

«ЖИЗНЕННЫЙ» ПРОЕКТ ДЛЯ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

***Штерман Марина Игоревна, руководитель
Ермолаева Елена Викторовна, методист
ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город» пос. Придорожный
СП «Детский сад «Лукоморье», Волжский район Самарская область
E-mail: schtermann@mail.ru
elenaermolaeva1977@mail.ru***

Что день, грядущий, нам готовит? Радость, а может печаль, удачу или разочарование – все что угодно, только мы с этим должны справляться, а самое главное, минимизировать риски для получения отрицательного результата. Другими словами, чтобы каждый день был успешным, взрослые люди следуют какому-то алгоритму (он может быть связан с применением ранее полученных знаний или составленный самостоятельно, исходя из полученных ошибок) или определенному порядку действий. Так происходит на протяжении всей жизни и чаще всего на интуитивном уровне.

Напрашивается вопрос, чтобы всегда быть успешным нужно ждать взрослой жизни? Нет, наши дети, могут научиться быть успешными с детского сада. Об этом говорит «жизненный» проект под названием «Алгоритмическое раздолье для детей в «Лукоморье», который реализуется в настоящее время в структурном подразделении «Детский сад «Лукоморье».

Проект представляет собой практику о том, как мы взрослые, можем создавать условия для знакомства старших дошкольников с простыми алгоритмами, чтобы решать события и задачи, встречающихся в жизни.

Уверены, что ребятам помогут стать успешными современные компетенции человека XXI века: критическое мышление, креативность, коммуникация, кооперация. Данные компетенции заявлены в Приказе Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 ноября 2009 года № 655 («Федеральные государственные требования к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования») [7] как предпосылки «4К» и неразрывно связаны с алгоритмическими умениями: умение осуществлять анализ действий и оценку результата, аргументировать, генерировать идеи, корректировать деятельность и проявлять волевые качества, инициативность и самостоятельность для переноса усвоенных детьми алгоритмов в повседневную жизнь. Таким образом, алгоритмические умения, сформированные в дошкольном возрасте, выступают в качестве эффективного средства развития предпосылок учебной деятельности у дошкольников, так как алгоритм представляет собой способ принятия и удержания цели своей предстоящей деятельности, и как последовательность операций, необходимых для решения учебных, практических и повседневных задач.

Данный вектор - это утилитарная необходимость. Поскольку если наши дети при поддержке взрослых научатся с помощью алгоритмов решать «житейские» проблемы, то в дальнейшем они будут чувствовать себя увереннее и проще справляться с любыми трудностями.

Основополагающей базой проекта являются утверждения отечественных педагогов и психологов (Н.Я. Виленкин, Л.В. Воронина, С.Е. Царева) о необходимости включения алгоритмической деятельности на уровне дошкольного образования, поскольку дети

овладевают и пользуются алгоритмами, начиная с самого раннего детства – гигиенические навыки и навыки самообслуживания [2, 4], указание на необходимость формирования предпосылок учебной деятельности и собственно их характеристика (педагогические труды В.В. Давыдова и Д.Б. Эльконина, статья 64 Федерального закона «Об образовании») [5, 8, 9]. Проект выстроен в контексте выполнения требований стратегии развития современного общества, призывающей к внедрению новых направлений в развитии перспективного и гибкого поколения, начиная с дошкольного возраста.

Главный адресат реализации проекта - старшие дошкольники. В структуре образовательного процесса для детей 5-6 лет были определены три игровых образовательных комплекта («Моя Россия», «В мире предметов», «В мире животных и растений»), содержание которых реализуется посредством интеграции изобразительной, познавательно-исследовательской, речевой, элементарной трудовой деятельности и игровой деятельности с помощью современного роботизированного средства. Для поддержания интереса к новой для ребят деятельности и создания увлекательности игры с роботом «Егоркой» (так называли дети современное роботизированное средство), не требующего участия каких-либо гаджетов и планшетов, были разработаны модели игровых полей («Универсальное», «Моя Россия», «Лес. Пруд. Ферма», «Сад. Огород», «Город», «Времена года»), демонстрационный и раздаточный материал для выполнения детьми порядка действий, связанных с приобретением навыков по указанным видам деятельности (алгоритм выполнения действий по ремонту книги, рисования натюрморта, мытья посуды, рисования в технике «граттаж», составления рассказов и др.).

Содержание деятельности в рамках проекта осуществляется на основе технологических карт, составленных по классификации игровых обучающих ситуаций О.М. Ельцовой и А.Н. Тереховой [6]. Основой для разработки конструктора технологической карты стала позиция авторов о том, что умения, которые будут приобретены детьми в ходе игровых обучающих ситуаций, дети свободно перенесут и в самостоятельную деятельность. Представленные авторами игровые ситуации были модифицированы нами под идею проекта.

Разберем одну из игровых образовательных ситуаций в работе с детьми данной возрастной категории для того, чтобы понять, как это выглядит на практике.

В начале деятельности ребята могут столкнуться с ситуацией-проблемой: «мальчик Петя заболел, потому что не соблюдал режим дня». Для ее решения дошкольники принимают решение - запомнить порядок частей суток и действий, связанных с ними, чтобы никогда не болеть. Для этого на игровом поле «Универсальное» с помощью робота «Егорки» нужно собрать карточки для восстановления распорядка дня. Далее объединившись в команды, ребята могут выложить друг за другом собранные на игровом поле карточки, учитывая при этом порядок действий, который мы совершаем в соответствии с частями суток. Таким образом, дошкольники закрепляют правильный распорядок дня. Обращаем внимание, что данная деятельность может иметь продолжение и в домашних условиях: совместно с родителями ребенок может заполнить «ленту дня» - отмечать галочкой свои результаты «ежедневного проживания» в течение недели.

По такому же принципу может выстраиваться образовательный процесс с детьми, где в основе интеграции лежит речевая, или изобразительная деятельность. Подчеркиваем, что во всех технологических картах одним из основных компонентов выступает игровая деятельность детей с роботом.

В структуре образовательного процесса для детей 6-7 лет были определены четыре игровых образовательных комплекта («Отличная математика», «Прекрасное письмо», «Грамотная речь», «Примерное поведение»). В данном направлении была принята идея об

интеграции деятельности по формированию алгоритмических умений с основными компонентами готовности к школе.

Планирование представлено не только занятиями, но и культурно-досуговой деятельностью, заявленной в Федеральной образовательной программе дошкольного образования. В рамках интеллектуальных досугов, педагогам предоставлена возможность наблюдать за динамикой в применении детьми ранее усвоенных алгоритмических умений.

С целью поддержания мотивации дошкольников к алгоритмической деятельности было принято решение о замене в использовании роботизированного средства и игровых полей на яркие карточки-символы, демонстрирующие либо порядок математических действий (алгоритм сравнения чисел, решения задач, ориентировки на план-схеме, определения дня недели и площади предмета), либо действия, связанные с применением речевых навыков (алгоритм задавания простых вопросов, составления загадок и описательных рассказов), навыков в овладении грамотой (алгоритм выполнения звукового разбора слова, определения характеристики звуков, деления слов на слоги, постановки ударения в словах и составления кроссвордов) или действия для осуществления контроля за эмоциями, применения волевых усилий и регуляции поведения (алгоритм доведения дела до конца, сосредоточения и концентрации внимания, контролирования собственных действий и др.). Изменения также коснулись и технологических карт. А именно, в конструктор карт включены ситуации-соревнования.

Последовательность предъявления содержания деятельности с детьми подготовительной к школе группы проходит по такому же принципу, как с детьми 5-6 лет. Начинается деятельность с ситуации-проблемы, с которой знакомит дошкольников один из героев сказки про Незнайку. Так, в комплекте «Отличная математика» ведущую роль в сюжетной линии всегда выполняет Знайка. Каждый раз он знакомит ребят с ситуациями, которые требуют математического разрешения. В комплекте «Грамотная речь» - главная роль принадлежит поэтессе Самоцветик. Например, она может сообщить ребятам, что испытывает трудности при рифмовке строк, потому что не владеет навыком сравнения предметов. А вот в комплекте «Прекрасное письмо» может случиться ситуация, в которой поэт Цветик не может вспомнить характеристики звуков. Решением любой проблемы для детей является знание алгоритма – порядка действий, с которым на протяжении всей игровой образовательной ситуации ребята знакомятся, осваивают и учатся применять.

Так, для знакомства с алгоритмом действий педагог может организовать ситуацию-упражнение, в котором герой сказки демонстрирует тот или иной порядок действий. Для того, чтобы дети закрепили данный алгоритм, рекомендуется организовать ситуацию-игру. Например, для закрепления алгоритма сравнения чисел в роли чисел могут выступать сами дошколята - выстроиться в ряд согласно усвоенному порядку действий. Важно отметить, что в образовательную деятельность необходимо включать двигательную активность, которая может быть организована в форме физминуток. При этом, сюжетная линия ситуации никогда не должна прерываться. Например, если ребята выполняли порядок действий при выкладывании маршрута от Цветочного города до Самары для коротышек из сказки про Незнайку, то с удовольствием представляли себя в роли путешественников по Волге на разнообразном водном транспорте. В ходе ситуации-соревнования дошкольники могут научиться самостоятельно применять усвоенные алгоритмы в игровых заданиях соревновательного типа, например, возвращаясь к тому же сюжету, ребята за установленное педагогом время, могут составить маршрут для собственного безопасного путешествия, используя ранее усвоенный алгоритм. Понять степень усвоения алгоритма каждым ребенком

и представления детей о возможностях его использования в жизненных ситуациях педагог может в ходе ситуации-оценки.

В заключение столь актуальной для педагогического сообщества темы, хочется отметить, что представленный проект реализуется нами на протяжении последних двух лет и уже дает положительные результаты. Результаты видны прежде всего в активности детей и их мотивированности в желании познать новые «житейские» секреты. Кто знает, может именно данное подрастающее поколение сможет стать успешнее нас и сделать мир счастливым.

Литература:

1. Воронина Л.В. Инновационная деятельность педагога в дошкольном образовательном учреждении / Л. В. Воронина, Е. А. Утюмова // Инновационная деятельность в учреждениях дошкольного образования: материалы междунар. науч.-практ. конф., 3-4 апр. 2012 г., Москва. - М., 2012. - С. 156-162.
2. Воронина Л.В. Развитие творческого потенциала дошкольников через формирование у них алгоритмических умений / Л. В. Воронина // Педагогические системы развития творчества: материалы 10-й Междунар. науч.-практ. конф., 13-14 дек. 2011 г., Екатеринбург / Урал. гос. пед. ун-т; отв. ред. С. А. Новоселов. - Екатеринбург, 2011. - Ч 1. - С. 135-140.
3. Воронина Л.В. Развитие универсальных предпосылок учебной деятельности дошкольников посредством формирования алгоритмических умений / Л. В. Воронина, Е. А. Утюмова // Образование и наука. -2013. - № 1. - С. 74-84.
4. Воронина Л.В. Формирование у детей дошкольного возраста алгоритмических умений / Л. В. Воронина, Е. А. Утюмова // Воспитание и обучение детей младшего возраста. - 2016. - № 5. - С. 487-490.
5. Давыдов В.В. Концепция учебной деятельности школьников / В.В. Давыдов, А.К. Маркова // Вопросы психологии. – 1991. - № 6. – С. 13-26.
6. Ельцова О.М., Терехова А.Н. Игровые обучающие ситуации как нетрадиционная форма работы с дошкольниками // school2100.com URL: clck.ru/33jPyU (дата обращения: 18.02.2023).
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
8. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ / [Электронный ресурс] // <https://www.consultant.ru> / : [сайт]. — URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174 / (дата обращения: 10.01.2025).
9. Эльконин Д.Б. Комплексная характеристика развития игры: Проблема возрастной и педагогической психологии / под ред. Ф.И. Фельдштейна. – М.: Междунар. пед. академия, 1997. – 416 с.