

***Использование интерактивных
форм и методов работы по
формированию функциональной
грамотности дошкольников***

Методическое пособие

“Умная книга” “Интерактивный куб” “Кейс-
технологий” “Квиз” “Квест-технологии”



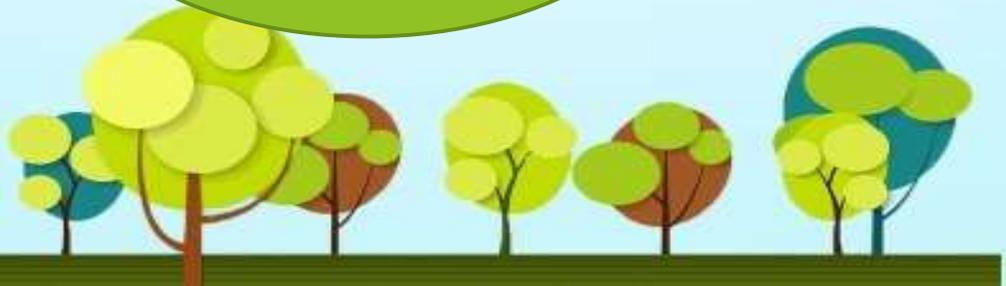
Методы воспитания



Пассивные

Интерактивные

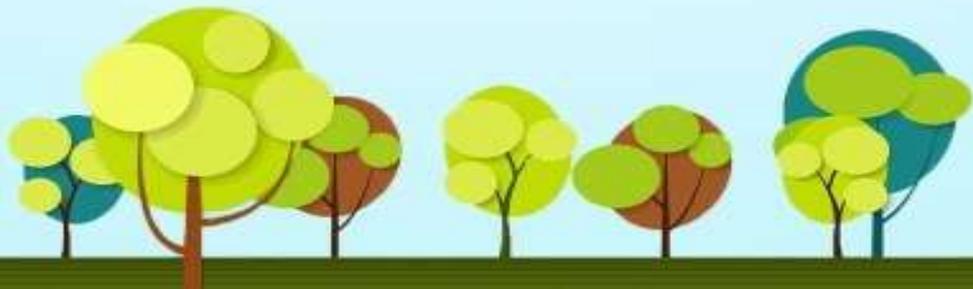
Активные





Интерактивные методы воспитания

это, прежде всего, диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника.

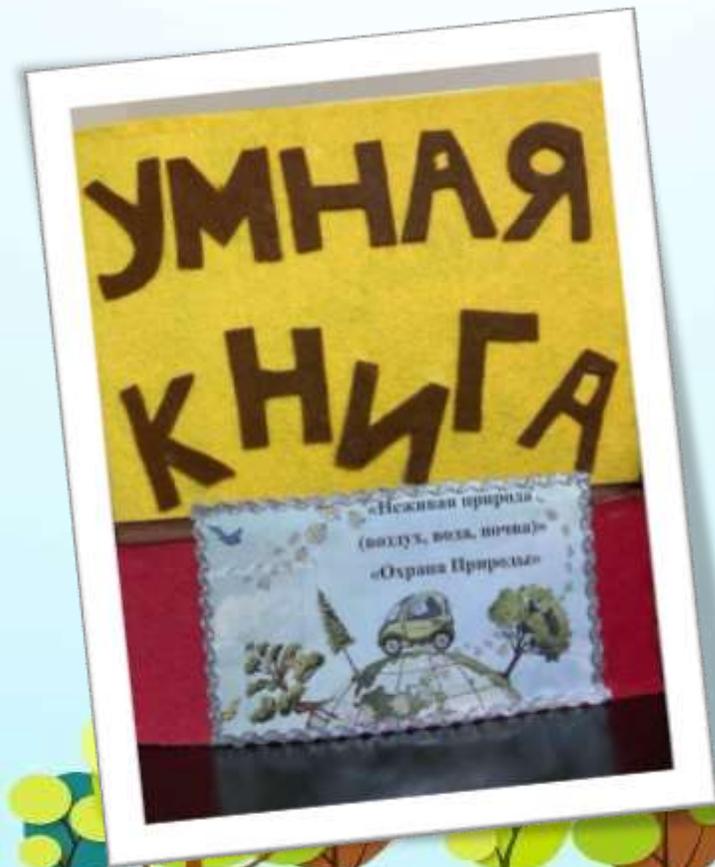


**Скажи мне - и я забуду; покажи
мне - и я запомню; дай мне действовать -
и я пойму**

Конфуций



“Умная книга” - это современная форма организации образовательной деятельности с детьми для развития познавательной активности и развития самостоятельности. Это игра, творчество, познание и исследование нового, повторение и закрепление изученного, систематизация знаний и просто интересный вид деятельности взрослого и ребёнка.



Что делает “Умная книга”?

*Р*азвивает наглядно-образное мышление, произвольное внимание, память, речь, мелкую моторику, цветовосприятие, расширяет кругозор. В процессе игры ребенок учится делать выводы, предполагать взаимосвязи явлений и процессов. В процессе взаимодействия во время игры с другими детьми дошкольник начинает понимать и применять основные правила общения с людьми. У ребенка появляется интерес к знаниям, повышается самооценка, развивается усидчивость. Кроме этого дошкольник научится различать свойства и качества предметов и материалов.

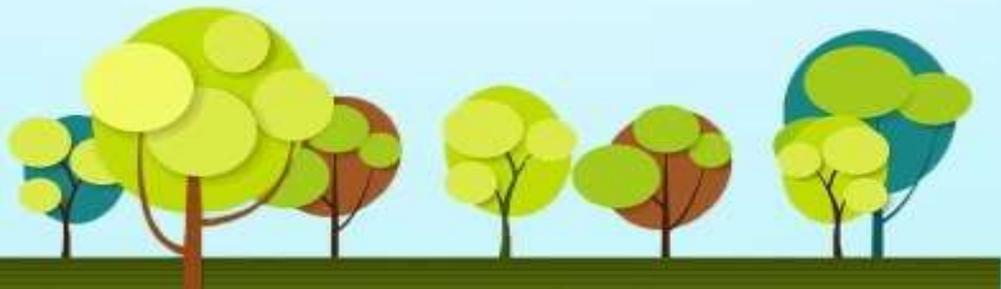


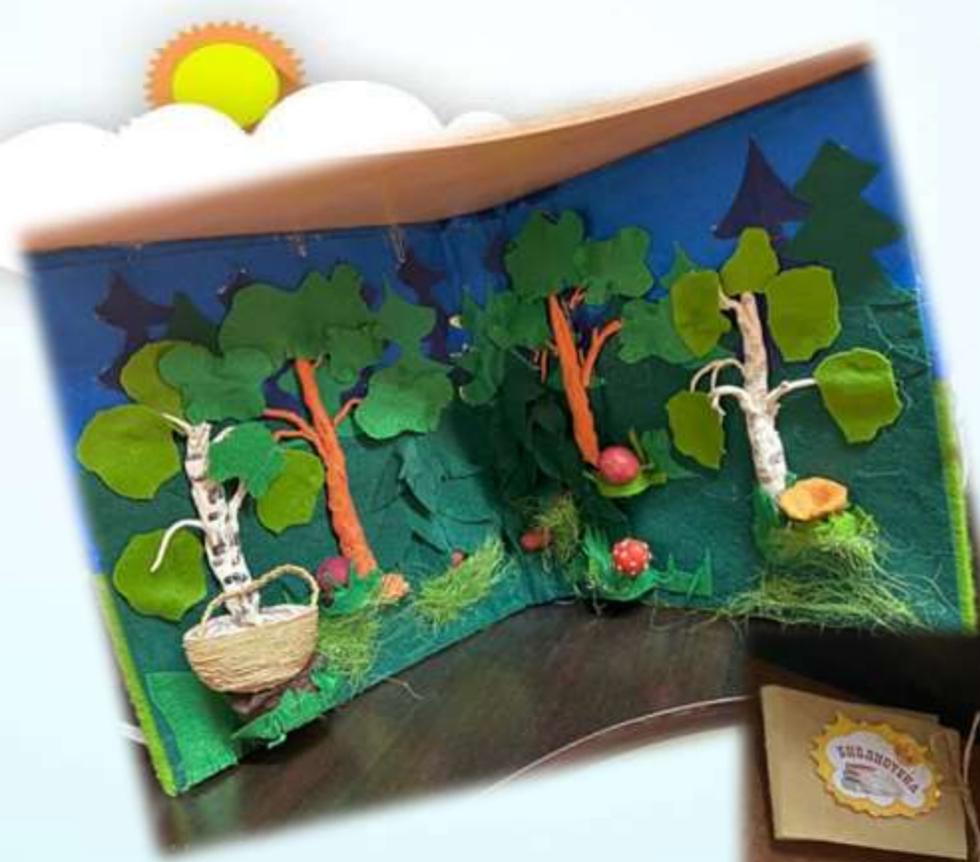
Что представляет собой настольно-печатная игра “Умная книга”



Книги - формат листа А 4. Страницы сделаны из плотного картона, которые крепятся на кольца (для удобного использования). Количество страниц варьируется в зависимости от количества игровых заданий.

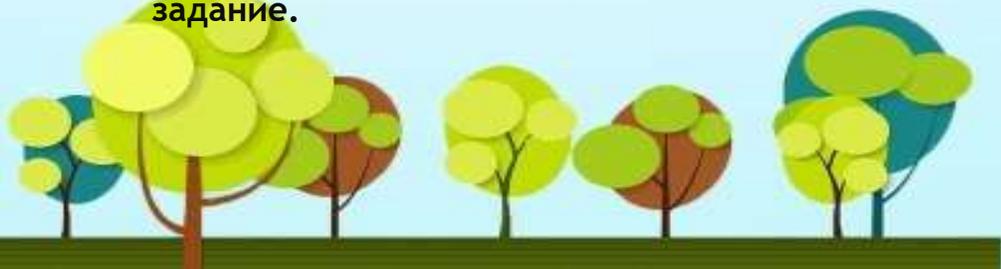
- Главная особенность «Умной книжка» – все страницы, обложка, карточки, фигуры и другие детали сделаны из ткани (бязь, ситец, фланель, флис и пр.), мягкой декоративной резины, меха. Каждый лист обшит разной тканью и имеет свой цвет (розовый, зеленый, желтый, голубой и т.д.). Все детали игры крепятся на липучки.
- Игровые задания включают в себя цель, задачу и содержание. Задания должны быть подобраны с учетом возрастных особенностей детей: на каждый возрастной период; для одаренных детей, для отстающих в физическом или психическом развитии; для дошкольников с общим недоразвитием речи; для гиперактивных детей; для дошкольников, имеющих органические и функциональные нарушения нервной системы и т.д.
- Собранный материал направлен на всестороннее развитие дошкольника: у ребенка развиваются такие психические процессы как память, мышление, восприятие и т.д., мелкая моторика, речь, эмоционально-волевые процессы, тактильные восприятие и ощущения и пр.





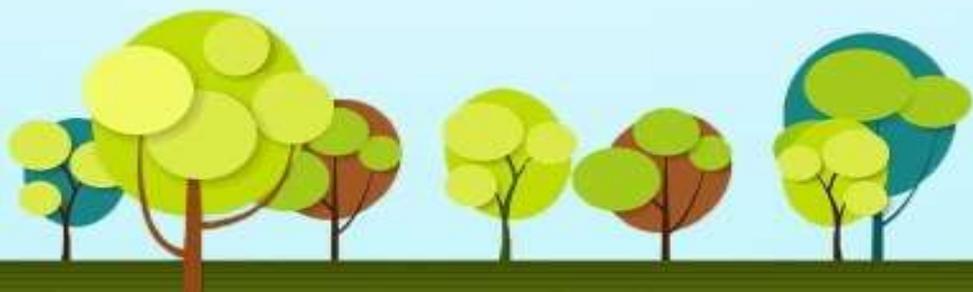
Рекомендации по использованию методического пособия

- Чтобы «Умная книга» принесла пользу ребенку, игры следует проводить регулярно 1-2 раза в неделю.
- Перед тем как начать играть, нужно обязательно обратить внимание на самочувствие и настроение ребенка. Только положительный эмоциональный настрой и хорошее самочувствие дадут возможность дошкольнику усвоить материал и получить удовольствие от игры.
- Ни в коем случае нельзя бросать начатое задание невыполненным. Необходимо настоять, добиться (в мягкой форме), чтобы ребенок закончил выполнение задания. Это поможет развить у него усидчивость и добросовестное отношение к выполняемому делу.
- Если у ребенка возникают трудности в понимании условий задания - нужно выяснить, что именно непонятно и объяснить еще раз. Если же ребенку сложно крепить детали к страницам, ему можно помочь.
- Не стоит ругать ребенка, если он отвлекается от игры. Возможно, ему не интересно или он устал.
- Каждое игровое задание «Умной книги» развивает речь ребенка, поэтому взрослый должен стараться говорить правильно, четко и выразительно. Использовать только законченные фразы и добиваться того же от ребенка.
- Прежде чем предложить ребенку выполнить задание, взрослый должен сам убедиться, что он правильно понимает и выполняет это задание.



“Интерактивный куб”

представляет собой тематическую интерактивную коробку, содержащую систематизированную и разнообразно оформленную информацию по разным разделам учебной программы. Можно использовать для игры подгруппы детей (1-4 игрока). В ходе проведения игр каждый ребёнок выполняет свою часть игровых заданий, а затем дети могут поменяться.





Цель: развитие сенсорных способностей и мелкой моторики рук воспитанников.

Задачи:

Обогащение предметно-развивающей среды группы.

Разработка дидактических игр и упражнений с данным пособием по основным направлениям развития ребёнка.

Обеспечение использования игрового пособия детьми разного уровня развития:

- развивать сенсорное восприятие (цвет, форма, величина);
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать наглядно-действенное и наглядно-образное мышление;
- развивать речь, память, внимание, воображение;
- развивать тактильные ощущения;
- воспитывать познавательный интерес;
- развивать у детей коммуникативные способности.

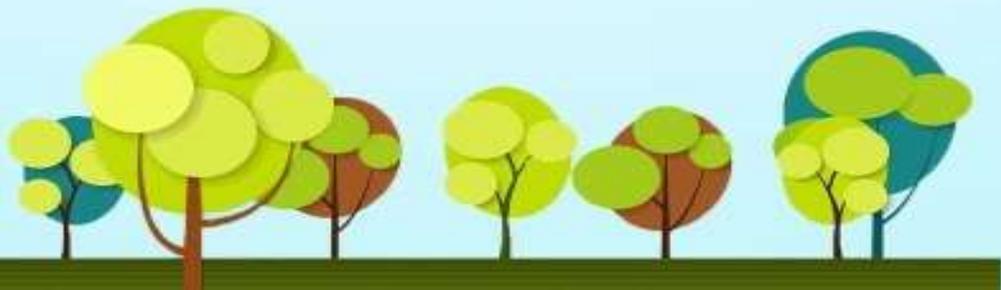




Использование дидактического пособия “Интерактивный куб”

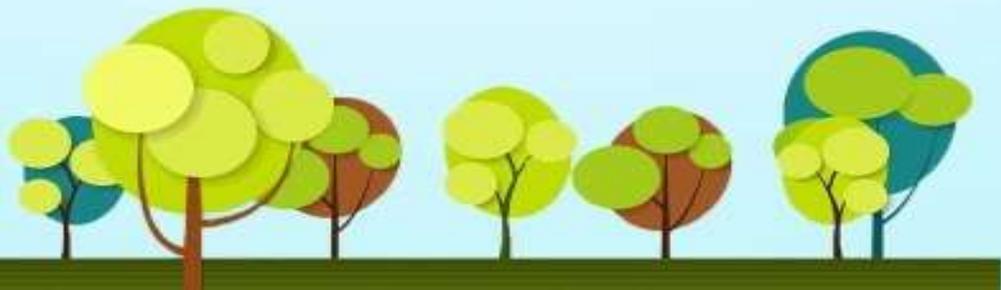
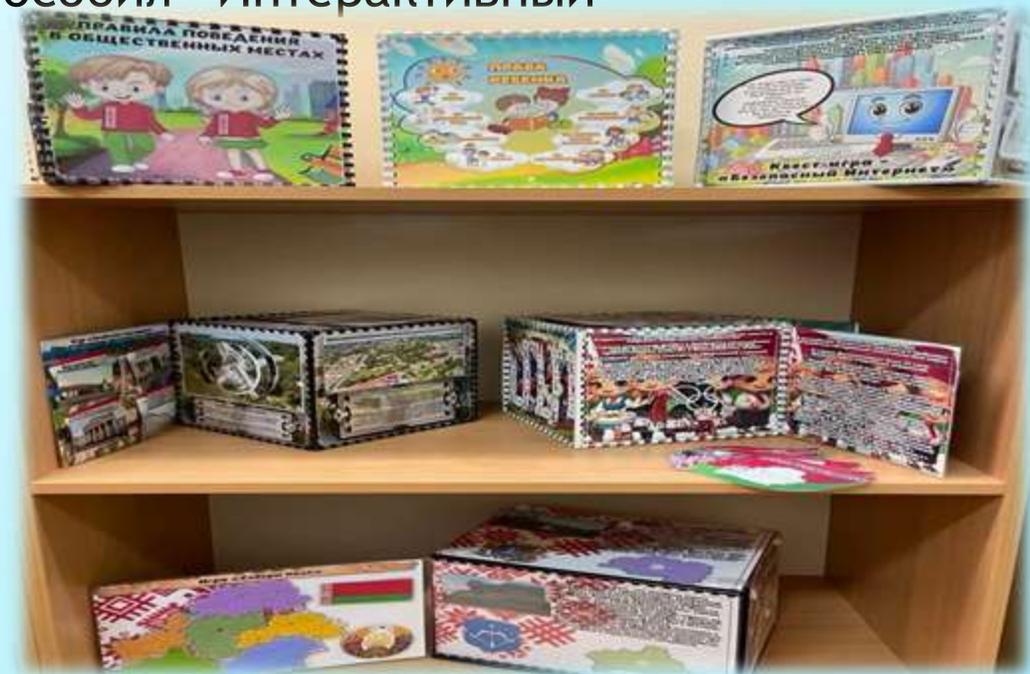
1. Педагогом в совместной деятельности с детьми (при проведении непрерывной образовательной деятельности, во время индивидуальных занятий с детьми, при организации игровой и поисково-экспериментальной деятельности детей, для использования в качестве сюрпризного момента).

2. В самостоятельной детской деятельности (индивидуальной и подгрупповой).



Актуальность пособия

Сенсомоторное развитие для детей составляет фундамент умственного развития. Сенсорное развитие включает в себя формирование восприятия цвета, формы, величины, пространственных отношений между предметами. Очень важным является развитие мелкой моторики рук. Основным видом деятельности воспитанников является игра, а применение в работе здоровьесберегающих педагогических технологий повысит результативность воспитательно-образовательного процесса. Все эти задачи вмещает в себе методическое пособие “Интерактивный куб”.



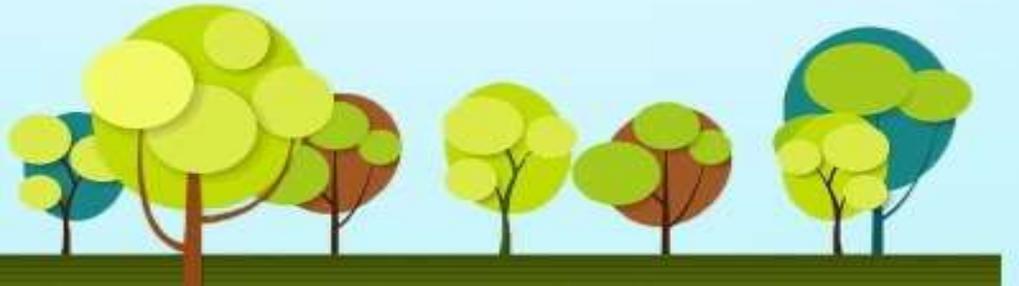
“Кейс технологий”

интерактивная технология, направленная на формирование у воспитанников практических умений и навыков через актуализацию знаний, полученных в результате анализа реальных и гипотетических ситуаций. Главное ее предназначение - развивать способность у детей выявлять и анализировать различные проблемы и находить их решение, а также умение работать с информацией.





Метод кейсов - техника обучения, при которой используется описание реальной или вымышленной ситуации. Воспитанники должны изучить ситуацию, выявить проблему в данной ситуации, разобраться в ней, а затем предложить воспитателю возможные пути решения и совместно с педагогом выбрать самый оптимальный путь выхода из проблемы. Суть кейс-метода состоит в том, что усвоение знаний и формирование умений и навыков есть результат активной самостоятельной деятельности дошкольников по разрешению проблемных ситуаций. В результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками и умениями.





Применение кейс-технологии в педагогической деятельности с детьми предполагает достижение следующих результатов:

- 1.** Развитие речевых способностей воспитанников: развитие монологической и диалогической речи, умения отстаивать своё мнение; развитие умение задавать вопросы взрослым и сверстникам, самостоятельно придумывать объяснения поступкам людей, умение использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения.
- 2.** Совершенствование аналитических способностей: умения анализировать, классифицировать, формирование собственной точки зрения по решаемой проблеме;
- 3.** Формирование коммуникативных способностей: умение взаимодействовать с собеседником, вступать в диалог, дискуссию, умение договариваться, учитывать интересы и чувства других, умение разрешать конфликты, умение пользоваться основными культурными способами деятельности, проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности, умение следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, умение принимать собственное решение, опираясь на знания и умения в различных видах деятельности, овладение разными формами и видами игры, различение условной и реальной ситуаций.
- 4.** Формирование положительного отношения к миру.



Этапы работы с кейсом разных видов следующие:

1 этап: подготовительный. Знакомство детей с ситуацией. Фиксация их внимания. Создается положительный настрой у детей на анализ данного кейса.

2 этап - мотивационный. Воспитатель настраивает детей на дискуссию для поиска постановки проблемы. Дети совместно с воспитателем выделяют проблему, определяют целевую установку. Самостоятельно воспитанники осознают цель поиска.

3 этапе - «Мозговой штурм». Воспитатель активизирует детей при помощи ключевых вопросов, помогает разрешить проблемы, выявленные детьми в результате анализа кейса, поддерживает эмоциональный настрой детей, осуществляет координационную работу во время поисковой деятельности воспитанников.

4 этап: (анализ принятия решения). Воспитатель вовлекает детей в процесс дискуссии по выбору решения кейса, ребята демонстрируют умение логически рассуждать, вступают в диалог, дискуссию.

На 5, оценочно-рефлексивном этапе, дошкольник выдвигают аргументы, размышляют, применяют полученные знания в других ситуациях.



КВИЗ- это командная интеллектуальная игра, в котором участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из самых разных сфер знания



Квиз-интеллектуальная игра, содержит:

- Вопросы. У вопросов может быть фото, аудио, видео сопровождение на экранах.
- Загадки, развивающие воображение, быструю реакцию, наблюдательность к окружающему миру.
- Кроссворды, лабиринты, направленные на улучшение словарного запаса ребенка, развитие образного мышления и памяти.
- Математические упражнения, знакомящие ребенка со сложными понятиями через простые математические истины.
- Игры-соревнования, развивающие коммуникативные навыки и вырабатывающими стремление к победе.
- Словесные задания, с помощью которых дети учатся классифицировать предметы, находить общие черты и различия, углубляют знания об окружающем мире.

Блиц-опрос

Государственный праздник День Конституции ежегодно отмечается в Беларуси 15 марта. Он является символом независимости белорусского народа, многовекового пути развития государств и областей на земном шаре.

Для нашей страны Конституция - основной документ государства, символ достоинства и чести. Беларусь - независимая и суверенная республика, демократическая конституционная правовая и социальная демократия. Конституция Республики Беларусь - гарант прав и свобод граждан, а также гарант независимости Беларуси. Для формирования национальной идентичности белорусского народа и укрепления Основами Закона - поможет укрепить связь страны, укрепить связь себя.

Блиц-опрос
3 июля
День независимости
Беларуси

ВСЕОБЩАЯ
ДЕКЛАРАЦИЯ
ПРАВ ЧЕЛОВЕКА



Интерактивный КВИЗ

15 марта
С Днём
Конституции
Беларуси!

Я-гражданин
своей страны

Игра «Венгерский кроссворд»

Вам нужно найти слова, обозначающие права ребенка (образование, имя, семья, медицина, свобода, защита, отдых, труд).

О	Б	Р	А	З	О	В	А
И	М	О	Л	А	Н	И	
М	С	Е	М	Ь	Я	Ц	И
А	О	С	М	Е	Д	И	
А	О	В	О	Т	З	А	Щ
О	Б	О	Д	А	Ь	Х	И
А	Т	Р	У	Ц	Ы	А	Т



Подведение итогов

- Как называется основная закон?
- Когда отмечается День Конституции?
- Назовите права ребенка.
- Назовите обязанности ребенка.

Головоломка «Сказка ложь, да в ней намек...»

Разгадайте картинку и напишите какое право реализованы в сказке

Какой предмет используется на кухне для разрезания хлеба и овощей?

Какой предмет используется для измерения длины?

Какой предмет используется для измерения температуры?

Какой предмет используется для измерения веса?

Квест технологии - это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которых дети полностью погружаются в происходящие, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

В **квестах** присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности. Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу прохождения и значительно расширить рамки образовательного пространства.



Новизна использования квест-технологий:

- ▶ Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в детском саду, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.
- ▶ Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды.
- ▶ Интегрируется содержание различных образовательных областей, используется возможность ИКТ.



Цель квестов:

реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей

Задачи:

- Вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, усвоение новых знаний и закрепление умевющихся.
- Развитие интереса, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.
- Воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыком взаимодействия со сверстниками.



Спасибо за внимание!