Автор - Е.Д.Тимашева (г.Люберцы).

Ученики, шагая к доске, на каждый шаг называют термин, понятие, явление и т.д. Из изученного ранее материала. Давайте попоробуем по теме Существоительное.

Приём «Я возьму тебя с собой»

Описание: Учитель загадывает признак, по которому будет собрано множество объектов. Задача класса угадать этот признак. Для этого они называют разнообразные предметы, а учитель говорит, возьмет ли он их с собой или нет. Игра продолжается, пока кто-то из учеников не догадается, какой признак объединяет все «взятые» предметы.

«Я беру тебя с собой» - гибкий прием, который можно изменять согласно теме урока.

Естественно-научная грамотность - способность человека осваивать и использовать естественнонаучные знания для распознавания и постановки вопросов, для освоения новых знаний и объяснения естественно-научных явлений.

Задача учителя - помочь ученику ориентироваться в обилии поступающей информации.

Приём «Хорошо - плохо»

Приём направлен на активизацию мыслительной деятельности обучающихся на уроке, формирование представления о том, как устроено противоречие. Формирует познавательные умения: обучающиеся осознанно и произвольно строят речевые высказывания в устной форме; устанавливают причинно-следственные связи; строят логические цепочки рассуждений и приводят доказательства.

Кроме этого формируются:

- умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации;
- умение разрешать противоречия;
- умение оценивать объект, ситуацию с разных позиций.

Например, на уроке окружающего мира учитель задает ситуацию:

Тема «Погода». Одним из природных явлений является дождь.

- Найдите плюсы или минусы данного явления.

Класс делится на 2 команды. Одна ищет плюсы, другая ищет минусы.

Плюс	Минус
воздух станет чище и свежее	навряд ли получится погулять на улице
дождь напоит землю и растения водой	на улице будет грязно
в этот день летом не нужно будет поливать растения в огороде	часто дождь бывает во время грозы, а это опасное явление
интересно наблюдать, как воробушки купаются в лужах	во время или после дождя бывает много луж, и машины могут фбрызгать прохожего, идущего рядом с проезжей частью.
после дождя можно увидеть радугу	Иногда дождь бывает ливневым или затяжным, и тогда возникают проблемы (экстренные ситуации)
после дождя (тёплого) быстрее растут грибы	

- Я вам предлагаю оставить эту же тем, но взять природное явление - снег. Найдите плюсы и минусы данного явления.

- Хорошо, когда идёт снег, потому что.....

- Плохо, когда идёт снег, потому что.....

Вывод: вы сейчас оценивали объект, ситуацию с разных позиций

Приём «Фишбоун» (рыбий скелет/рыбья кость) - универсальный приём, которым можно пользоваться на уроках любого типа. Но наиболее эффективно «рыбья кость» применяется на занятиях обобщения и систематизации полученных знаний, чтобы помочь учащимся организовать полученную информацию в стройную систему. В основе Фишбуона - схематическая диаграмма в форме рыбьего скелета. Для младшего школьного возраста подойдет более естественная форма рыбы - горизонтальная.



Рассмотрим этот приём на теме урока окружающего мира «Какие бывают растения».

Проблема. - Какие бывают растения?

- 1 причина - деревья, факты - имеют один большой ствол, покрытый корой, от которого отходят ветки

- 2 причина - кустарники, факты - имеют много стволов- стволыки

- 3 причина - травы, факты - имеют мягкий зелёный стебель

Вывод: чтобы определить вид растения, надо рассмотреть главный отличительный признак - вид ствола.

Этот приём позволяет учащимся проанализировать весь учебный материал, который был предложен в ходе изучения темы и сделать соответствующие выводы.

Приём "Займись синтезом"

Описание: Интересный способ ввести себя в состояние творчества заключается в смешивании различных видов восприятия, способности ощущать вкус звуков, слышать цвета, обонять осязания.

Пример.

- Чем пахнет слово "учитель"?
- Каково на ощупь число 7?
- Какой вкус у сиреневого цвета?
- Какая форма у среды (как она выглядит)?
- Какую музыку вы слышите, когда представляете лицо пожилого человека, смеющегося ребенка?

Развития творческого восприятия, совершенствования механизмов переключения можно добиться, регулярно работая над подобными упражнениями.

Заключение

Все эти приемы помогают значительно улучшить восприятие предмета школьником, вызывают интерес к поставленным задачам.

Используемые на уроках приёмы и методы работы способствуют развитию информационно-образовательной среды, направленной на формирование функциональной грамотности учащихся. Методы и приёмы лучше вводить постепенно, воспитывая у учащихся культуру дискуссии и сотрудничества; применять данные методики не обязательно все на одном уроке, главное, чтобы работа велась в системе.

Учитель должен увлечь и «заразить» детей, показать им значимость их деятельности и вселить уверенность в своих силах.

*Черкасских Оксана Тимофеевна,
методист,*

*Лобанова Наталья Валерьевна,
методист,*

*Плохотникова Жанна Викторовна,
методист,*

*Устинова Юлия Геннадьевна,
методист,*

*МБУ ДО «ЦДО «Одаренность»,
г. Старый Оскол*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Социально-экономические перемены, происходящие сегодня в нашей стране, вызвали необходимость нового подхода к решению задач самореализации и самоопределения личности в профессиональной деятельности, адекватного выбора карьеры, с учетом текущей ситуации на рынке труда. А потому одна из главных задач, которую пытаются решать старшеклассники и, конечно же, их родители, это правильно сориентироваться в выборе профессии, найти свое место в жизни.

Профессиональное самоопределение школьников в настоящее время носит нестабильный характер. Это связано с большим количеством про-

фессий: сегодня их насчитывается более 50 тысяч, ежегодно появляется около пятисот новых и столько же исчезает и видоизменяется. А огромный информационный поток не только не помогает старшекласснику при выборе профессии, но и приводит его в состояние растерянности, неопределенности.

В связи с этим основная задача педагогов состоит в том, чтобы оказать помощь подрастающему поколению в выборе профессии с учетом их интересов и склонностей, познакомить с широким спектром профессий от уже существующих до так называемых «профессий будущего», используя современные формы и методы профориентационной работы

«Профориентация - это система мероприятий, направленных на выявление личностных особенностей, интересов и способностей у человека для оказания ему помощи в разумном выборе профессии, наиболее соответствующей его индивидуальным возможностям» [6]. Основная цель профессиональной ориентации - помочь молодым людям определить профессиональный путь, разобраться в своих интересах и способностях.

Профориентация включает в себя ряд различных по своему содержанию и целям форм: профессиональное просвещение (профессиональная информация, профессиональная пропаганда), профессиональная консультация, профессиональный подбор, профессиональный отбор. Помимо этих широко известных форм профориентации, в работе с обучающимися уместно использовать другие разнообразие формы.

В педагогической литературе существуют различные подходы к классификации форм профориентационной работы с обучающимися. Рассмотрим некоторые из них. В зависимости от количества участников мероприятия различаются:

- индивидуальные формы профориентационной работы (беседа, тестирование);
- групповые формы (игра, беседа, семинар, тренинг);
- массовые формы (экскурсии, встречи с представителями различных профессий, ярмарки профессий, дни открытых дверей и др.

По степени подачи информации формы профориентационной работы можно разделить на:

- словесные (конференция, рассказ, беседа, лекция, работа с книгами, справочной литературой);
- визуальные: использование наглядности (таблиц, плакатов, стендов, раздаточного материала), демонстрация видео- и кинофильмов;
- практические (составление схем, изготовление изделий и макетов, осуществление профессиональных проб (выполнение конкретной работы, соответствующей определенной профессии) и т.д.

По продолжительности различают разовые, краткосрочные, средние продолжительные и долговременные формы работы.

По степени вовлеченности обучающихся в процесс профориентационной работы формы делят на:

- пассивные - основным действующим лицом является учитель, а обучающиеся выступают в роли пассивных слушателей (классные часы, оформление стендов о профессиях, беседы, лекции, просмотр видеофильмов); - активные – дети являются активными участниками мероприятия (дискуссии, семинары, профориентационные проекты и др.);

- интерактивные - ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с учителем, но и друг с другом, что позволяет учащимся более полно узнать о различных сферах профессиональной деятельности, усвоить информацию, получить опыт работы в коллективе, в игровой форме познать суть жизненных ситуаций (деловые, сюжетно - ролевые игры, кейсы, мастер-классы, профессиональные пробы, образовательные интенсивы, игровые тренинги).

Как показывает практика, современных подростков интересуют более активные формы, позволяющие им приобрести навыки коллективного взаимодействия и сотрудничества, умения высказывать собственное мнение, проявлять социальную активность, готовность к профессиональному выбору. Поэтому работа по профориентации была наиболее эффективной необходимо использовать современные интерактивные формы и методы сопровождения профессионального самоопределения детей и подростков.

Само понятие «интерактивность» означает «некую взаимную деятельность, а именно взаимодействие» [1]. Совместная деятельность - это неотъемлемая часть интерактивных методов, так как в процессе общения и взаимодействия с другими людьми человек познает себя в коллективе, раскрывает ранее скрытые качества характера, делится опытом. Как правило, интерактивные методы предполагают моделирование реальных жизненных ситуаций, совместное решение проблем, способствуя, тем самым, получению новых знаний, формированию определенных навыков и умений, выработке мотивов и убеждений.

Одним из наиболее популярных и эффективных методов профориентационной работы является игровой тренинг. Тренинг представляет собой форму активного обучения, в процессе которого происходит передача знаний, развитие определенных умений и навыков, необходимых для эффективного выполнения профессиональной деятельности.

Примером игрового тренинга является упражнение «Моя идеальная профессия», в ходе которого участники, объединенные в мини-группы, на бумаге дают описание «идеальной профессии». После совместного обсуждения участники мини-групп озвучивают описание «идеальной профессии».

Важным в профессиональном самоопределении школьников является осознание мотивов выбора будущей профессии. Эту задачу решает упражнение «Самый лучший мотив», в ходе которого участники тренинга путем обсуждения выбирают из предложенного списка наиболее значимый мотив, влияющий на профессиональный выбор.

Преимущества профориентационного тренинга перед другими формами деятельности состоят в том, что он создает условия для раскрытия личностного потенциала учащихся, пробуждает интерес к предмету игры, способствует усвоению новых коммуникативных и поведенческих норм, дает возможность привлечь в работу первоначально пассивных учащихся, снижает тревогу учащихся и облегчает формирование групповой сплоченности, и, что самое главное, помогает в активной форме обработать необходимую информацию о профессиях, совместно выявить проблемные стороны выбора профессии.

Сегодня образовательные организации широко используют в профориентационной работе игровые технологии. Игра изначально связана с подготовкой ребенка к труду, с освоением социальных и профессиональных ролей, с выбором жизненного профессионального пути. С помощью игры подросток проигрывает социальные и профессиональные отношения взрослых. Попробовав себя в той или иной роли, учащийся может понять, справится ли он с ней в реальной жизни.

Примером профориентационных игр является деловая игра, в которой обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре – это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, это общение, имитирующее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Примерами таких игр являются игры «Защита профессий», «Угадай профессию», «Отдел кадров», «Вакансия» и др.

Эффективность проведения деловой игры зависит от качества подготовки каждого ее этапа: от составления плана игры и написания сценария с четкими правилами и инструкциями для ведущего и игроков, до оценки результатов игры. Для достижения максимальной эффективности при проведении игры важно стараться выполнять следующие условия: высокая динамика проведения игр (упражнения должны проводиться как бы «на одном дыхании»); акцентирование внимания участников не на ошибках (неудачах) кого-либо из игроков, а на положительных, интересных и правильных высказываниях и действиях; соблюдение принципа добровольности участия в заданиях; при планировании игрового занятия всегда иметь в запасе несколько «запасных» игровых упражнений на случай, если участники не проявят интереса к первому заданию. Следует помнить, что удачно проведенная профориентационная игра нередко является стимулом для последующих шагов и действий на пути к профессиональному и личностному самоопределению учащихся.

Квест – чрезвычайно популярная в настоящее время форма проведения досуга и обучения. Это игра, в которой команды или отдельные игроки в рамках заранее объявленной легенды проходят этапы, последовательно выполняя задания и находя спрятанные или зашифрованные организато-

рами ключи (коды, ответы на вопросы). Побеждает игрок или команда, первыми выполнившие все задания и пришедшие к конечной цели.

Особенность профориентационного квеста состоит в том, что через выполнение различных заданий в увлекательной форме участники получают новые знания о профессиях, знакомятся с особенностями различных профессий. Примером может служить квест-игра «Профориентационный десант: миссия выполняй!». В ходе игры команды проходят по маршруту, состоящему из 6 локаций – игровых точек: «Профессии 21 века», «Профессии – синонимы», «Словарь профессий», «Гонка за лидером», «Прославившие профессию», «Калейдоскоп профессий». На каждой локации их ждут задания, после выполнения которых команды получают пароль – пропуск на следующую локацию. Основная цель, собрать карту – указатель на навигатор по рынку труда будущего. Команда, быстрее справившаяся с заданием, побеждает в испытании и признается самой профессиональной командой.

Совершенно новым форматом организации профориентационной работы является образовательный интенсив – включение учащихся в активную деятельность, в ходе которой они не только получают знания, но и закрепляют их практической отработкой навыков, а также развивают в себе универсальные навыки, важные в любой сфере: креативность, умение быть командным игроком, критическое мышление, коммуникация, способность к самообучению, межпредметность и многое-многое другое.

Так, в ходе проведения образовательного интенсива «#PRO_ПРОФИ» учащиеся распределяются по группам с помощью ассоциативных картинок типов профессий: «Человек – человек», «Человек – природа» «Человек – искусство», «Человек – техника», «Человек – знак». Каждой группе достается одна профессия, соответствующая данному типу. Далее происходит знакомство участников групп с выбранной профессией с использованием QR кодов. В практической части интенсива участники создают мини-проекты и проводят PR-кампании своих профессии, используя различные форматы создания рекламы. Данный формат проведения мероприятия профориентационной направленности способствует развитию и совершенствованию имеющихся у обучающихся компетенции и пониманию тех дефицитов (знаний, умений, навыков, компетенций), которые у него образуются, а также повышает эффективность подготовки к будущему выходу на рынок труда.

Таким образом, использование интерактивных методов в профориентационной работе позволяет подросткам не только более полно узнать о различных сферах профессиональной деятельности, усвоить информацию, но и получить опыт работы в коллективе, в игровой форме познать суть жизненных ситуаций.

Список литературы:

1. Горбатова Е.А. Теория и практика психологического тренинга: учебное пособие. СПб.: Речь, 2008 г. 320 с.

2. Интерактивные методы профориентационной работы в школе. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/interaktivnie-metodi-proforientacionnoy-raboti-v-shkole-1407092.html>

3. Интерактивные методы профориентационной работы с молодежью. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=651588>

4. Современные формы профориентации обучающихся. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://proforientir42.ru/wp-content/uploads/2017/07/SOVREMENNYE-FORMY-PROFORIENTATSII-OBUCHAYUSHIHSYA-Rylova-N.-T..pdf>

5. Организация профориентационной работы со старшеклассниками в общеобразовательной организации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: elar.uspu.ru/bitstream/uspu/6962/2/peshkova.pdf

6. Пряжников Н.С. Профессиональное личностное самоопределение М.: Просвещение, 2008 г. 384 с.
