

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«Школа № 1874»
(дошкольное отделение ул. Маршала Новикова дом 4 кор.3)

Формирование у дошкольников предпосылок познавательных универсальных учебных действий



Подготовила:
воспитатель Птушка
Елена Ивановна

Москва 2018 год

Целевые ориентиры

Целевые ориентиры Программы предполагают формирование у детей дошкольного возраста предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.
(ФГОС ДО п. 4.7.)

Виды универсальных учебных действий (УУД):

- ✿ Личностные
- ✿ Регулятивные
- ✿ Познавательные
- ✿ Коммуникативные



Образовательная область «Познавательное развитие»

Основная цель

Развитие познавательных интересов и познавательных способностей детей

Задачи познавательного развития в ФГОС ДО

Развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации

Формирование познавательных действий, становление сознания

Развитие воображения и творческой активности

Формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.)

Формировании первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях народа, об отечественных традициях и праздниках

Формирование первичных представлений о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов

Познавательные универсальные учебные действия

Общеучебные универсальные действия (включая знаково-символические)

- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- поиск и выделение необходимой информации;
- знаково-символическое моделирование умение структурировать знания;
- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач рефлексия способов и условий действия смысловое чтение ;
- определение основной и второстепенной информации постановка и формулирование проблемы.

Логические действия

- анализ объектов — синтез — выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- доказательство;
- выдвижение гипотез и их обоснование

Постановка и решение проблемы

- формулирование проблемы;
- самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

Предпосылки познавательных УУД

- ❖ УМЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНО ПРИМЕНЯТЬ УСВОЕННЫЕ ЗНАНИЯ И СПОСОБЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ РЕШЕНИЯ НОВЫХ ЗАДАЧ (ПРОБЛЕМ), ПОСТАВЛЕННЫХ КАК ВЗРОСЛЫМ, ТАК И ИМ САМИМ; В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СИТУАЦИИ МОЖЕТ ПРЕОБРАЗОВЫВАТЬ СПОСОБЫ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧ (ПРОБЛЕМ)
- ❖ СПОСОБНОСТЬ ПРЕДЛОЖИТЬ СОБСТВЕННЫЙ ЗАМЫСЕЛ И ВОПЛОТИТЬ ЕГО В РИСУНКЕ, ПОСТРОЙКЕ, РАССКАЗЕ И ДР.
- ❖ ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ И ВРЕМЕНИ
- ❖ УМЕНИЕ ПРИМЕНЯТЬ ПРАВИЛА И ПРИ ПОМОЩИ ВЗРОСЛОГО МОЖЕТ СОЗДАВАТЬ АЛГОРИТМЫ ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ПОСТАВЛЕННЫХ ЗАДАЧ
- ❖ УЗНАЕТ, НАЗЫВАЕТ И ОПРЕДЕЛЯЕТ ОБЪЕКТЫ И ЯВЛЕНИЯ ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ
- ❖ УМЕНИЕ ОСУЩЕСТВЛЯТЬ КЛАССИФИКАЦИЮ И СЕРИАЦИЮ НА КОНКРЕТНОМ ПРЕДМЕТНОМ МАТЕРИАЛЕ

Актуальные методы познавательного развития

ПРОЕКТНЫЙ МЕТОД

**ПРОБЛЕМНО-ПОИСКОВЫЙ
МЕТОД**

**ПОЗНАВАТЕЛЬНО-
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

ТРИЗ ТЕХНОЛОГИИ

**ИНФОРМАЦИОННО-
КОММУНИКАТИВНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

МНЕМОТЕХНИКА

ГРАФИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Метод проектной деятельности

Основателями его считаются американские ученые Дж. Дьюи и его ученик В.Х. Килпатрик



Проект «Бережем наш парк Покровское -Стрешнево»

Проект «Тайны подводного мира»



Цель: Развитие и обогащение социально-личностного опыта посредством включения детей в сферу межличностного взаимодействия. Педагоги, активно использующие проектную технологию в воспитании и обучении дошкольников, единодушно отмечают, что организованная по ней жизнедеятельность в детском саду позволяет лучше узнать воспитанников, проникнуть во внутренний мир ребенка.

Формы работы над проектом

ПРОБЛЕМНАЯ
СИТУАЦИЯ

ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ И
ИССЛЕДОВАНИЕ

ИГРА

ВИКТОРИНЫ И
КОНКУРСЫ

ПРОСМОТР ПРЕЗЕНТАЦИЙ,
ВИДЕОРОЛИКОВ

БЕСЕДА, РАССКАЗ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ОПЫТА РАБОТЫ

РАБОТА С ЭНЦИКЛОПЕДИЯМИ,
ЧТЕНИЕ ЛИТЕРАТУРЫ

СОВМЕСТНАЯ
РАБОТА С
РОДИТЕЛЯМИ

КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЕ

Проблемно-поисковый метод

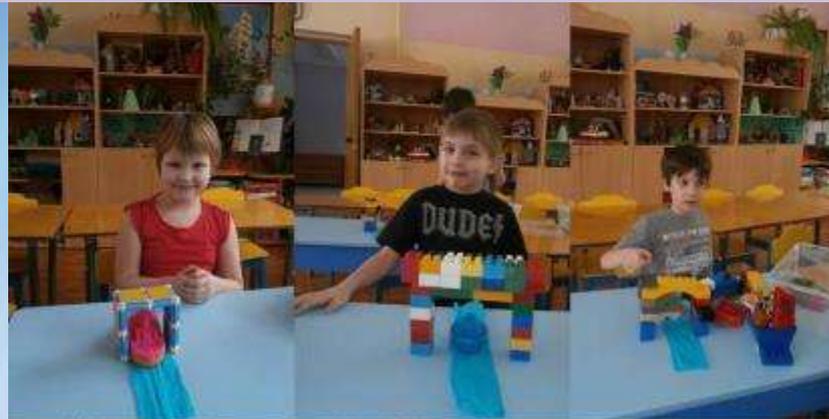
Идея развивалась от Сократа и Ж.Ж. Руссо, до К. Д. Ушинского и Д. Дьюи

Проблемное обучение - это метод, в ходе которого подача нового материала происходит через создание проблемной ситуации, которая является для ребенка интеллектуальным затруднением.

Этапы решения проблемы

- 1) Появление проблемной ситуации;
- 2) Выявление и четкое определение сущности проблемы;
- 3) Определение путей выхода из ситуации, либо вынесение предположений возможного решения и их обоснование;
- 4) Доказательство верности вынесенных предположений и верности возможного их решения;
- 5) Проверка, на сколько, верно решение проблемы.

Как достать конструктор из льда?



Как Незнайке и его друзьям попасть на другой берег реки, если в это время по реке идет пароход?

Технология ТРИЗ

ТРИЗ-технология разработанная Г. С. Альтшуллером теория решения изобретательских задач (**ТРИЗ**) - одна из инновационных технологий, способных повысить эффективность образования.

Превращение шарика.



Пропали кисточки, чем рисовать?



Рисование листьями.

Целью использования данной технологии в детском саду является: развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения.

Методы ТРИЗ технологии

- Метод мозгового штурма
- Метод каталога
- Метод фокальных объектов
- Метод "Системный анализ"
- Метод морфологического анализа
- Методика моделирование маленькими человечками
- Мышление по аналогии
- Типовые приемы фантазирования



Ситуация

Ситуация - это форма совместной деятельности педагога и детей в которой дети решают ту или иную и проблему, а педагог направляет их на решение проблемы, помогает им приобрести новый опыт, активизирует детскую самостоятельность.

Ситуация

Естественная

Педагогическое акцентирование внимания детей на каком-либо событии реальной жизни, коллизии, противоречий, конфликте, следствием которых является анализ способов их разрешения, преодоления, а также непосредственное включение ребёнка в неё.

Специально созданная

Преднамеренное моделирование ситуации, в которую включается ребёнок, чтобы совершить нравственно ценное действие или поступок.

Ситуация общения
и взаимодействия

Проблемной
ситуации

Игровые
ситуации

Ситуативный
разговор с
детьми

Познавательно-исследовательская деятельность

Исследование

Экспериментирование

Коллекционирование

Моделирование

Познавательно-исследовательская деятельность



Исследование— особая форма познавательно-исследовательской деятельности, направленная на освоение ребёнком способов реализации познавательных инициатив. Постановка и решение познавательной задачи осуществляются ребёнком с помощью поисковых действий

Познавательно-исследовательская деятельность



Экспериментирование — форма познавательно-исследовательской деятельности, направленная на преобразование вещей или ускорение процессов, происходящих с ними. При формировании познавательной активности экспериментирование рассматривают как метод, близкий к идеальному

Познавательно-исследовательская деятельность

Коллекционирование — форма познавательной активности дошкольника, в основе которой лежит целенаправленное собирание чего-либо, имеющего определённую ценность для ребёнка .



Моделирование – форма познавательной активности, направленная на развитие мышления детей с помощью специально разработанных схем и моделей, которые в наглядной, доступной для ребенка форме воспроизводят скрытые свойства и связи того или иного объекта.

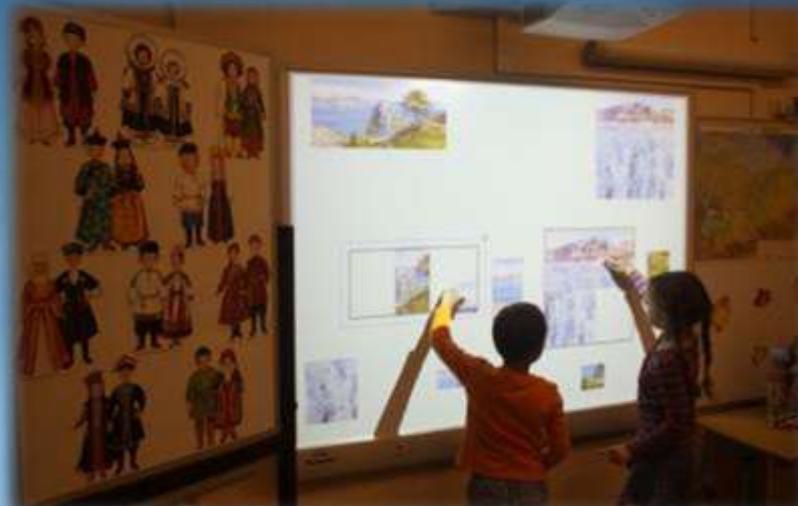
Мнемотехника

Основателем педагогического метода можно считать П. Рамуса (16 век)

Мнемотехника – система методов и приёмов, обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации, развитие связной речи. Относится к наглядному моделированию.



Информационно-коммуникативные технологии



Информационно-коммуникативные технологии в работе с детьми дошкольного возраста способствуют:

легкому усвоению понятий величины предмета, его формы и цвета;
обогащению словарного запаса;
формированию наглядно-образного, а также теоретического мышления;
развитию творческих способностей, фантазии, воображения;
повышению концентрации внимания, усидчивости и целеустремленности.



Игровые технологии

Игровые методы

- дидактические игры (игры с правилами, предметные, настольно-печатные, словесные)
- подвижные игры
- игры-забавы
- сюжетно-ролевые игры
- театрализованные игры
- игры-путешествия, квесты
- развивающие игры (палочки Кюизенера, блоки Дьенеша и др.)
- коммуникативные игры
- подвижные игры
- музыкальные игры
- конструирование (кубики, лего, магнитный конструктор, модельный конструктор)

Игровые технологии

Театрализованные игры

Театрализованные игры позволяют решать многие педагогические задачи, касающиеся формирования выразительности речи интеллектуального, коммуникативного, художественно — эстетического воспитания, развитию музыкальных и творческих способностей.



Игровые технологии

Игры-путешествия

Целью данной образовательной технологии можно считать развитие индивидуально-личностного роста ребёнка с учётом познавательных интересов и запросов обучающихся и их родителей.



Игровые технологии

Квест

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность



Игровые технологии

Палочки Кюизенера, блоки Дьенеша

Набор палочек , разработал бельгийский математик Джордж Кюизенер



Основные особенности этого дидактического материала - абстрактность, универсальность, высокая эффективность.

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш.



Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяют моделировать важные понятия не только в математике , но и информатике: алгоритмы, кодирование информации, логические операции и др.

Графические задания

Развивают логику, мышление, метапредметные навыки, память, внимание. Учат ориентироваться в тетради, ориентироваться по схемам, по плану, работать с таблицами. Развивают мелкую моторику и графические навыки.



Виды заданий:

- Графический диктант
- Работа по схемам
- Логические задания в схемах и таблицах
- Графические задания по клеткам

**«Школа не должна вносить
резкого перелома в жизнь детей.
Пусть став учеником, ребенок
продолжает делать сегодня то,
что делал вчера. Пусть новое
появляется в его жизни
постепенно и не ошеломляет
лавиной впечатлений»**

(В. А. Сухомлинский)