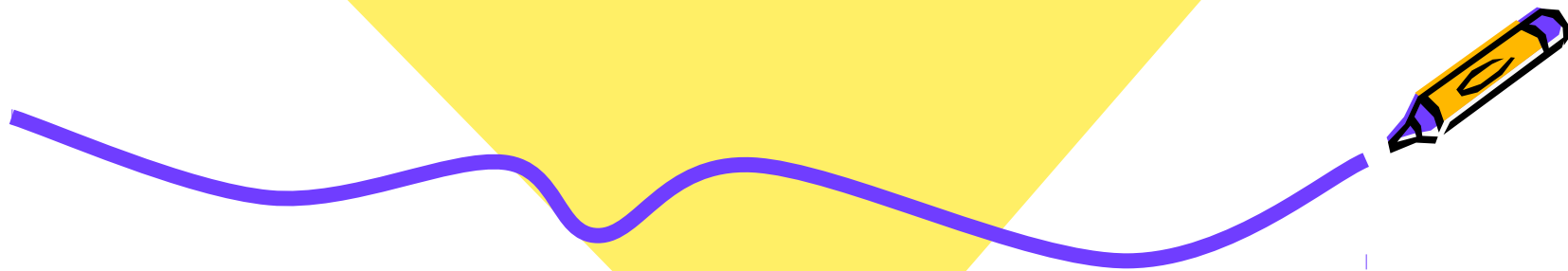




**Программа средней
группы «Капитошки»**



Технология «План - дело - анализ»

Технология «План - дело - анализ» используется в нашей групп как форма работы с детьми, которую можно назвать *дневным циклом жизнедеятельности детей*. Это утренний групповой сбор, на котором мы осуществляем *планирование* видов деятельности (места работы, материалов, партнерств и пр.), индивидуальная или совместная *деятельность* в центрах активности и *итоговый сбор*, на котором мы будем учиться подводить итоги. На групповом сборе мы стараемся (цель группового сбора) - «задать тон, настроение» на весь день; обеспечить условия для делового общения между собой и с взрослым, прививать навыки культуры общения (приветствия, комплименты и т.д.), выбирать из личного опыта наиболее значимые, интересные события, привлекать внимание детей друг к другу. Также на групповом сборе дети учатся выбирать центр деятельности, где они могут совершать самостоятельные открытия, познавать мир. Общая длительность дневного цикла - 20 - 25 минут. Главная задача технологии - предоставление детям возможности проявлять инициативу и активность, приобретать ключевые компетентности, наращивать способность к осознанному ответственному выбору, самореализации в выбранной деятельности. Для реализации данной технологии мы каждую неделю, в зависимости от лексической темы (интересов детей) меняем наполняемость центров таким образом, чтобы дети могли манипулировать с имеющимся материалом, решая игровую задачу. Данная технология отвечает требованиям ФГОС ДО, помогая развивать самостоятельность и инициативу.



Технология проектной деятельности.



Технология проектной деятельности. Проект - это отрезок жизни группы, в процессе которого и дети, и взрослые совершают увлекательную поисково-познавательную творческую работу, а не просто участие детей под руководством воспитателя в серии связанных одной темой различных видов деятельности и игр.

Мы стараемся выявить интересы детей, обсуждаем, подбираем материал, подключаем к работе родителей. В этом случае взрослые невольно продолжают разговоры с детьми - будут удивляться их вопросам, рассказывать, вместе посмотрят нужные книги или телепередачи, т. о. включаются в образовательный процесс.

Проект может длиться столько дней, сколько:

- у детей сохраняется интерес к выбранному содержанию;
- взрослым удаётся поддерживать желание детей действовать в рамках выбранной темы и пополнять развивающую среду раскрывающими её материалами.

Проекты планируем 1 - 3 раза в квартал.

Реализация данных технологий начинается с общения с детьми по поводу интересующей темы, деятельности и т.д. Каждый день начинается с группового сбора, иногда (2 р. в нед.) в виде ситуаций общения.



Технология организации сюжетной игры в детском саду



Технология Михайленко Н.Я., Коротковой Н.А. Для ребёнка игра - это независимая деятельность, в которой он может реализовать свои желания и интересы без оглядки на обязательность и необходимость, требования и запреты. Игра для ребёнка - это средство самореализации и самовыражения.

Сюжетно-ролевая игра в средней группе благоприятна для создания проблемных ситуаций. Например, мишка на прогулке поранил ногу. Как ему помочь? Или кукла Катя приглашает подружек на чай, но чашек меньше, чем гостей. Что ей делать? Подобные ситуации продумываются заранее, а затем педагог помогает детям найти решения. Развитие сюжетно-ролевой игры происходит в зависимости от того, что придумали воспитанники. Косвенное руководство состоит в том, что педагог расширяет кругозор детей, формирует у них новые представления, с тем чтобы дошкольники использовали накопленный опыт во время игр. Для обогащения игровых сюжетов мы используем беседы, экскурсии, чтение художественных произведений. Чем старше становятся дети, тем реже мы руководим ими напрямую. В зависимости от возраста по-разному развивается сюжетно-ролевая игра. Младшая группа играет только при непосредственном участии педагога, а дети 4-5 лет - самостоятельно.

Большой интерес представляет использование детьми игрушек и других атрибутов для игр. С куклами, пупсами, машинками всё более или менее понятно. В большинстве случаев они используются по назначению. Но вот понадобилось погладить кукле платье, а утюга нет. Девочка, исполняющая роль мамы, вовсе не расстроится, а возьмёт деталь конструктора в форме параллелепипеда. Подвигает кирпичик туда-сюда, пошипит - и готово. Или мальчики изображают полицейских, а пластмассовых пистолетов на всех не хватает. Недолго думая, малыш превратит в оружие ветку дерева или собственные пальцы. Учёные свидетельствуют о том, что во время игры дети не теряют связи с реальностью. Далеко не каждый предмет может быть замещён другим. Малыши выполняют замещения не столько по внешнему сходству, сколько по едва уловимому внутреннему единству. Так, если спросить у ребёнка, может ли щётка разговаривать, он ответит, что в сказке может. Но если во время игры в больницу попросить «врача» выписать рецепт щёткой, то «доктор» сразу же заявит, что это невозможно. Зато в отсутствие ручки или карандаша их легко заменит счётная палочка. Изображая всадника, дошкольник будет с упоением скакать на палке, стуле, скамейке, но в роли коня никогда не выступит кукла, грузовая машина или игрушечные весы.

Мы заботимся о создании необходимой обстановки. В средней группе мы отказываемся от зонирования при организации с/р игры, так как чёткая организация пространства тормозит инициативу дошкольников, мешает им творчески проявить себя. Дети создают игровое пространство сами, поэтому нам необходимо предусмотреть переносные ширмы, небольшие коробки, мягкие модули, кукольную мебель. Костюмы необходимо расположить на вешалках, атрибуты поместить в коробки. На каждую коробку приклеить картинку, чтобы малыши могли понять, где лежат те или иные вещи.

Руководство игрой осуществляется как прямо, так и косвенно. При прямом руководстве мы предлагаем ее замысел, помогаем организовать игровое пространство, берём на себя одну из ролей. Мы управляем детьми, только делает это ненавязчиво, от имени того, кого играем. Так, в роли продавца педагог предлагает «покупателям» описать выбираемый товар. Будучи «пациентом», воспитатель подробно расспрашивает «врача» о назначенном лечении, лекарствах, выясняет, требуется ли дополнительное обследование.

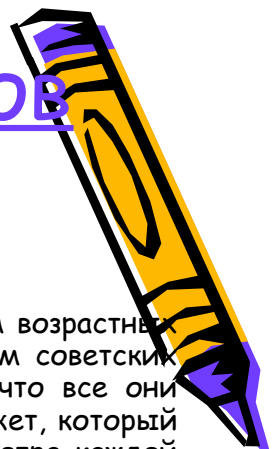


Здоровьесберегающие педагогические технологии

мы рассматриваем как технологическую основу здоровьесберегающей педагогики, как совокупность форм и методов организации обучения детей без ущерба для их здоровья, как качественную характеристику любой педагогической технологии по критерию её воздействия на здоровье ребёнка и педагога. Мы стараемся обеспечить каждому ребёнку возможность сохранения здоровья, формирование у него необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни. НОД по ОБЖ планируется 1 раз в две недели в соответствии с лексической темой (при проведении НОД используем смену позы, места действия, чередование форм деятельности). В работе используем подвижные, хороводные игры, физкультурные и динамические паузы, игры - имитации.



Технология просмотра мультфильмов



Технология Уколовой Л.Ю. технология включает в себя интересные методы и приёмы. С их помощью просмотр мультфильмов превращается из развлекательной деятельности в образовательный и воспитательный процесс.

В ДОУ собрана коллекция мультфильмов только советского или российского производства, с учётом возрастных особенностей детей и их интересов, по лексическим темам и по литературным произведениям советских авторов или сказок. В работе с детьми мы используем только эти мультфильмы, потому что все они нравственны, хорошо озвучены, музыкальны и художественно оформлены. В них всегда есть сюжет, который понятен ребёнку. Все эти мультфильмы способствуют нравственному воспитанию: после просмотра каждой истории всегда делаем вывод, правила поведения или знакомимся с пословицами и поговорками о дружбе и взаимоотношениях на примере героев.

С малышами мы просматриваем мультфильмы по прочитанным сказкам, сравниваем их. Например, в сказке «Маша и медведь» медведя прогоняют собаки, когда он принёс короб с Машенькой к бабушкиному дому, а в мультфильме бабушка с дедушкой благодарят медведя и угощают пирожками. Также дети смотрят истории о дружбе, об отношении к животным и игрушкам, о том, к чему приводит непослушание, жадность, лень.

Алгоритм вопросов после просмотра этих историй для малышей простой: *Про кого эта история? С какой проблемой столкнулся герой? Почему это произошло? Как он смог решить эту проблему? Кто помогал герою?*

После просмотра мультфильма обязательно поговорить с ребёнком о сюжете, чтобы помочь малышу разобраться в поступках героев и сделать вывод из увиденного. Мы смотрим мультфильмы вместе с малышами, затем побуждаем их к высказываниям, переживаниям поступков героев. То, что ребёнок проговаривает и обсуждает, запоминается гораздо лучше. Часто дети сочувствуют отрицательному герою. Это неплохо, что им жалко злого волка, или вредную ворону. Здесь уместны пословицы: «Как аукнется, так и откликнется», «Что посеешь, то и пожнёшь» (объяснить их значение), «Не рой другому яму, сам в неё попадёшь» или сказать, что как ты будешь поступать с людьми, так и с тобой поступят. Отвечая на вопросы, малыш учится строить фразы, цитировать строчки из произведений. Часто дети просят показать им понравившийся мультфильм ещё раз. В этом случае мы тоже спрашиваем, чем им так понравился мультфильм? Кто понравился больше всего? Почему они хотят его ещё посмотреть? Иногда малышам просто нравится весёлая песенка Огурчика («Приключения Огурчика») или Тыквёнка («А что ты умеешь?»).

Иногда мультфильмы гораздо увлекательнее, чем книга знакомят детей с литературным произведением. Особенно это касается зарубежных авторов или писателей - природоведов (Бианки, Сладков, Чарушин) или же просто яркий, весёлый мультфильм. В таком случае мы тоже отдаём предпочтение мультфильму, следуя поговорке «Лучше один раз увидеть...». Но чаще всего просмотр мультфильма идёт после прочитанного текста и обсуждения.

