

**Алгоритм технологий
для планирования конструкта образовательной деятельности
в дошкольном образовании.**

Содержание:

Технология развивающих игр (Б.П.Никитин)

Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей (В.В. Воскобович)

Технология детского экспериментирования.

Технология исследовательской деятельности А. И. Савенков

Технология проектирования.

Технология «Путешествие по «реке времени»

Технология эмоционально чувственного погружения

Технология «Путешествие по карте.»

Технология «Коллекционирование»

Технология развивающих игр (Б.П.Никитин)

Этап	Деятельность детей	Деятельность педагога
предварительный		Обеспечивает доступность игр для детей
ориентационный	наблюдают	Предлагают вниманию ребенка игру. Иницирует желание поиграть
содержательно-операционный	Рассматривают игры. Интересуются ими.	Предлагают ребенку игры более легкие
ценностно-волевой	Осуществляют свободную игровую деятельность	Обеспечивает сменяемость видов деятельности ребенка за счет разнообразных игр. Обеспечивает эффект новизны.
рефлектирующий	Оценивают свои возможности в игре и осуществляют свободную игровую деятельность все более сложными играми.	Осуществляет позитивную оценку реально достигнутых результатов с превосходящим настроением на новые действия

Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей детей (В.В. Воскобович)

Этап	Деятельность ребенка
первый	Дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.
второй	Ребенок с помощью образа запоминает понятия, символы.
третий	Знакомиться с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация), планирует свои действия. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.
Последовательность усвоения определенного опыта	
<p>Предварительное знакомство с действием: ориентировка, мотивация к деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - материальное действие; -этап внешней речи, озвучивание действий, формулировка выводов; - этап внутренней речи, осмысление проблемы; -этап автоматизированного действия (навык) 	
Основные методы данной технологии	
<p>-проблемно-поисковые методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> -проблемные вопросы, -проблемные ситуации, - эксперименты, -игровые задачи; <p>-творческие:</p> <p>создание моделей словоформ, продолжение сказки.</p>	

Алгоритм технологии детского экспериментирования.

Этапы	Последовательность действий
Шаг 1. Целеполагание (что хотим узнать...)	Вместе с детьми создать «технологическую карту» проведения хорошо знакомых экспериментов знаками, где будут отражены: цель (что хотим узнать), необходимые материалы, последовательность действий, предполагаемые результаты
Шаг 2. Выдвижение гипотезы	Выбор темы экспериментирования . гипотезу (как ты думаешь, что получится?)
Шаг 3. Планирование деятельности по проверке гипотезы	Планирование последовательности выполнения действий Ребенок будет выполнять действия,(вопрос) что получится, если некоторые действия поменять местами?
Шаг 4 Осуществление эксперимента	Проведение эксперимента (опыта)
Шаг 5. Наблюдение за преобразованием объекта	Фиксация наблюдения
Шаг 6. Фиксация преобразований объекта	
Шаг 7 Выводы	Наблюдения, проверка гипотезы, выводы.
Шаг 8.Рефлексия	Указание возможных путей дальнейшего изучения проблемы.

Алгоритм технологии исследовательской деятельности	
/А. И. Савенков/	
Этапы	Последовательность действий
Шаг 1. Наблюдение. изучение фактов и явлений	Выявление проблемы, которую можно исследовать и которую хотелось бы разрешить. Для того чтобы исследовательская деятельность вызвала у детей интерес, необходимо подобрать содержание, доступное их пониманию (окружающий мир, природа и др.).
Шаг 2. Выявление непонятных явлений, подлежащих исследованию	Выбор темы исследования.
Шаг 3.	Определение цели исследования, задач исследования.
Шаг 4.	Выдвижение гипотезы (предположения, догадки, недоказанной логически и не подтвержденной опытом).
Шаг 5.	Составление предварительного плана исследования. Возможные пути и методы исследования: подумать самому; прочитать книги о том, что исследуешь; посмотреть видеофильмы по проблеме; обратиться к компьютеру; спросить у других людей; понаблюдать; провести эксперимент.
Шаг 6.	Проведение эксперимента (опыта), наблюдения, проверка гипотезы, выводы.
Шаг 7.	Формулировка выводов. обобщений. Проверка решений. Практические выводы о возможном и необходимом применении полученных знаний.
Шаг 8.	Указание возможных путей дальнейшего изучения проблемы.

**Алгоритм технологии проектирования.
Вариант1**

Этапы	Последовательность действий
Шаг 1.	обозначение проблемы, отвечающей потребностям детей и взрослых
Шаг 2.	определение цели проекта, прогнозирование и конкретизация будущего результата
Шаг 3.	столкновение знания и «незнания», осознание познавательной задачи
Шаг 4	-активизация способов получения информации -получение необходимой информации -обобщение полученной информации
Шаг 5.	планирование деятельности, определение средств реализации проекта
Шаг 6.	реализация проекта обсуждение результата, хода работы
Шаг 7	презентация результатов
Шаг 8.Рефлексия	совместное определение перспективы развития проекта

Технология метода проектов – система обучения, в которой знания и умения дети приобретают в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий.

В проектной деятельности происходит формирование субъектной позиции у ребенка, раскрывается его индивидуальность, реализуются интересы и потребности что в свою очередь способствует личностному развитию детей.

Алгоритм технологии «Путешествие по «реке времени»

Технология «путешествие по «реке времени» направлена на упорядочение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему на примерах материальной цивилизации: история жилища, транспорта и т.д., а также собственной линии жизни ребенка, истории своей семьи). **Н.А. Короткова**

Алгоритм технологии «Путешествие по «реке времени»	
Этапы	Последовательность действий
Шаг 1. Постановка цели исследования (узнать)	Обсуждение реального или вымышленного события Актуализация культурно-смыслового контекста, наводящего детей на постановку вопросов, проблем, касающихся определенной темы.
Шаг 2. Обсуждение идей, предположений детей и взрослого по поводу возникших вопросов, проблем	Анализ-сравнение, активное обсуждение демонстрационного иллюстративного или предметного материала
Шаг 3. Предметно-символическая фиксация связей и отношений между обсуждаемыми предметами, явлениями	Работа в подгруппах: сортировка и закрепление мелких иллюстраций на панно «река времени»
Шаг 4	Сборка общей таблицы, сопоставление результатов исследования
Шаг 5.	Вывешивание таблицы на стене группового помещения
Шаг 6.	Дополнение таблицы детьми в самостоятельной деятельности. Предложение детям предметного материала, обеспечивающего продолжение исследования в свободной деятельности.
Шаг 7	Карта-панно, опредмечивающая метафору «река времени», символизирует линейное движение исторического времени: от прошлого к настоящему. Это длинный бумажный лист размером 50x160 см или 60x180 см), на котором полосой синего цвета (во всю длину) обозначена «река времени»
Шаг 8.Рефлексия	совместное определение перспективы развития проекта

Технология эмоционально чувственного погружения	
Этапы	Последовательность действий
Шаг1 Эмоциональное погружение	Организация контакта и ощущения
Шаг 2.	Эмоциональное перевоплощение педагога
Шаг 3. Опора на имеющийся опыт детей	Эмоциональное восприятие ситуации детьми (отклик, игра с персонажем. другое)
Шаг 4 .	Что бы мы могли сделать, чтобы почувствовать радостное ощущение (лета. солнца, другое)
Шаг 5. Проживание темы	Выполнение действий(дети под музыку что-то выполняют....)
Шаг 6. Событие	Изменение состояния педагога и детей(дети говорят об ощущениях, дети что-то приклеивают, размещают рисунки. радуются,..)
Шаг7 Самоконтроль	Фиксирование состояния ребёнка(игры типа «Тренируем эмоции, поглаживания, другое.
Шаг8. Рефлексия Анализ, самоанализ	

Алгоритм технологии проектирования. (вариант2)	
Этапы	Последовательность действий
ЭТАП 1. Формирует проблему (цель) (при постановке цели определяется и продукт проекта).	Вводит в игровую (сюжетную) ситуацию. Формулирует задачу (не жестко) Вхождение в проблему. Вживание в игровую ситуацию. Принятие задачи. Дополнение задач проекта.
ЭТАП 2. Совместное планирование деятельности.	Помощь в решении задачи. Организация деятельность. Объединение детей в рабочие группы. Распределение деятельности .
ЭТАП 3. Направляет и контролирует осуществление проекта.	Оказание практической помощь (по необходимости). Формирование специфических знаний, умений, навыков.
ЭТАП 4	Работа над проектом
ЭТАП 5.	Подготовка презентации проекта
ЭТАП 6.Рефлексия	совместное определение перспективы развития проекта

Алгоритм проектной деятельности педагога и детей		
Вариант3 /Л. Морозова/		
Этапы проектной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. Постановка проблемы	Формулирует для себя проблему, подводит детей к необходимости задуматься над проблемной ситуацией	Учатся видеть проблему, формулировать важные вопросы
2. Определение цели деятельности	Ставит цель с опорой на интересы и потребности детей	Обозначают цель деятельности (становятся активными исследователями окружающего мира)
3. Конкретный замысел	Продумывает, представляет то, что будет происходить и к какому результату это приведет	Участвуют в обсуждении: как организовать то или иное дело, выслушивают любые мнения, вплоть до нестандартных и неожиданных
4. Планирование	Определяет основные этапы работы с детьми в зависимости от дидактических, социальных, предметно-материальных и индивидуально-личностных условий	Перечисляют любимые занятия, предлагают игры, участвуют в определении последовательности операций
5. Реализация проекта и постоянная рефлексия	Организует и мотивирует различные виды деятельности через их интеграцию. Проводит рефлексию и своевременную коррекцию отдельных шагов	Участвуют в разнообразных видах деятельности, выступают партнерами и помощниками воспитателя
6. Анализ результатов и презентация	Выявляет положительные и отрицательные моменты в совместной деятельности с детьми	Проводят посильный анализ с подачи взрослого. Участвуют в игровой презентации достигнутых результатов

Таким образом, в проектной деятельности происходит формирование субъектной позиции у ребенка, раскрывается его индивидуальность, реализуются интересы и потребности что в свою очередь способствует личностному развитию детей.

Алгоритм действий взрослых и детей на каждом этапе проектной деятельности			
Алгоритм действий	Подражательно-исполнительский этап проектной деятельности	Развивающий этап проектной деятельности	Творческий этап развития проектной деятельности
Шаг 1	Определение проблемы, отвечающей потребностям детей	Выделение (взрослым или детьми) проблемы, отвечающей потребностям детей или обеих сторон	
Шаг 2	Постановка цели проекта, его мотивация	Совместное определение цели проекта, прогнозирование результата	Самостоятельное определение детьми цели проекта, прогнозирование результата
Шаг 3	Привлечение детей к участию в планировании деятельности и реализации намеченного плана	Планирование деятельности детьми при незначительной помощи взрослого; определение средств реализации проекта	Планирование деятельности детьми (при возможном участии взрослого как партнера определение средств реализации проекта
Шаг 4	Совместная деятельность взрослого и детей по достижению результата	Выполнение детьми проекта; дифференцированная помощь взрослого	Выполнение детьми проекта; решение творческих споров, достижение договоренности; взаимообучение, помощь друг другу
Шаг 5	Совместный анализ выполнения проекта, переживание результата	Обсуждение результата: хода работы, действий каждого, выяснение причин успехов и неудач	
Шаг 6	-	Совместное определение перспективы развития проекта	Определение перспективы развития проекта

Проектная деятельность позволяет учить детей проблематизации; целеполаганию и планированию содержательной деятельности; элементам самоанализа; представлению результатов своей деятельности и хода работы; презентаций в различных формах с использованием специально подготовленного продукта проектирования (макетов, плакатов моделей, театрализации, сценических представлений); практическому применению знаний в различных (в том числе и нестандартных) ситуациях.

Алгоритм деятельности взрослого и детей «Путешествия по карте»	
Этапы	Последовательность деятельности
1 этап	Выбор пункта назначения.
2 этап	Выбор транспортного средства передвижения.
3 этап	Определение маршрута по глобусу и карте (или возможные разные пути) и прокладывание его цветными маркерами на карте.
4 этап	Высказывание предположений о том, что и кто может встретиться в пути, в данной местности; что дети знают о пункте назначения.
5 этап	Само путешествие. Заполнение участка контурной физической карты полушарий линиями пройденных маршрутов, вырезками-метками (животных растений, людей, занятых типичным трудом)
6 этап	Подведение итогов, проверка предположений, что нового узнали.

Путешествие по карте – тип исследования, предложенный Н.А.Коротковой в ее монографии «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста». Данный тип исследования создает наиболее благоприятные условия для реализации такой развивающей задачи, как освоение пространственных схем и отношений (представления о пространстве мира, частях света, родной стране, родном крае). В данном культурно-смысловом контексте реализуется содержание, связанное с элементарными географическими представлениями (о сторонах света, океанах и континентах, их обитателях и др.)

Путешествие по карте не преследует цели снабжения детей детальными географическими сведениями. Главное – создать в воображении ребенка целостные живые образы разных уголков Земли через яркие «метки» - символы (типичные природные ландшафты и их обитатели, люди и их занятия). «Путешествие по карте» - это освоение пространственных схем и отношений (представления о пространстве мира, частях света и родной страны). Демонстрация продуктов совместной с детьми деятельности «Путешествие по карте»:

1. Дети рассматривают карту, компас, глобус.
2. Дети отмечают маршрут путешествия по карте.
3. Рассматривание энциклопедий.
4. Опыты.
6. Вырезание карточек-меток и наклеивание их на карту.
7. Вырезание картинок и создание панно, макета.
8. Рассматривание панно, макета.
9. Чтение художественной литературы с детьми.
10. Дидактические игры.
11. Рефлексия.
12. Составление синквейнов.

Синквейн происходит от франц. слова «пять». Это стихотворение, состоящее из 5 строк, в нем нет рифмы, но есть смысл. Он учит осмысленно использовать понятия и определять свое отношение к рассматриваемой проблеме в пяти строках.

Схема синквейна

1 строка – существительное – ОДНО ключевое слово, определяющее тему и содержание синквейна;

2 строка-два прилагательных – описание темы в ДВУХ словах, характеризующих данное понятие;

3 строка – три глагола-описание действия в рамках этой темы ТРЕМЯ словами;

4 строка - форма из ЧЕТЫРЕХ слов короткое предложение, раскрывающее суть темы. Философское или эмоциональное отношение к ней автора;

5 строка – ОДНО слово – синоним к первому. Обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации. Связанные с данным понятие. Пример 1: Пример 2

Книга	Путешествие по карте
Мудрая, вечная	Развивающее, познавательное
Учит. Лечит. Ведет	Исследуем, узнаем, действуем
Всю жизнь сопровождает	Знакомиться с миром интересно
Радость.	Исследование.

Коллекционирование – одно из древнейших увлечений человека, которое всегда связывалось с собиранием предметов, не имеющих прямого практического использования, но вызывающих к размышлению.

Достоинством коллекционирования можно считать его интегрированность, то есть связь с занятиями по формированию элементарных математических представлений, познанием окружающего мира, экологическим воспитанием, сенсорным развитием.

Проводимая с детьми работа по коллекционированию способствует развитию таких важных качеств творческого потенциала, как любознательность и познавательная активность.

**Алгоритм деятельности взрослого и детей по организации
«Коллекционирования»**

/Н.М. Короткова/

1. Поиск черт сходства и различия между объектами в ходе обсуждения-рассуждения, поиск возможных оснований для их группировки.

2. Размещение материала в классификационной таблице (если материал реальный (образцы минералов) - размещение в емкости в виде коллекции, а на классификационную таблицу прикрепляются замещающие их картинки или ярлычки с названиями этих предметов).

Цель исследовательской деятельности взрослого с детьми в направлении «Коллекционирование (классификационная работа)» заключается, по мнению Н.М. Коротковой, в поиске оснований для группировки, систематизации какого-либо множества однородных объектов (растений, животных, минералов). В связи с этим алгоритм деятельности может быть представлен определенным образом.