

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр «Южный город» пос.
Придорожный муниципального района Волжский Самарской области
структурное подразделение «Детский сад «Семицветик»

МАСТЕР-КЛАСС

**«Разработка содержания образовательной деятельности в рамках
универсального игрового образовательного модуля»**

Подготовила и провела:
методист
ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город»
пос. Придорожный
СП «Детский сад «Семицветик»
Ермолаева Елена Викторовна

2018 г.

Ведущий мастер-класса: Ермолаева Елена Викторовна – методист ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город» пос. Придорожный СП «Детский сад «Семицветик»

Участники мастер-класса: педагоги ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город» пос. Придорожный СП «Детский сад «Семицветик»

Цель мастер-класса: повышение профессионального уровня педагогов по использованию универсального игрового образовательного модуля (по речевому, социально-коммуникативному, познавательному, художественно-эстетическому развитию) посредством разработки содержания образовательной деятельности

Задачи:

- Познакомить педагогов с вариантами разработки содержания образовательной деятельности по использованию модулей в работе с дошкольниками;
- Создать условия для проявления творческой активности педагогов, желания к сотрудничеству, взаимопониманию.

Демонстрационный материал: модель структуры содержания образовательного процесса при использовании элементов РППС, включенных в описание универсальных игровых образовательных модулей, игровое оборудование ТД «Светоч».

План мастер-класса

1. Вступительное слово: *актуальность темы.*
2. Ознакомление участников мастер-класса с вариантами содержания образовательной деятельности по использованию модулей.
3. Практическое занятие с участниками мастер-класса.
4. Заключительное слово: *рефлексия*

Предполагаемый результат: повышение педагогической компетенции педагогов посредством овладения приемами обновления содержания образовательного процесса при использовании универсальных игровых образовательных модулей в работе с дошкольниками

Актуальность

Одним из требований к условиям реализации Основной образовательной программы является обеспечение психолого-педагогических условий, одними из которых являются:

- использование в образовательной деятельности форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям;
- построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающего социальную ситуацию его развития;
- поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности;
- поддержка инициативы и самостоятельности детей в специфических для них видах деятельности;
- возможность выбора детьми материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения.

Данные условия необходимо реализовать через грамотно организованную РППС ДО, в нашем случае, через использование универсальных игровых образовательных модулей. В этом случае нам поможет грамотно разработанное содержание образовательной деятельности в модулях.

Для начала, определите и назовите возможность реализации видов детской деятельности посредством созданных в настоящее время в СП модулей:

- ✓ «Большая книга ходилок-бродилок по сказкам» (игровая, коммуникативная, восприятие художественной литературы и фольклора);

- ✓ Мир познаем вместе (блоки «Дружат дети на планете», «Я люблю тебя Россия, дорогая моя Русь ...», «Сенсорика») (познавательно-исследовательская, игровая, коммуникативная);
- ✓ Южный остров «Говоряндия» (коммуникативная, игровая);
- ✓ «Конструкторское бюро «Росток» (конструктивная, познавательно-исследовательская, игровая, коммуникативная);
- ✓ «Шашечное сафари» (игровая, познавательно-исследовательская);
- ✓ «В путь на Машине времени» (познавательно-исследовательская, игровая, коммуникативная);
- ✓ «В гостях у Художников» (изобразительная, конструктивная, коммуникативная).

Каждый модуль имеет описание, содержит элементы РППС. А вот, как и каким образом использовать данные элементы в модуле, данный процесс для Вас является еще довольно-таки затруднительным. Поэтому предлагаю Вам познакомиться с моделью структуры содержания образовательного процесса при использовании элементов РППС модуля, которая поможет Вам повысить педагогическую компетенцию посредством разработки форм образовательной деятельности для работы с дошкольниками.

Ознакомление участников мастер-класса с вариантами разработки содержания образовательного процесса с использованием универсального игрового образовательного модуля

1. **Наименование модуля**
2. **Формы образовательной деятельности**

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности <i>(вписывать свое)</i>
<i>Двигательная</i>	Утренняя гимнастика, подвижные игры, народные подвижные игры, игровые упражнения, двигательные паузы, спортивные пробежки, соревнования и праздники, эстафеты, физкультминутки, НОД (образовательная деятельность) в спортзале.

<i>Игровая</i>	Игровые ситуации, игры с правилами (дидактические, подвижные, народные), творческие игры (сюжетные, сюжетно-ролевые, театрализованные, конструктивные) игры
<i>Изобразительная</i>	Изготовление макетов, творческие проекты, деятельность в изостудии, мастерские по изготовлению предметов детского творчества
<i>Познавательно-исследовательская</i>	Наблюдения, экскурсии, решение проблемных ситуаций, экспериментирование, коллекционирование, моделирование, познавательные-исследовательские проекты, дидактические и конструктивные игры
<i>Коммуникативная</i>	Беседы, речевые проблемные ситуации, составление рассказов и сказок, творческие пересказы, отгадывание загадок, словесные игры, настольно-печатные игры с правилами, сюжетные игры, ситуативные разговоры, речевые тренинги, вопросы
<i>Музыкальная</i>	Слушание, исполнение, игра на детских музыкальных инструментах, ритмика и танцы, музыкальные импровизации, музыкально-дидактические игры, подвижные игры с музыкальным сопровождением, инсценировки, драматизации, НОД (образовательная деятельность) в музыкальном зале
<i>Восприятие художественной литературы и фольклора</i>	Рассказывание, чтение, обсуждение, разучивание, инсценирование произведений, игры-драматизации, театрализованные игры, различные виды театра (теневой, бибабо, пальчиковый, др.)
<i>Трудовая (самообслуживание и элементарный бытовой труд)</i>	Поручения (в том числе подгрупповая), познавательные опыты и задания, дежурства, практико-ориентированные индивидуальные и коллективные проекты, совместный (коллективный) труд
<i>Конструирование</i>	Конструирование по образцу, конструирование по теме, конструирование по замыслу, конструирование по условиям

3. **Задачи** (относительно затрагиваемых ОО с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста)

4. **Содержание деятельности** (ход деятельности работы педагога с детьми, описание приемов для развития самостоятельности, инициативности, творческого воображения)

5. **Модификация** (варианты изменения хода деятельности детей).

Практическое занятие с участниками мастер-класса по разработке содержания образовательного процесса на примере использования универсального игрового образовательного модуля «Познаем мир вместе» (блок «Сенсорика»)

Модуль «Познаем мир вместе» (блок «Сенсорика») находится в рекреационной части СП. Представляет собой сюжетные линии, выполненные на стендах из полипропилена с помощью самоклеящейся пленки, пластиковых карманов, демонстрационного материала на клеевой основе в виде цифр, букв, геометрических фигур, предметов. Часть модуля представлена в виде материалов Марии Монтессори: «Замки и задвижки», «Зубчатые колеса», «Сравнение цветов», «Движение по прорези», «Скат для мяча».

Пространство модуля также содержит дополнение в виде предметных картинок, помещенных в пластиковый карман, что создает возможность их вариативного изменения, а также современного игрового оборудования (Бусы «Шарики», Шнуровка «Ладони», Математическая «Яблонька», Арифметические пазлы, Математические весы, «Считаем, взвешиваем, сравниваем», «Все для счета - 3», Геометрическая мозаика, Набор «Грибочки», Математическая мозаика «Доли», Лабиринт средний, Формы на палочках, Логические формы, «Распорядок дня», Часы индивидуальные, Пазл часы «Лягушка», Часы «Осьминог», Часы «Улитка», Пазл Цифры от 0 до 9 (0 до 20), Разноцветные бусы красно-голубые, Счетные блоки «Погрузчик», Счетные кубики, Танграм, Счетные шарики, Разноцветные деревянные кубики, Математические палочки, Кубики контрольные, Математическая пирамида), представленного Торговым домом «Светоч».

Особенностью данного оборудования является наличие только его описания. Для методического обеспечения данного блока с целью использования в нем элементов РППС необходимы разработки форм образовательной деятельности (согласно представленной структуре) в работе с детьми дошкольного возраста. Например, оборудование «красно-голубые бусы».

В данном случае, рассмотрим вариант разработки *дидактической игры* с помощью данного оборудования. При этом, необходимо подчеркнуть, что в дидактических играх приветствуется четкое определение основных и дополнительных задач. Основными в данном случае будут являться задачи,

которые будут касаться собственно познавательного развития, в том числе, развития познавательных процессов (восприятия, внимания, мышления, памяти) и освоения познавательных действий (сравнения, обобщения, группировки). Дополнительными - задачи, касающиеся развития социально-нравственной, эмоционально-волевой сферы, сферы развития самосознания и самооценки.

В дидактических играх должны быть обозначены игровые правила с целью организации действий и поведения детей. В данном случае, мы будем учитывать значение функций игровых правил, обозначенных А.К. Бондаренко, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой:

- правила направляют действия детей по заданному пути, объединяя игровую и дидактическую задачи;
- определяют последовательность действий, помогают организовать игру и решать поставленную задачу;
- делают игру увлекательной, способствуют проявлению интереса к ней;
- позволяют взрослому косвенно воздействовать на детей, руководить игрой;
- регулируют и формируют взаимоотношения участников, стимулируют развитие их нравственно-волевых качеств.

Уровень обобщенности, сложности, число правил зависит от возраста детей.

Например, назовем *дидактическую игру «Внутри – снаружи»* и предположим, что она соответствует возрасту дошкольников от 4 до 5 лет.

Среди дидактических задач выделим: уточнить представления о понятиях «внутри», «снаружи»; развивать восприятие формы (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник).

Игровым материалом пропишем: разноцветные бусы, красно-голубые.

В описании игровой задачи и игровых действий кратко уточним: Отгадать фигуру и построить ее из бус. По сигналу ведущего оказаться внутри фигуры или снаружи.

Таким образом формулируем правила игры: в игре могут участвовать от 10 до 20 человек; выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

В описании игры можно включить загадывание педагогом загадок о формах – круг, треугольник, квадрат, прямоугольник. Дети отгадывают загадки и строят фигуры из красно-голубых бус. Далее, по сигналу ведущего (педагога): «*Внутри!*» - дети должны оказаться внутри какой-либо фигуры. По сигналу ведущего (педагога): «*Снаружи!*» - дети выпрыгивают из фигур.

В модификацию игры можно включить описание варианта продолжения или изменения игры либо с учетом индивидуальных или возрастных особенностей детей, либо с включением соревновательных элементов. В данном случае можно организовать соревнования между командами. Выбор фигуры, с которой будет играть та или иная команда будет осуществляться путем предъявления инструкции педагогом (например, у этой фигуры три угла и три стороны и т.д.).

– Назовите возможные варианты модификации данной игры.

Перейдем к следующей форме образовательной деятельности, которую Вы можете использовать в качестве разработки содержания для работы в модуле «Мир познаем вместе» (блок «Сенсорика»). Это *дидактические упражнения*.

Игровые упражнения представляют собой форму заданий посредством выполнения практических действий с игровыми комплектами, демонстрационным и раздаточным материалом находящимся, в нашем случае, в каком-либо модуле. Выделяются *репродуктивные упражнения*, основанные на простом воспроизведении способа действия, где действия детей полностью регламентируются взрослым в виде образца, пояснения, правила, определяющих, что и как надо делать. При этом, ход и результат упражнений находятся под непосредственным наблюдением и контролем педагога,

который указаниями, пояснениями корректирует действия детей. Продуктивные упражнения, характеризующиеся тем, что способ действия дети должны полностью или частично открыть сами. Особенностью данных упражнений является обстоятельство, где педагог говорит, что надо делать, но не сообщает и не демонстрирует способа действия.

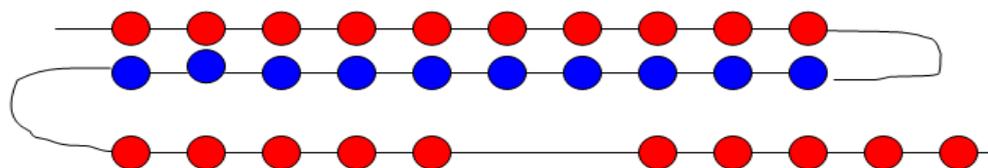
Обратимся к тому же оборудованию – «красно-голубые бусы», которые находятся в блоке «Сенсорика». Как может выглядеть разработка упражнения, с использованием данного оборудования? Например, *упражнение*, которое мы назовем «**Сравни!**».

Образовательными задачами, которые можно выполнить в рамках данного упражнения могут быть: упражнять в сравнении предметов по длине и обозначении результата сравнения словами: длинный, короткий, длиннее, короче, одинаковые по длине.

– Определите и назовите возрастной уровень для решения данных образовательных задач.

Далее необходимо прописать игровой материал и количество участников.

Отличием упражнения от дидактических игр является выполнение практических действий, поэтому необходимо описать задание, посредством использования данного оборудования, позволяющего решить намеченные образовательные задачи. Например, детям предлагается сравнить «дорожки» из бус (определенное количество бусин на веревке, выстроенные в отрезки) по длине и обозначить сравнение словами: длинный, короткий, длиннее, короче, одинаковые по длине. При сравнении использовать прием приложения.



– Какой образовательной задаче соответствует данный вариант задания?

– Подумайте и назовите другие варианты заданий, необходимых для выполнения других образовательных задач.

Рассмотрим модификацию данного упражнения, например, можно предложить ребенку (или детям) сравнить «дорожки» по двум признакам (цвет, длина «дорожки») или сравнить три «дорожки» по длине, располагая их в возрастающем и убывающем порядке по величине.

– Назовите свои варианты модификации данного упражнения.

Далее ведущий предлагает разбиться участникам мастер-класса на подгруппы, представителям подгрупп выбрать игровое оборудование, входящее в описание модуля «Познаем мир вместе» (блок «Сенсорика»), разработать и презентовать одну из форм образовательной деятельности, которая будет входить в содержание образовательного процесса.

Рефлексия. Итогом нашего мастер-класса будет Ваш ответ на сколько полезным и интересным для вас показался мастер-класс. Что Вам понравилось в предложенной модели для разработки содержания? Что не понравилось? Считаете ли Вы полезным данный материал в плане повышения Вашей компетентности, а также для грамотного использования элементов РППС, включенных в описание универсальных игровых образовательных модулей, разработанных нашим педагогическим коллективом?