



***Алгоритм
подготовки занятия
с воспитанниками***

*Каждый день педагогические
работники проводят
с воспитанниками занятия, разные
по решаемым задачам, сюжетам,
используемым играм и заданиям.
Задумаемся: каков алгоритм
подготовки к занятию,
который позволит грамотно
сформулировать его задачи,
отобрать содержание
и средства для эффективного
обучения,
заинтересовать воспитанников
предстоящей деятельностью?*

**Вот несколько простых шагов,
которые помогут педагогическому
работнику подготовиться
к занятию осознанно**

Шаг первый: формулировка программных задач

Грамотно сформулировать задачи занятия поможет учебная программа дошкольного образования, в которой определены цели и задачи изучения образовательных областей и их содержание.

Проектируя занятие, педагогический работник самостоятельно отбирает и формулирует программные задачи. Четкость и конкретность их формулировки определяет содержание и направленность его деятельности и, следовательно, обеспечивает её результативность. В современной дидактике выделяют ряд требований к формулировке программных задач:

Ориентированность на ребенка – задача должна быть направлена на формирование, развитие определенных представлений, умений, психических процессов и их свойств (памяти, мышления, внимания, воображения, речи и т.д.), способностей детей в различных видах деятельности, воспитание нравственных качеств, чувств и отношений. Такие формулировки задач, как «познакомить с...», «показать ...», «научить...», «рассказать о...», «создать условия для...», «дать представления, умения...», сосредоточивают педагогического работника на его собственной деятельности, а не на реальных результатах обучения и развития воспитанников. Ответ на вопрос «Для чего показывать, рассказывать, объяснять и т.д.?» составляет правильную формулировку задачи занятия;

Конкретность – формулировка задачи должна четко отражать определенное содержание представлений, умений, развитие психических процессов, способностей, воспитание нравственных качеств, чувств и отношений. В учебной программе дошкольного образования задачи изучения образовательных областей выступают для педагогических работников обобщенными ориентирами и требуют конкретизации для отдельного занятия, т.е. определения того, что именно предполагается формировать, развивать и воспитывать у детей. Например, несколько занятий могут быть направлены на формирование у воспитанников представлений о животных: на одном занятии будут формироваться представления о видовых признаках птиц и рыб, на другом – об их дифференцированных потребностях в свете, влаге, тепле, пище, жилище;

Диагностичность – предполагает точность формулировки задачи, которая гарантирует возможность увидеть образовательный результат занятия и исключает ошибку в распознавании его достижения;

Достижимость – задача должна быть направлена на заведомо осуществимые образовательные результаты и быть реально выполнима на занятии. Если педагогический работник поставит задачу «формировать элементарные математические представления», предполагается, что он будет формировать их все (количественные, пространственные, временные и др.) на одном занятии. Задумаемся: возможно ли это?

Программные задачи занятия носят триединый характер и состоят из взаимосвязанных, взаимодействующих компонентов: обучающего, развивающего, воспитательного.

Обучающий компонент программных задач направлен на формирование у воспитанников представлений об объектах и явлениях окружающего мира, умений, действий, способов деятельности в соответствии с содержанием образовательных областей учебной программы дошкольного образования.

Развивающий компонент программных задач предполагает направленность содержания занятия на развитие психических процессов и их свойств, а также сенсорной, двигательной, эмоционально-волевой и личностной сфер воспитанников.

Воспитательный компонент программных задач занятия направлен на воспитание ценностных ориентаций, чувств, отношений (к себе, другим людям, объектам окружающего мира или событиям, поступкам), качеств, определяющих поведение, деятельность и отношение ребенка к окружающему миру.

Шаг второй: отбор содержания занятия

После того как программные задачи определены, необходимо перейти к отбору содержания занятия, основными элементами которого являются: представления детей о предметах, природе, человеке, обществе; опыт в различных видах деятельности; опыт эмоционально-ценностных отношений. Содержание занятия должно соответствовать учебной программе дошкольного образования, теме занятия, программным задачам. Обязательной составляющей каждого занятия является элемент

новизны. Новизна может быть представлена содержанием (новой информацией), дидактическим материалом, способом выполнения задачи, новой ситуацией взаимодействия со сверстниками и др.

Педагогические работники нередко испытывают затруднения при выделении главного, существенного в познавательном материале, убеждены, что отбор содержания занятия уже проведен за них составителями учебной программы дошкольного образования и учебно-методических пособий. Такие убеждения ошибочны. «В программе детского сада дается только самое общее, а воспитатель должен сам разрабатывать содержание занятий, наблюдений, рассказов» (А.П. Усова).

У детей имеются различные интересы, социальное окружение, жизненный опыт и др. Это определяет необходимость гибкости при выборе педагогическим работником содержания занятия в процессе работы с конкретными воспитанниками с учетом региональных и культурных условий, специфики городской и сельской местности.

Обор содержания занятия включает:

поиск ответов на вопрос что рассказать детям на конкретном занятии в соответствии с программными задачами (выбор фактов, сведений, примеров, информации об объектах и явлениях окружающей действительности, способа деятельности);

структурирование материала и выбор способов его речевого оформления – какими словами (с учетом возрастных возможностей восприятия познавательного материала, детского опыта).

Шаг третий: придумывание сюжета занятия

Сюжет (идею) занятия можно представить, как поле, на которое в воображаемом плане должны попасть дети, чтобы что-то узнать и чему-то научиться. Создание истории, т.е. сочинение событий и наделение их игровым и обучающим смыслом, определение игровых персонажей, составляет сущность сюжета занятия. Сюжет содержит общую цель (например, какую проблему нужно разгадать, какому герою и чем можно помочь, кого и каким образом защитить), которая направляет детей на

решение игровых и дидактических задач в их единстве. Для этого важно продумать такую ситуацию, когда *потребности игровых персонажей становятся смыслом детской деятельности, вызывают готовность прийти им на помощь*. Хороший сюжет занятия в первую очередь *ориентирован на познавательные интересы и желания детей*.

Вместо того, чтобы дети выполняли задания по требованию педагогического работника («назвать», «описать», «рассказать», «подобрать пару», «сосчитать», «нарисовать», «составить» и др.), сам сюжет занятия должен мотивировать их в том направлении, в котором осуществляется обучающее воздействие. В самом начале занятия должно произойти что-то побуждающее воспитанников к дальнейшей деятельности, чтобы они поняли, что и для чего будут делать, а также захотеть это делать (называть, описывать, рассказывать, подбирать пару, считать, рисовать, составлять и др.)

Схема создания игровой мотивации и пример ее реализации (предложена Т.Н. Дороновой и С.Г. Якобсон)

описание затруднительного положения персонажа и активизация у детей желания ему помочь: кукла Маша играла с ножницами, поранилась и расплакалась. После того, как дети успокоили куклу, выясняется, что Маша не знает ничего про опасные предметы. Педагогический работник обращается к детям: «Может, мы поможем кукле Маше узнать, с какими опасными предметами нельзя играть дома?»;

постановка игровой задачи: на основе стремления детей помочь кукле Маше ставится игровая задача: «Как мы сможем ей помочь?». Выслушиваются предложения детей, а затем педагогический работник предлагает сделать альбом с изображениями опасных предметов, с которыми нельзя играть, чтобы Маша всегда помнила правила безопасного поведения дома;

постановка дидактической задачи: в соответствии с игровой задачей формулируется дидактическая задача – узнать что-то, научиться выполнять определенное действие. При этом важно, чтобы дидактическая задача подчинялась игровой и была с ней взаимосвязана. Педагогический работник обращается к детям: «Вы знаете, изображения каких предметов понадобятся для альбома? Где же в квартире находятся опасные предметы?»

Давайте отправимся в гости к Маше и найдем их!». Таким образом и начинается обучение.

Рекомендации для составления интересного сюжета занятия

1. *Создайте ситуацию неудовлетворенности*, опишите проблему или затруднительное положение персонажа, активизируйте у детей желание ему помочь (спасти, найти, узнать, угостить, удивить, научить, доставить радость, поздравить и др.). Следует учитывать возрастные особенности развития ролевой игры и принятия воспитанниками игровой позиции.

Сюжеты занятий для детей первой и второй младших групп основаны на взаимодействии с воображаемым персонажем (игрушкой, предметом, сказочным героем), который обратился за помощью, содействием. Как отмечает белорусский педагог Е.А.Канойко, универсальной мотивацией для детей младшего дошкольного возраста является мотивирующая ситуация – «помоги игрушке». Суть ее в том, чтобы с просьбой о помощи к малышам приходят игрушки: они нуждаются в самых разных предметах, которые не могут сделать сами, но которые наверняка сделают умные и добрые дети. Игровые события включают в себя ситуации из личного опыта детей и соответствующих возрасту художественных произведений, связаны с воображаемым изменением окружающих предметов (испечь пирожки для бабушки», «построить» дома для медведя и медвежонка, помочь бабочкам найти свой цветочек и др.). На занятие к детям могут прийти: кукла Маша, Колобок, Курочка Ряба, Петушок, Зайчик, Мишка, Котик, Солнышко и Тучка и др. Воспитанникам интересно будет отправиться в гости к бабушке в деревню, на поляну, в лес, в сказку и др.

Дети первой и второй младших групп ориентированы на разнообразные игровые действия с предметами, поэтому каждому ребенку важно получить свою игрушку, которой нужно помочь.

Сюжеты занятий для детей средней группы, как правило, основаны на принятии детьми конкретной роли и действиях в соответствии с ней, при этом роль эмоционально привлекательна, оказывает стимулирующее воздействие на выполнение

определенной деятельности. У детей выражена мотивация общения – «помоги мне». В этой ситуации воспитанников увлекает возможность получить одобрение взрослого (игрового персонажа), а также интерес к совместной деятельности. Например, дети стали «поварами» - «готовят» разные блюда, «дизайнерами» - выполняют «заказ», «писателями» - сочиняют сказку, «архитекторами» - «конструируют» дом, «пассажирами» - «едут в транспорте» и др.

На занятиях в средней группе воспитанникам также будет интересно помогать сказочным героям (различным животным, Красной Шапочке, Бременским музыкантам, Аленушке и ее братцу Иванушке, Незнайке и его друзьям и др.), выполнять их поручения и просьбы, объяснять им правила поведения.

Сюжеты занятий для детей старшей группы развиваются вокруг различных воображаемых событий, происходящих с самими детьми. Например, дети «едут» в Беловежскую пущу и помогают Деду Морозу собрать подарки для зверей, «отправляются» в Солнечный город и помогают Незнайке выбрать профессию, «переносятся» в Сказочное королевство и помогают Золушке выполнить все задания мачехи, навещают малышей в своем детском саду и помогают им украсить группу к Новому году. Мотивация личной заинтересованности – «научи меня», «создание предметов своими руками» - связана с развитием познавательных интересов, расширением сферы собственной компетентности. Игровые истории занятий могут определяться не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей, они включают в себя поисковую активность детей, моделирование и носят совместный творческий характер деятельности.

2. Выберите тип вашего сюжета. Выделяют линейный и нелинейный сюжеты.

В линейном сюжете преобладают причинно-следственные связи между событиями, т.е. каждое игровое событие является причиной следующего за ним и следствием предыдущего и, как правило, таких событий (игр, заданий, логических задач, загадок) встречается более двух. Например, на занятие к детям второй младшей группы приходит Зайчиха и просит покормить зайчат морковкой (1-е игровое задание). Дети выбирают из корзины муляжи овощей (карточки с их изображением) и раскладывают

их возле игрушек-зайчат (2-е игровое задание). В средней и старшей группах игровой персонаж может предложить детям помочь ему найти ответы на вопросы в ходе последовательного выполнения взаимосвязанных заданий, сказочного путешествия (в лес, сказку, на волшебный остров и др.), квеста (по карте, плану).

Такие линейные сюжеты могут иметь общую схему:

обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), узнать ответ на вопрос (загадку), вследствие чего дети идут его искать;

дети встречаются с «дарителем» (обладателем) нужного объекта, для получения которого проходят предварительные испытания (задания);

дети получают нужный объект и возвращаются в группу, отдают его игровому персонажу.

В нелинейных сюжетах игровые события на занятии разворачиваются не последовательно, тема занятия раскрывается с помощью разных заданий. Такие сюжеты отличаются от линейных тем, что педагогический работник задает и исследует какую-либо одну проблемную ситуацию (общую тему), и все события в сюжете как бы стягиваются в одну точку.

Например, в младшей группе на занятии по теме «Птицы» дети сначала узнают по голосу птиц, которые пришли к ним на занятие (игра «Чей голос?»), затем сравнивают по размеру их гнезда (упражнение «Яйца в гнездах»), складывают из двух частей целое изображение на карточке (игра «Сложи яйцо»).

В средней группе на занятии по теме «Посуда» дети становятся «поварятами», рассматривают карточки с изображением предметов посуды и обобщают их одним словом – посуда (игра «Чудесный мешочек»), затем рассказывают о возможных действиях с предметами посуды (упражнение «Что для чего?»), определяют, какой предмет посуды пропал (игра «Чего не хватает?»), а затем сортируют посуду по размеру (складывают стаканчики один в один, строят сериационный ряд из тарелок).

В старшей группе на занятии по теме «Город квадратов» дети могут помочь игровому персонажу Квадратику найти друзей (предметы, по форме похожие на квадрат), определить, где живет семья Квадратов (на их дому – цифра 4), «расселить жильцов»

(квадраты разного цвета, размера) по «квартирам» на разные этажи; измерить ширину улиц с помощью условной мерки квадратной формы.

Таким образом, при разработке сюжета занятия в разных возрастных группах педагогическому работнику следует опираться на возрастные интересы детей дошкольного возраста и виды деятельности.

Учитывать, что в младшем дошкольном возрасте действия с игрушкой определяют мотивацию детей, в среднем дошкольном возрасте – роль, а в старшем дошкольном возрасте – игровое событие, познавательный интерес.

Шаг четвертый: подбор методов, приемов, средств обучения

Методы и приемы обучения – это не только конкретные инструменты, которые необходимы для решения программных задач занятия, но и «волшебные ключи», открывающие перед педагогическим работником «двери неограниченных возможностей» в обучении воспитанников.

Метод обучения – это способ взаимодействия педагогического работника с воспитанниками, направленный на реализацию задач обучения.

Прием обучения представляет собой конкретные действия педагогического работника и детей, которые ведут к достижению ближайших задач и обусловлены методом обучения.

В дошкольной дидактике методы и приемы обучения традиционно классифицируют по характеру способов деятельности детей в процессе обучения:

игровые методы (дидактическая игра, воображаемая ситуация в развернутом виде и др.) и *приемы* (сюрпризный момент, выполнение игровых действий, создание игровых действий, создание игровой ситуации, загадки, элементы соревнования и др.);

наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, предметов, игрушек, опытов, презентаций,

видеофильмов и др.) и *приемов* (показ способа действий, показ картин, предметов, игрушек и др.);

словесные методы (рассказ, беседа, чтение произведений художественной литературы и др.) и *приемы* (объяснение, указание, пояснение, педагогическая оценка, вопросы и др.);

практические методы (упражнение, опыты и экспериментирование, моделирование).

Для реализации воспитательных задач на занятии педагогическим работником во взаимодействии с детьми используются различные **методы воспитания:**

метод организации опыта поведения и деятельности: приучение, упражнение в положительном поведении и поступках; воспитывающие (воспитательные) ситуации; игровые методы воспитания;

метод осознания детьми опыта поведения и деятельности: рассказ педагогического работника на моральную тему; разъяснение нравственных норм и требований; этическая беседа; чтение художественной литературы, обсуждение поступков литературных героев, героев мультфильмов; пример как метод воспитания;

методы мотивации и стимулирования опыта поведения и деятельности: поощрение, порицание.

Выбор методов обучения и воспитания на занятии зависит от программных задач и содержания предстоящего занятия, его сюжета, средств обучения, личности педагогического работника и его способностей. В образовательном процессе учреждения дошкольного образования необходимо гармонично сочетать методы и приемы, использовать их системно и в единстве.

Средства обучения дополняют методы и приемы обучения. Если методы обучения отвечают на вопрос «как обучать?», то средства обучения дают ответы на вопросы «чем обучать?» и «с помощью чего обучать?» и помогают педагогическому работнику обучать, а ребенку – познавать и осваивать окружающий мир.

В настоящее время существует множество пособий, игрушек, дидактических материалов для обучения детей дошкольного возраста.

Надеемся, предложенный алгоритм станет для вас эффективным инструментом, позволяющим успешно решать профессиональные задачи в реализации задач учебной

программы дошкольного образования. Его использование в процессе подготовки к занятиям с воспитанниками избавит от трудностей и поможет получить удовольствие от творческого процесса.