

**Проектирование НОД
(непрерывной образовательной деятельности)
в ДОО с использованием технологий
деятельностного типа (на примере ООП «Детский
сад 2100»).**



**Семинар проводит
Светлана Валентиновна Паршина,
соавтор ООП «Детский сад 2100», автор
учебников и пособий, член совета
координаторов ОС «Школа 2100»**



**Какие вопросы, проблемы
возникают у вас при переходе
на ФГОС ДО?**



Современные дети – какие они?





Воспитателю необходимо учитывать в своей работе особенности современных детей



Особенности современных детей

1. Обладают повышенной возбудимостью (гиперактивны):

- непродолжительный, прерывистый, чуткий сон;
- ранний отказ от грудного молока;
- повышенный тонус сферы тела;
- слабая концентрация и сосредоточенность внимания;
- нет усидчивости и терпения;
- быстрая утомляемость и раздражительность.



Особенности современных детей

2. Повышена потребность к восприятию информации:

- целостное восприятие, основанное на образах;
- высоко развита интуиция;
- недовольство и агрессия от недостатка информации;
- интерес к рекламе, которая отличается динамизмом;
- восприимчивость к большому количеству информации в единицу времени;
- дети мыслят блоками, модулями, квантами;
- мысль опережает речь.



Особенности современных детей

3. Повышены тревожность и агрессия:

- тревожность во время ночного сна;
- могут бить, кусать, царапать своих близких;
- часто ломают и разбрасывают игрушки;
- любят спать с мягкой игрушкой;
- имеют сильную потребность в общении, человеческом тепле и необходимой «порции» информации.



Особенности современных детей

4. Настойчивость и требовательность, нежелание слепо подчиняться указаниям взрослых:

- врождённое стремление к самореализации;
- проявление своей деятельной природы;
- ранняя активность;
- повышенная потребность во внимании к себе, которая может выражаться в форме требования ;
- стремление поскорее познать окружающий мир;
- проявление любопытства и настойчивости.



**Современные дети обладают
НОВЫМ ТИПОМ СОЗНАНИЯ –
СИСТЕМО-СМЫСЛОВЫМ, а не
СИСТЕМО-СТРУКТУРНЫМ,
характерным для детей прошлого
века!**

(д.п.н., профессор МГПУ Н.А. Горлова,
психолингвистическая школа
А.А. Леонтьева)



Главные смысловые ориентации детей основываются на разрешении следующих вопросов: «Зачем я в этом мире?», «Зачем мир вокруг меня?» и «Зачем я буду это делать?».



Факторы, определяющие глубинные изменения растущих людей

1. Маркетизация, этика рынка, которые усиливают ориентацию детей на потребление.
2. Адопция, то есть отрыв ребенка от культурных традиций общества и его истории.
3. Маргинализация, то есть неравный доступ к образовательным ресурсам в мегаполисе и провинции.
4. Рост девиаций.
5. Стремление родителей ограничивать активность и самостоятельность ребенка.

(академик и вице-президент РАО Д. И. Фельдштейн)



**Деятельностный подход к
организации совместной
образовательной
деятельности в дошкольном
образовании на примере ООП
«Детский сад 2100»**



ФГОС ДО (п. 1.4)

«Основные принципы дошкольного образования:

...

- содействия и сотрудничества детей и взрослых, признания ребёнка полноценным участником (**субъектом**) образовательных отношений;
- поддержки **детской инициативы** в различных видах деятельности...».



ФГОС ДО (п. 2.7)

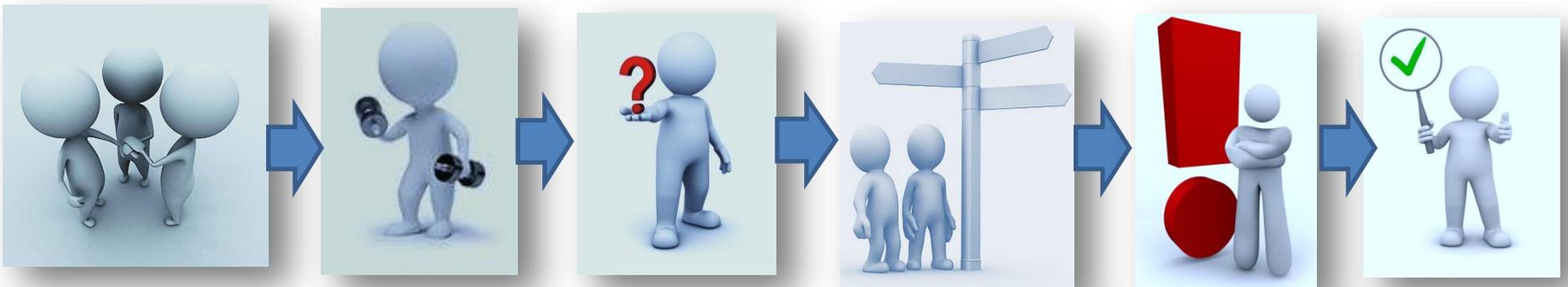
«Конкретное содержание указанных образовательных областей зависит от возраста детей и должно реализовываться в определённых видах деятельности».



**Что входит в структуру
деятельности?**



Поговорим о деятельности



Деятельность – это целенаправленный процесс, т. е. процесс, направленный на достижение результата (цели), к которому стремится субъект.



Деятельность – это целенаправленный процесс, т. е. процесс, направленный на достижение результата (цели), к которому стремится субъект.



**Субъектно-объектные
отношения**



**Субъектно-субъектные
отношения**



От совместной образовательной
деятельности педагога и детей к
самостоятельной деятельности ребенка



ФГОС ДО (п. 2.5):

«Содержание Программы должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие образовательные области: ...»



Социально-коммуникативное развитие



Познавательное развитие



Образовательные области

Физическое развитие



Художественно-эстетическое развитие



Речевое развитие



ФГОС ДО (п. 2.6):

«Конкретное содержание указанных образовательных областей зависит от возраста детей и должно реализовываться в определённых видах деятельности»



Виды деятельности и формы активности (младенческий возраст)

1. Непосредственное эмоциональное общение со взрослым.
2. Манипулирование с предметами и познавательно-исследовательские действия.
3. Восприятие музыки, детских песен и стихов.
4. Двигательная активность и тактильно-двигательные игры.



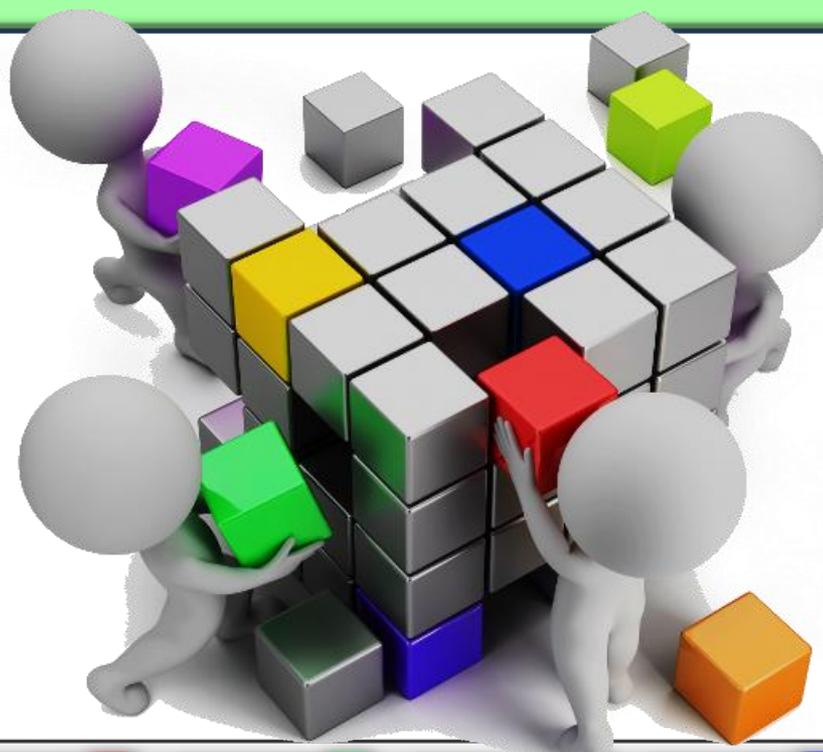
Виды деятельности и формы активности (ранний возраст)

1. Ситуативно-деловое общение.
2. Предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками.
3. Экспериментирование с материалами и веществами (песок, вода, тесто и пр.).
4. Общение с взрослым и совместные игры со сверстниками под руководством взрослого.
5. Самообслуживание и действия с бытовыми предметами-орудиями (ложка, савок, лопатка и пр.).
6. Восприятие смысла музыки, сказок, стихов.
7. Рассматривание картинок.
8. Двигательная активность.

Виды деятельности (дошкольный возраст)

1. Игровая деятельность.
2. Коммуникативная деятельность.
3. Познавательно-исследовательская деятельность.
4. Восприятие художественной литературы и фольклора.
5. Самообслуживание и элементарный бытовой труд.
6. Конструирование.
7. Изобразительная деятельность.
8. Музыкальная деятельность.
9. Двигательная деятельность.

**Образовательных областей 5, а
видов деятельности 9.
Какой у вас возникает вопрос?**



Вид деятельности, который решает задачи конкретной образовательной области в любом случае

Вид деятельности, который решает задачи конкретной образовательной области при определенных условиях

Вид деятельности, который не решает задачи конкретной образовательной области



Модели образовательного процесса

Самостоятельная
деятельность детей

Совместная
деятельность
педагога и детей

Взаимодействие с
семьями
воспитанников

Свободная
деятельность
по интересам
ребенка

Опосредованно
организованная
воспитателем
деятельность

Совместная
деятельность в
ходе режимных
моментов

Организованная педагогом
совместная деятельность,
ограниченная временем,
направленная на решение
образовательных задач
(НОД)

Совместная
деятельность,
направленная на
осуществление
функций
присмотра и ухода

Совместная
деятельность,
направленная на
решение
образовательных
задач



Модели образовательного процесса

Самостоятельная
деятельность детей

Совместная
деятельность
педагога и детей

Взаимодействие с
семьями
воспитанников

Свободная
деятельность
по интересам
ребенка

Опосредованно
организованная
воспитателем
деятельность

Совместная
деятельность в
ходе режимных
моментов

НОД

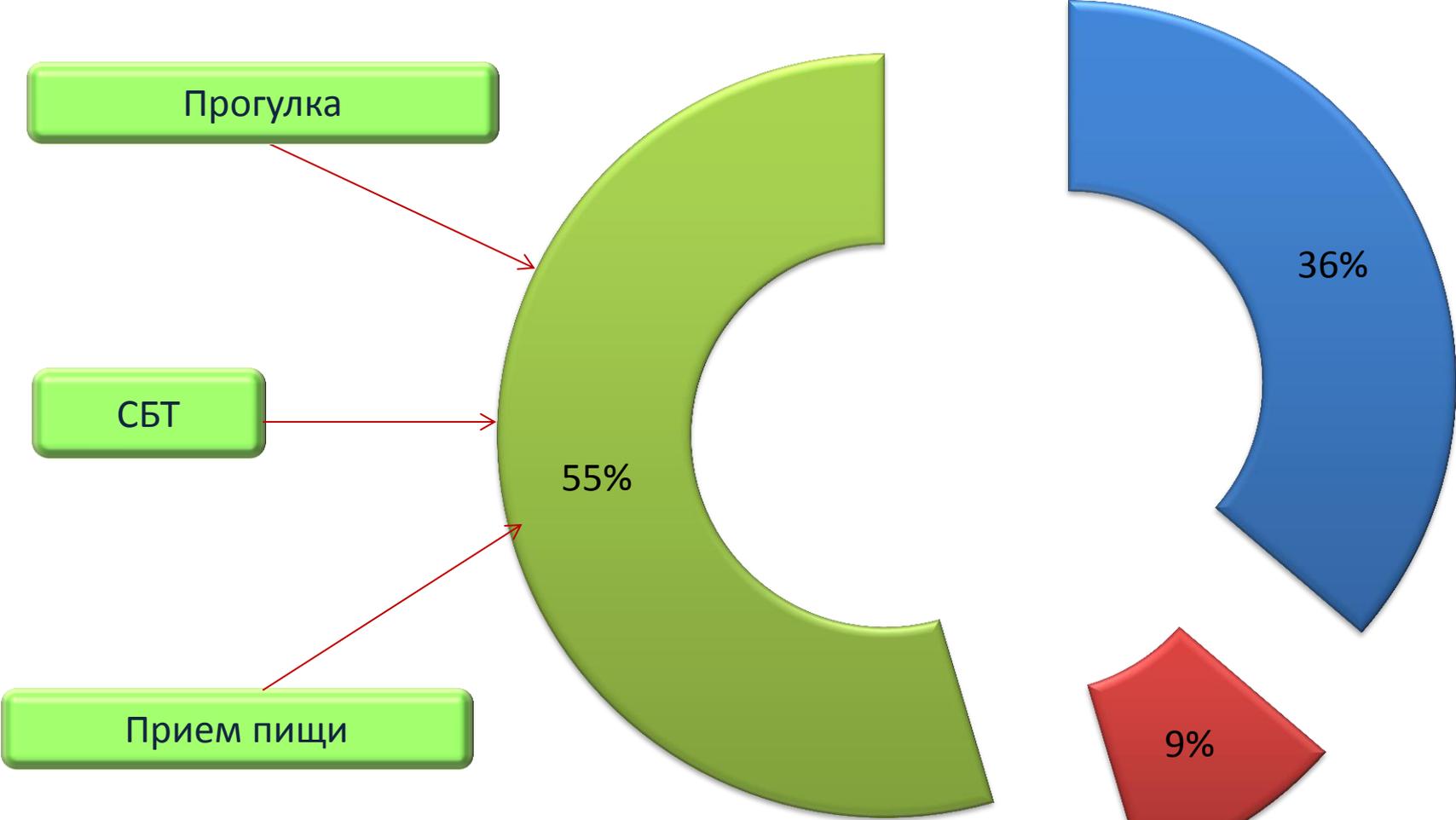
Совместная
деятельность,
направленная на
осуществление
функций
присмотра и ухода

Совместная
деятельность,
направленная на
решение
образовательных
задач

Комплексное развитие ребенка через различные виды
деятельности

Распределение времени в течение дня для детей 3-4 лет

■ Мы сами ■ Мы вместе ■ Деятельность в режимных моментах



«То, что сегодня ребенок умеет делать в сотрудничестве и под руководством, завтра он становится способен выполнять самостоятельно... Исследуя, что ребенок способен выполнить самостоятельно, мы исследуем развитие вчерашнего дня. Исследуя, что ребенок способен выполнить в сотрудничестве, мы определяем развитие завтрашнего дня»

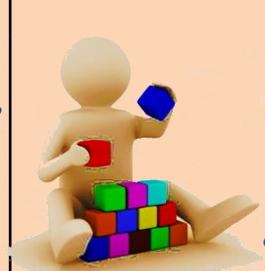
(Л. С. Выготский)



**Планирование образовательного
процесса в ДОО через виды
деятельности. Первичные
представления как
ориентировочная основа любой
деятельности**



Композиция видов детской деятельности в примерном режиме дня ДОО Младшая группа (3-4 года)

| Режимные моменты | Пн | Вт | Ср | Чт | Пт |
|--|--|---|--|--|--|
| Зарядка | Двигательная деятельность | | | | |
| Подготовка к завтраку | Самообслуживание и элементарный бытовой труд (СБТ) | | | | |
| Завтрак | | | | | |
| Самостоятельная деятельность (Мы сами) | Различные виды деятельности и формы активности по выбору ребенка | | | | |
| Совместная образовательная деятельность («Мы вместе») |  |  |  |  |  |
| Совместная образовательная деятельность («Мы вместе») |  |  |  |  |  |
| Подготовка к прогулке, прогулка | СБТ, НДА (нерегламентированная двигательная активность), познавательно-исследовательская, коммуникативная, игровая | | | | |
| «Мы сами» | По выбору ребенка | | | | |
| Подготовка к обеду | СБТ | | | | |

От первичных представлений к творческой деятельности



Творческое
применение
умений в новой
ситуации

Применение
умений

Формирование
умений

Первичные
представления



Инициатива ребёнка

Внутренний побуждающий мотив к новой деятельности

Принятие ребёнком самостоятельных решений

Руководящая роль ребёнка в каких-либо действиях, деятельности

Где и как можно реализовать все три уровня поддержки детской инициативы?



Внутренний побуждающий мотив к новой деятельности

| Тип деятельности | Действия взрослого | Действия ребенка |
|--|---|---|
| В совместной образовательной деятельности детей и взрослых | Создает условия для мотивации ребенка к конкретной деятельности через игровую или проблемную ситуацию | Дети эмоционально реагируют на ситуацию, предполагая, что надо сделать для ее разрешения |
| В самостоятельной, опосредованно организованной взрослым, деятельности детей | По окончании НОД подсказывает или обсуждает с детьми возможность использования полученных первичных представлений и умений в самостоятельной деятельности | Дети реагируют на подсказку воспитателя и могут организовать самостоятельную деятельность в свободное время |
| | Изменяет предметно-пространственную среду, например, достает из ящика цветные мелки и бумагу | Дети обращают внимание на изменившуюся среду и, при желании, могут организовать деятельность в новой среде |
| В самостоятельной деятельности детей по выбору | Дает возможность детям действовать по выбору, может помочь с организацией деятельности, если это необходимо детям | При желании дети могут организовать любую деятельность |

Принятие ребенком самостоятельных решений

| Тип деятельности | Действия взрослого | Действия ребенка |
|--|---|--|
| В совместной образовательной деятельности детей и взрослых | Дает ребёнку возможность выбрать способ действия на одном-двух этапах НОД, предлагает разные варианты | Дети выбирают свой или один из предложенных способов действия и реализуют его |
| В самостоятельной, опосредованно организованной взрослым, деятельности детей | Дает ребёнку возможность выбора способов действия на всех этапах самостоятельной деятельности, может предложить разные варианты | Дети включаются в самостоятельную деятельность в свободное время, выбирают свои способы действия или способы действия, предложенные воспитателем |
| В самостоятельной деятельности детей по выбору | Дает возможность детям действовать по выбору, может помочь с организацией деятельности, если это необходимо детям | Дети сами решают, что и как делать |



Руководящая роль ребёнка в каких-либо действиях, деятельности

| Тип деятельности | Действия взрослого | Действия ребенка |
|--|---|--|
| В совместной образовательной деятельности детей и взрослых | Дает возможность ребёнку взять на себя инициативу в парно-групповой деятельности на одном из этапов НОД | Ребёнок организует выполнение каких-либо действий, работая в группе, паре |
| В самостоятельной, опосредованно организованной взрослым, деятельности детей | Дает возможность ребёнку взять на себя инициативу в организации деятельности. Взрослый может включиться как ведомый участник (ребёнок – учитель, взрослый – ученик) | Дети организуют самостоятельную деятельность в свободное время, вовлекая других участников (сверстников, взрослых) |
| В самостоятельной деятельности детей по выбору | Дает возможность детям действовать по выбору, сам становится наблюдателем | Ребёнок сам организует деятельность, подбирает участников |



«Обучать деятельности – это значит делать учение **мотивированным**, учить ребенка самостоятельно **ставить перед собой цель** и **находить пути**, в том числе средства, ее достижения (т.е. оптимально организовывать свою деятельность), помогать ребенку сформировать у себя умения контроля и самоконтроля, оценки и самооценки»

(А. А. Леонтьев)



Этапы деятельности

- 1. Мотивационный этап** (создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).
- 2. Ориентировочный этап** (формулирование целей деятельности, подбор средств).
- 3. Исполнительский этап** (реализация самой деятельности, получение результата, подведение итогов).
- 4. Рефлексивный этап** («взгляд назад», выражение своих эмоций по итогам деятельности).
- 5. Перспективный этап** (выход на самостоятельную деятельность детей).

**Дидактическая игра – одна из
форм организации игровой
деятельности**



Виды деятельности (дошкольный возраст)

1. Игровая деятельность.
2. Коммуникативная деятельность.
3. Познавательно-исследовательская деятельность.
4. Восприятие художественной литературы и фольклора.
5. Самообслуживание и элементарный бытовой труд.
6. Конструирование.
7. Изобразительная деятельность.
8. Музыкальная деятельность.
9. Двигательная деятельность.

Игра как педагогическая форма

**Игра как форма
организации того или
иного вида деятельности**

**Игра как форма работы
внутри того или иного
вида деятельности**

Игра

Игра

Игра как детская деятельность

Виды детской деятельности (ФГОС)

Формы организации деятельности

Игровая деятельность



- игра по правилам
- сюжетно-ролевая игра
- игра с сюжетными игрушками
- дидактическая игра
- игра-рисование
- подвижная игра

Дидактическая игра

Игра дидактическая [греч. didaktikos — поучительный] — специально созданная игра, выполняющая определённую дидактическую задачу, скрытую от ребёнка в игровой ситуации за игровыми действиями. Дидактические игры составлены по принципу самообучения, когда сама игра направляет ребёнка на овладение знаниями (первичными представлениями) и умениями.

Основные виды дидактических игр:

- игры с предметами (игрушками, природным материалом);
- настольно-печатные;
- словесные игры.



Проблемно-диалогическая технология и её место в дошкольном образовании



Проблемно-диалогическая технология (автор – канд.пед.наук *Е. Л. Мельникова*)

Цель: научить самостоятельно решать проблемы
Средство: совместное открытие новых знаний

| Методы | Виды диалогов | |
|---------------------|--|-------------------------------------|
| Постановка проблемы | Побуждающий от проблемной ситуации диалог | Подводящий к теме (проблеме) диалог |
| Поиск решения | Побуждающий к выдвижению и проверке гипотез диалог | Подводящий к знанию диалог |



Приёмы создания проблемных ситуаций на школьных уроках

| Тип проблемной ситуации | Тип противоречия | Приёмы создания проблемной ситуации |
|---|---|---|
| с удивлением  | между двумя (или более) фактами, мнениями и пр. | <p>1. Одновременно предъявить противоречивые факты, представления, точки зрения и пр.</p> <p>2. Столкнуть разные мнения детей с помощью вопроса или практического задания.</p> |
| | между житейским представлением детей и научным фактом | <p>3. Шаг 1. Обозначить детям их житейское представление вопросом или практическим заданием «на ошибку».</p> <p>Шаг 2. Предъявить детям научный факт сообщением, экспериментом или с помощью наглядности.</p> |
| с затруднением  | между необходимостью и невозможностью выполнить задание | <p>4. Дать практическое задание, невыполнимое вообще.</p> |
| | | <p>5. Дать практическое задание, не сходное с предыдущим.</p> <p>6. Шаг 1. Дать невыполнимое практическое задание, сходное с предыдущим.</p> <p>Шаг 2. Доказать, что задание детьми не выполнено.</p> |

ОПРЕДЕЛЯЕМ ПРОБЛЕМУ УРОКА



Основные этапы проблемно-диалогического урока в школе

ВСПОМИНАЕМ ТО, ЧТО ЗНАЕМ



ЭТАП АКТУАЛИЗАЦИИ

РЕШАЕМ ПРОБЛЕМУ, ОТКРЫВАЕМ
НОВЫЕ ЗНАНИЯ



ЭТАП ИЗУЧЕНИЯ НОВОГО МАТЕРИАЛА

СРАВНИВАЕМ СВОЙ ВЫВОД С
АВТОРСКИМ



ПРИМЕНЯЕМ НОВЫЕ ЗНАНИЯ





**Проектирование игровой
деятельности в форме
дидактической игры с
использованием элементов
проблемно-диалогической
технологии**



Этапы совместной образовательной деятельности педагога и детей

1. Мотивационный этап (создание условий для возникновения у ребёнка внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).

2. Ориентировочный этап (формулирование целей деятельности, подбор средств).

3. Исполнительский этап (реализация самой деятельности, получение результата, подведение итогов).

4. Рефлексивный этап («взгляд назад», выражение своих эмоций по итогам деятельности).

5. Перспективный этап (выход на самостоятельную деятельность детей).



Алгоритм проведения дидактической игры

Мотивационный этап

1. Мотивационная игра
(играем по знакомым правилам)

Ориентировочный этап

2. Затруднение в игровой ситуации
(осознаем, что мы что-то ещё не знаем/не умеем)

Исполнительский этап

3. Открытие нового знания (*первичного представления*)
или умения (*способа действия*)
(проговариваем новые правила игры)

4. Воспроизведение нового в типовой ситуации
(играем по новым правилам)

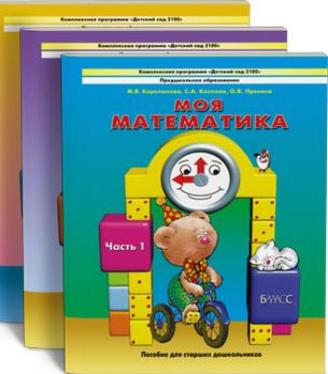
5. Подведение итога и развивающие задания
(чему научились)

Рефлексивный этап

6. Рефлексия
(проговариваем, какие эмоции испытали)

Перспективный этап

7. Выход на самостоятельную деятельность
(проговариваем, как можно организовать игру самостоятельно и что для этого есть в группе)



«Моя математика»

Учебное пособие для детей 5-7 (8) лет (авт. *М.В. Корепанова, С.А. Козлова, О.В. Пронина*)

Тема: Форма (круг, квадрат, треугольник)
Дидактическая игра «Наведём порядок на столе»



**Мотивационный
этап**

Игра по знакомым правилам: разложить геометрические фигуры по коробкам соответствующего цвета.



«Моя математика»

Учебное пособие для детей 5-7 (8) лет (авторы М.В. Корепанова, С.А. Козлова, О.В. Пронина)

Тема: Форма (круг, квадрат, треугольник) Дидактическая игра «Наведём порядок на столе»



Мотивационный
этап

Игра по знакомым правилам: разложить геометрические фигуры по коробкам соответствующего цвета.

Ориентировочный
этап

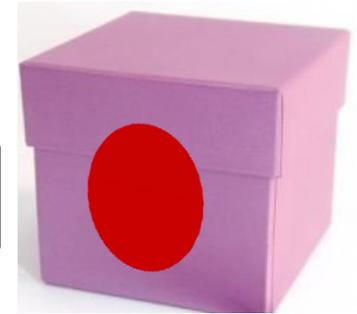
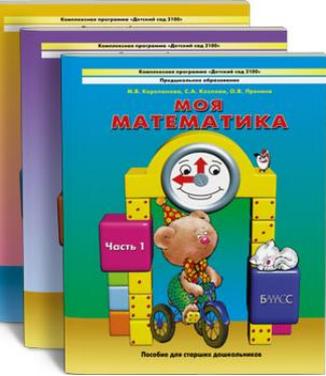
Осознание затруднения.

- В чём затруднение? Опишите каждую фигуру.
- Какое слово всё время повторялось? Что это значит? (У всех фигур одинаковая форма).
- Какой же у них общий признак? (Форма). Какую коробку нам надо подготовить?
- Так что же мы сегодня будем делать?

«Моя математика»

Учебное пособие для детей 5-7 (8) лет (авторы М.В. Корепанова, С.А. Козлова, О.В. Пронина)

Тема: Форма (круг, квадрат, треугольник) Дидактическая игра «Наведем порядок на столе»



Мотивационный
этап

Игра по знакомым правилам: разложить геометрические фигуры по коробкам соответствующего цвета.

Ориентировочный
этап

Осознание затруднения: фигуры другого цвета, но одной формы (круг); нужна новая коробка.

Исполнительский
этап

Открытие нового знания (форма, круг) и умения (группируем не по цвету, а по форме). Игра по новым правилам: складываем в соответствующую коробку все круги. Подведение итога. Выполнение задания на закрепление.



«Моя математика»

Учебное пособие для детей 5-7 (8) лет (авторы М.В. Корепанова, С.А. Козлова, О.В. Пронина)

Исполнительский
этап

Подведение итогов и применение нового знания.

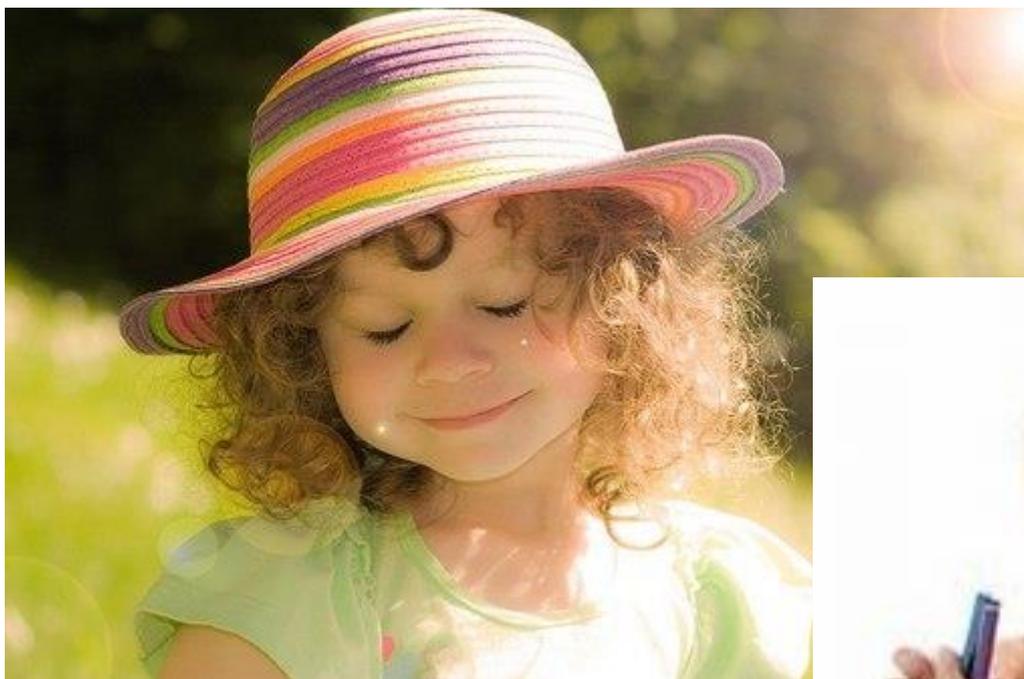
•• Собери фигуры на верхнем рисунке в группы по форме, а на нижнем – по цвету. Обведи каждую группу линией. Сколько получилось разных групп? Сколько фигур в каждой группе? Заполни числовые карточки .

The image shows a collection of geometric shapes on the left and a table on the right. The shapes are arranged in a grid-like fashion. The table has 5 rows and 2 columns. The first column contains outlines of shapes: a circle, a triangle, a rectangle, an oval, and a square. The second column contains empty boxes for counting.

| | |
|--|--------------------------|
| | <input type="checkbox"/> |

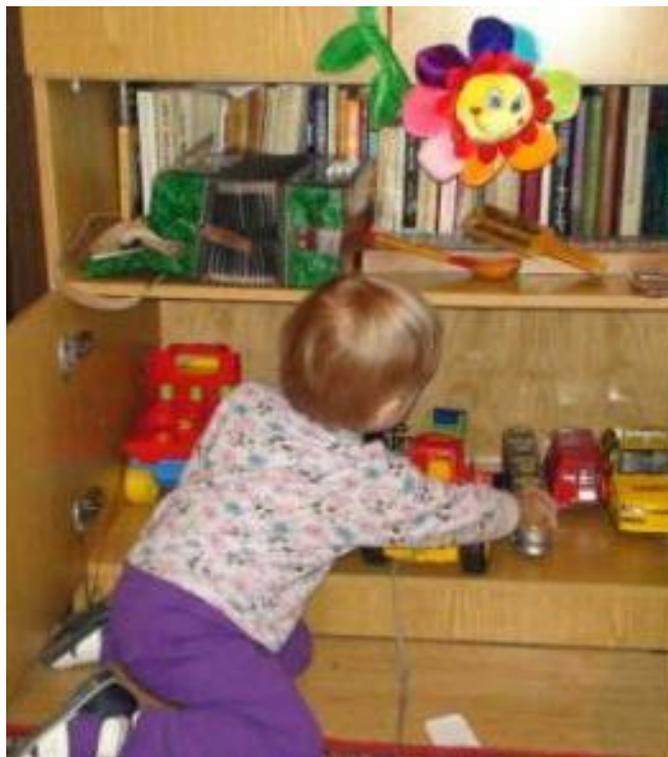
Рефлексивный
этап

- Что больше всего понравилось в игре?



Перспективный
этап

Теперь можно наводить порядок у себя в комнате, в группе, раскладывать игрушки по полочкам, коробочкам и др.



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента.



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);

3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной образовательной деятельности;



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает **знакомую** дидактическую игру на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить **дети** (во что захотят поиграть);



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);

6) формулирует **задачи** (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит задачи с соответствующими направлениями развития;



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);
- 6) формулирует *задачи* (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит задачи с соответствующими направлениями развития;

7) продумывает *действия детей* на каждом этапе деятельности;



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);
- 6) формулирует *задачи* (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит задачи с соответствующими **направлениями** развития;
- 7) продумывает *действия детей* на каждом этапе деятельности;
- 8) подбирает ***игровую ситуацию, мотивирующую*** детей к данной дидактической игре;



Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);
- 6) формулирует *задачи* (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит их с соответствующими *направлениями* развития;
- 7) продумывает *действия детей* на каждом этапе деятельности;
- 8) подбирает *игровую ситуацию*, *мотивирующую* детей к данной дидактической игре;

- 9) продумывает **вопросы** для подведения **итогов**;

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игру элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);
- 6) формулирует *задачи* (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит задачи с соответствующими направлениями развития;
- 7) продумывает *действия детей* на каждом этапе деятельности;
- 8) подбирает *игровую ситуацию*, *мотивирующую* детей к данной дидактической игре;
- 9) продумывает *вопросы* для подведения *итогов*;

10) выбирает **задание на закрепление новых** первичных представлений;

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игрового элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);
- 6) формулирует *задачи* (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит задачи с соответствующими *направлениями* развития;
- 7) продумывает *действия детей* на каждом этапе деятельности;
- 8) подбирает *игровую ситуацию*, *мотивирующую* детей к данной дидактической игре;
- 9) продумывает *вопросы* для подведения *итогов*;
- 10) выбирает *задание на закрепление* новых первичных представлений;

11) формулирует **вопросы для рефлексии.**

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме дидактической игры

Педагог

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает *новые первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД в качестве *нового, затрудняющего* игру элемента;
- 2) формулирует *цель* НОД (чему хочет научить детей);
- 3) подбирает *первичные представления*, которые могут быть *актуализированы* в данной НОД;
- 4) выбирает знакомую *дидактическую игру* на основе **ИМЕЮЩИХСЯ** у детей первичных представлений;
- 5) прогнозирует, какую *цель* могут поставить *дети* (во что захотят поиграть);
- 6) формулирует *задачи* (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности, соотносит задачи с соответствующими направлениями развития;
- 7) продумывает *действия детей* на каждом этапе деятельности;
- 8) подбирает *игровую ситуацию*, *мотивирующую* к данной дидактической игре;
- 9) продумывает *вопросы* для подведения *итогов*;
- 10) выбирает *задание на закрепление* новых первичных представлений;
- 11) формулирует *вопросы для рефлексии*.

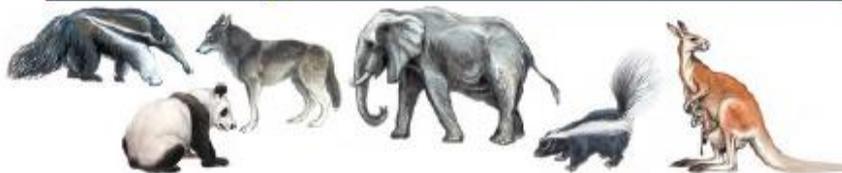
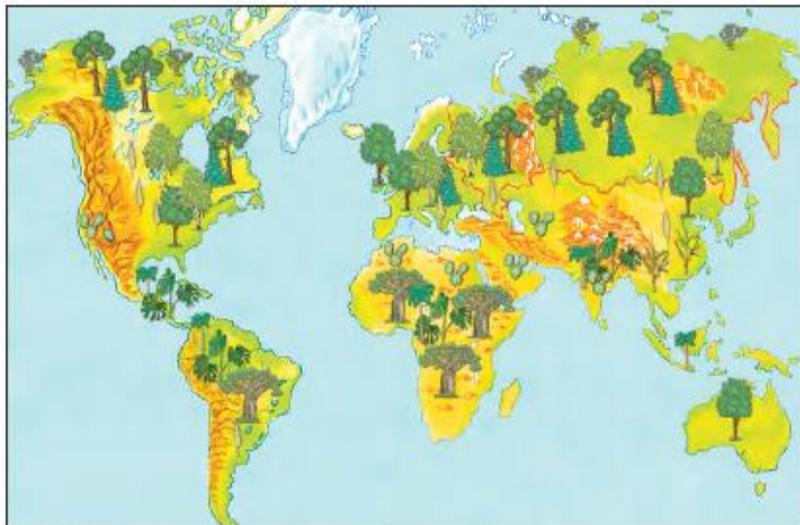
«Здравствуй, мир!»

Учебное пособие для детей 5-7 (8) лет (авторы А.А. Вахрушев, Е.Е. Кочемасова)

Тема: Путешествие в Австралию

19. Путешествие в Австралию.

1. Кто где живёт? Покажи линиями.



2. Как ты думаешь, кому удобнее нести свою ношу?

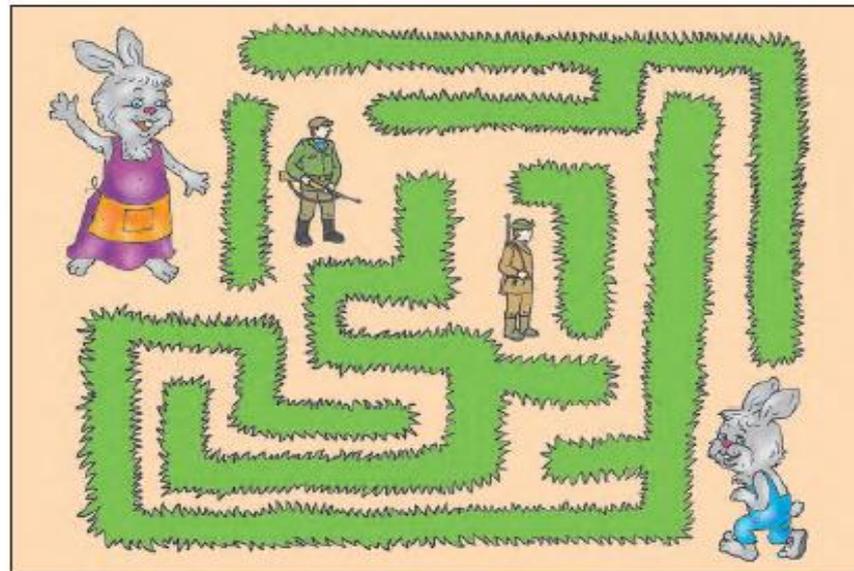


37

3. Обведи животных, которые живут в Австралии.



4. Помоги крольчонку добраться до мамы.



38

«Здравствуй, мир!»

Учебное пособие для детей 5-7 (8) лет (авторы А.А. Вахрушев, Е.Е. Кочемасова)

Тема: Путешествие в Австралию

| | |
|--|--|
| Новые первичные представления | |
| Цель воспитателя | |
| Имеющиеся первичные представления, которые могут быть актуализированы в НОД | |
| Дидактическая игра (название и краткое описание) | |
| Предполагаемая цель ребёнка | |



| | |
|---|---|
| <p>Новые первичные представления</p> | <p>Животный мир Австралии: кенгуру, ехидна, вомбат, коала, утконос, эму.</p> |
| <p>Цель воспитателя</p> | |
| <p>Имеющиеся первичные представления, которые могут быть актуализированы в НОД</p> |  <p>ЖИВОТНЫЕ АВСТРАЛИИ</p> |
| <p>Дидактическая игра (название и краткое описание)</p> | |
| <p>Предполагаемая цель ребёнка</p> | |



| | |
|---|---|
| <p>Новые первичные представления</p> | <p>Животный мир Австралии: кенгуру, ехидна, вомбат, коала, утконос, эму.</p> |
| <p>Цель воспитателя</p> | <p>Формирование первичных представлений о животном мире Австралии через игровую деятельность.</p> |
| <p>Имеющиеся первичные представления, которые могут быть актуализированы в НОД</p> | |
| <p>Дидактическая игра (название и краткое описание)</p> | |
| <p>Предполагаемая цель ребёнка</p> | |



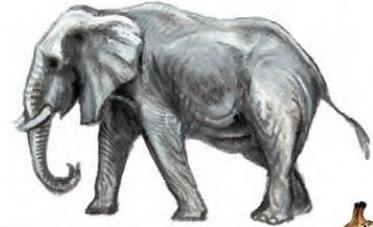
| | |
|---|--|
| <p>Новые первичные представления</p> | <p>Животный мир Австралии: кенгуру, ехидна, вомбат, коала, утконос, эму</p> |
| <p>Цель воспитателя</p> | <p>Формирование первичных представлений о животном мире Австралии через игровую деятельность</p> |
| <p>Имеющиеся первичные представления, которые могут быть актуализированы в НОД</p> | <p>Животные Африки и Америки: жираф, лев, слон, зебра; бизон, енот, ягуар, белоголовый орлан</p> |
| <p>Дидактическая игра (название и краткое описание)</p> | |
| <p>Предполагаемая цель ребёнка</p> | |





| | |
|--|--|
| Новые первичные представления | Животный мир Австралии: кенгуру, ехидна, вомбат, коала, утконос, эму. |
| Цель воспитателя | Формирование первичных представлений о животном мире Австралии через игровую деятельность. |
| Имеющиеся первичные представления, которые могут быть актуализированы в НОД | Животные Африки и Америки: жираф, лев, слон, зебра; бизон, енот, ягуар, белоголовый орлан. |
| Дидактическая игра (название и краткое описание) | «Кто в теремочке живет?» Расселяем по теремкам сначала знакомых животных Африки и Америки, затем добавляем новых (кенгуру). Обсуждаем затруднение и пути выхода из него. Играем дальше. |
| Предполагаемая цель ребёнка | |

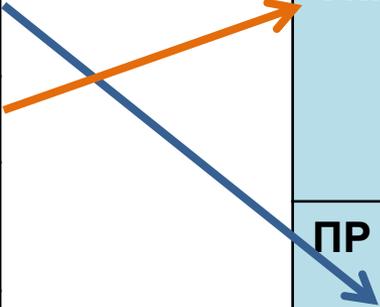
«Кто в теремочке живет?»

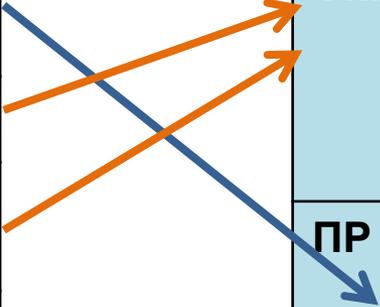
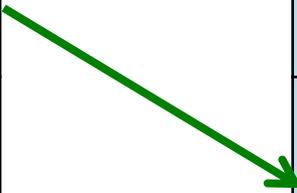


| | |
|--|---|
| Новые первичные представления | Животный мир Австралии: кенгуру, ехидна, вомбат, коала, утконос, эму. |
| Цель воспитателя | Формирование первичных представлений о животном мире Австралии через игровую деятельность. |
| Имеющиеся первичные представления, которые могут быть актуализированы в НОД | Животные Африки и Америки: жираф, лев, слон, зебра; бизон, енот, ягуар, белоголовый орлан. |
| Дидактическая игра (название и краткое описание) | «Кто в теремочке живет?». Расселяем по теремкам сначала знакомых животных Африки и Америки, затем добавляем новых (кенгуру). Обсуждаем затруднение и пути выхода из него. Играем дальше. |
| Предполагаемая цель ребёнка | Придумать новые правила игры: нужен ещё один «теремок», в который поселим кенгуру и других животных Австралии. |

| Этапы деятельности | Действия детей | Задачи | → | Образовательные области |
|--------------------------|----------------|--------|---|--|
| Мотивационный этап (М) | | | | Социально-коммуникативное развитие (СКР) |
| | | | | Познавательное развитие (ПР) |
| Ориентировочный этап (О) | | | | Речевое развитие (РР) |
| | | | | Художественно-эстетическое развитие (ХР) |
| Исполнительский этап (И) | | | | Физическое развитие (ФР) |
| | | | | |
| Рефлексивный этап (Р) | | | | |
| | | | | |
| Перспективный этап (П) | | | | |
| | | | | |



| Этапы | Действия детей | Задачи (создать условия для развития...; формирования...) |  | Обр. обл. |
|----------|--|---|---|------------|
| М | включаются в игру, интересуются атрибутами | любопытности познавательной мотивации |  | СКР |
| | играют вместе | взаимодействия в игре | | ПР |
| О | | | | |
| | | | | РР |
| И | | | | |
| | | | | ХР |
| | | | | ФР |
| | | | | |
| Р | | | | |
| П | | | | |

| Этапы | Действия детей | Задачи (создать условия для развития...; формирования...) |  | Обр. обл. |
|----------|--|---|---|------------|
| М | включаются в игру, интересуются атрибутами | любопытности познавательной мотивации |    | СКР |
| | играют вместе | взаимодействия в игре | | ПР |
| О | осознают противоречие, предлагают решение | самостоятельности, целенаправленности |  | ПР |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи | | РР |
| И | | | | ХР |
| | | | | ФР |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Р | | | | |
| П | | | | |

| Этапы | Действия детей | Задачи (создать условия для развития...; формирования...) | → | Обр. обл. |
|----------|--|---|---|------------|
| М | включаются в игру, интересуются атрибутами | любопытности познавательной мотивации | → | СКР |
| | играют вместе | взаимодействия в игре | | |
| О | осознают противоречие, предлагают решение | самостоятельности, целенаправленности | → | ПР |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи | | |
| И | слушают, рассматривают иллюстрации, группируют | первичных представлений, умения классифицировать | → | РР |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи, обогащения активного словаря | → | |
| | играют вместе | взаимодействия в игре | → | ХР |
| | выражают свое отношение к облику животных | эстетического отношения к животным Австралии | → | |
| | двигаются скоординированно | координации движений | → | |
| Р | | | | |
| П | | | | ФР |

| Этапы | Действия детей | Задачи (создать условия для развития...; формирования...) |  | Обр. обл. |
|----------|--|---|---|------------|
| М | включаются в игру, интересуются атрибутами | любопытности познавательной мотивации |  | СКР |
| | играют вместе | взаимодействия в игре |  | СКР |
| О | осознают противоречие, предлагают решение | самостоятельности, целенаправленности |  | ПР |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи |  | ПР |
| И | слушают, рассматривают иллюстрации, группируют | первичных представлений, умения классифицировать |  | ПР |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи, обогащения активного словаря |  | ПР |
| | играют вместе | взаимодействия в игре |  | ХР |
| | выражают свое отношение к облику животных | эстетического отношения к животным Австралии |  | ХР |
| | двигаются скоординированно | координации движений |  | ХР |
| Р | проявляют свои эмоции | положительного отношения к деятельности |  | СКР |
| П | | |  | ФР |

| Этапы | Действия детей | Задачи (создать условия для развития...; формирования...) | → | Обр. обл. | |
|----------|---|---|---|------------|--|
| М | включаются в игру, интересуются атрибутами | любопытности познавательной мотивации | | СКР | |
| | играют вместе | взаимодействия в игре | | | |
| О | осознают противоречие, предлагают решение | самостоятельности, целенаправленности | | ГР | |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи | | | |
| И | слушают, рассматривают иллюстрации, группируют | первичных представлений, умения классифицировать | | ГР | |
| | высказываются, отвечают на вопросы | связной речи, обогащения активного словаря | | | |
| | играют вместе | взаимодействия в игре | | ХР | |
| | выражают свое отношение к облику животных | эстетического отношения к животным Австралии | | | |
| | двигаются скоординированно | координации движений | | | |
| Р | проявляют свои эмоции | положительного отношения к деятельности | | | |
| П | предполагают, где можно использовать новые умения | самостоятельности, целенаправленности | | ФР | |

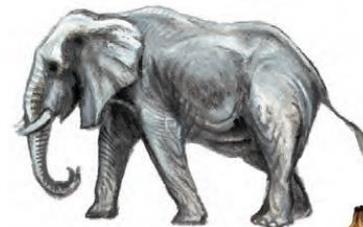
| | |
|---|--|
| Игровая ситуация для мотивационного этапа | |
| Вопросы для подведения итогов | |
| Задание на закрепление новых первичных представлений | |
| Вопросы для рефлексии | |



| | |
|--|---|
| <p>Игровая ситуация для мотивационного этапа</p> | <p>В группе появляются атрибуты игры: два теремка с изображением карты Африки и Америки, карточки с животными. Педагог предлагает организовать игру «Кто в теремочке живет?», выбрать стражников, охраняющих теремки. Раздаёт картинки с животными. Дети начинают игру.</p> |
| <p>Вопросы для подведения итогов</p> | |
| <p>Задание на закрепление новых первичных представлений</p> | |
| <p>Вопросы для рефлексии</p> | |



«Кто в теремочке живет?»



«Кто в теремочке живет?»



«Кто в теремочке живет?»



| | |
|--|---|
| <p>Игровая ситуация для мотивационного этапа</p> | <p>В группе появляются атрибуты игры: два теремка с изображением карты Африки и Америки, карточки с животными. Педагог предлагает организовать игру «Кто в теремочке живет?», выбрать стражников, охраняющих теремки. Раздаёт картинки с животными. Дети начинают игру.</p> |
| <p>Вопросы для подведения итогов</p> | |
| <p>Задание на закрепление новых первичных представлений</p> | |
| <p>Вопросы для рефлексии</p> | |



| | |
|--|---|
| <p>Игровая ситуация для мотивационного этапа</p> | <p>В группе появляются атрибуты игры: два теремка с изображением карты Африки и Америки, карточки с животными. Педагог предлагает организовать игру «Кто в теремочке живет?», выбрать стражников, охраняющих теремки. Раздаёт картинки с животными. Дети начинают игру.</p> |
| <p>Вопросы для подведения итогов</p> | <p>Чему мы сегодня научились?</p> |
| <p>Задание на закрепление новых первичных представлений</p> | |
| <p>Вопросы для рефлексии</p> | |



| | |
|--|---|
| <p>Игровая ситуация для мотивационного этапа</p> | <p>В группе появляются атрибуты игры: два теремка с изображением карты Африки и Америки, карточки с животными. Педагог предлагает организовать игру «Кто в теремочке живет?», выбрать стражников, охраняющих теремки. Раздаёт картинки с животными. Дети начинают игру.</p> |
| <p>Вопросы для подведения итогов</p> | <p>Чему мы сегодня научились?</p> |
| <p>Задание на закрепление новых первичных представлений</p> | <p>Нарисовать или вылепить животных Австралии; изобразить, как двигаются животные Австралии и т. д.</p> |
| <p>Вопросы для рефлексии</p> | |



| | |
|--|---|
| <p>Игровая ситуация для мотивационного этапа</p> | <p>В группе появляются атрибуты игры: два теремка с изображением карты Африки и Америки, карточки с животными. Педагог предлагает организовать игру «Кто в теремочке живет?», выбрать стражников, охраняющих теремки. Раздаёт картинки с животными. Дети начинают игру.</p> |
| <p>Вопросы для подведения итогов</p> | <p>Чему мы сегодня научились?</p> |
| <p>Задание на закрепление новых первичных представлений</p> | <p>Нарисовать или вылепить животных Австралии; изобразить, как двигаются животные Австралии и т. д.</p> |
| <p>Вопросы для рефлексии</p> | <p>Что больше всего понравилось в игре?</p> |



Рефлексия



**Что для вас сегодня было
НОВЫМ, актуальным?**



**Наши электронные адреса
Издательство «Баласс»**

izd@balass.su

УМЦ «Школа 2100»

umc@school2100.com

**Паршина Светлана
Валентиновна**

sv.parshina@mail.ru





Образовательная система «Школа 2100»

Живем в настоящем, думаем о будущем

О «Школе 2100» Программы Педагогам Семье Издания Курсы и семинары Скачать Электронные ресурсы



Информация о курсах и вебинарах

«Школа 2100» — педагогика здравого смысла

Образовательная система «Школа 2100» — первый и единственный в России и странах СНГ современный опыт создания целостной образовательной модели...

[читать дальше «о Школе 2100»](#)

«Школа 2100» в вопросах и ответах

8. Действительно ли в программе по литературе Р.Н. и Е.В. Бунеевых преобладают произведения зарубежной литературы? »



Актуальные материалы

Заявление Совета координаторов Образовательной системы «Школа 2100»

Прайс

Каталог

Новинки:

- [Геометрия, 7 кл. \(метод.\)](#)
- [Информатика, 8 кл. \(метод.\)](#)
- [ИЗО, 8 кл. \(метод. и рабочая тетрадь\)](#)

Работаем по ФГОС

Основная образовательная программа

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ 5-9 КЛАСС

Реализация ФГОС через внедрение технологий

Предметы — учителям

Информация по предметам: программы, планирование, технологии, актуальные вопросы

20.05.2014

О ПРАВЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ УЧЕБНИКИ ОС «ШКОЛА 2100» ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ УЧРЕЖДЕНИЯМИ (ОРГАНИЗАЦИЯМИ) ИНФОРМАЦИОННОЕ ПИСЬМО

Письма в поддержку ОС "Школа 2100"

**ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ – НА САЙТЕ
WWW.SCHOOL2100.RU**



«Школа 2100» — педагогика
здорового смысла

Образовательная система «Школа 2100» — первый и единственный в России и странах СНГ современный опыт создания целостной образовательной модели...

[читать дальше «о Школе 2100»](#)

Материалы в разделе ООП «Детский сад 2100» на сайте www.school2100.ru

ООП «Детский сад 2100»

Программы
Апробация ООП ДО "Детский сад 2100"

Мероприятия, курсы, семинары...
Наши методические центры
Из опыта работы
наш "Начальная школа плюс ДО и После" о дошкольниках и для дошкольников

Учительская копилка

2 класс. Презентация к уроку математики "Сложение и вычитание чисел". Составитель Куликова Галина

20.01.15

22 января - вебинар «Проблемный диалог на уроках окружающего мира, биологии и географии (1–6 классы)»

[все объявления »](#)

Новости «Школы 2100»

03.01.15



Приглашаем к участию в конкурсе!

[читать дальше »](#)

«Начальная школа плюс ДО и После»

Тема номера:
Пути и средства достижения метапредметных образовательных результатов



Экспериментальная деятельность и конкурсы ОС «Школа 2100»

Марафон

Что такое интеллектуально-диалогический марафон?

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!





Домашнее задание

будет рассылаться слушателям вебинара после окончания занятия на адреса электронной почты, заявленные слушателями при регистрации.

Домашнее задание необходимо выполнить в течение **ТРЕХ ДНЕЙ** и прислать на e-mail:

vebinardo2100@yandex.ru

Для получения сертификата важно:

- **БЫТЬ АКТИВНЫМ УЧАСТНИКОМ ВЕБИНАРА;**
- **ВЫПОЛНИТЬ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ.**

.. ..