МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА №103

ДОШКОЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ ИГРОПРАКТИК «ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАХОДКА»

Методическая разработка

Ангарск 2020

Авторы – составители: Филиппова О.Г., Мулланурова О.А., Кочетова И.И., Соколова Л.С., Рябич О.В., Корыткина Г.Б., Шепелева М.Н. Дошкольный конструктор профориентационных игропрактик «Педагогическая находка». Методическая разработка. - Ангарск, 2020, 15 с.

Дошкольный методический конструктор профориентационных игропрактик «Педагогическая находка» предназначен для педагогов, психологов, наставников, тьюторов, работающих по ранней профориентации с детьми дошкольного возраста. С помощью конструктора можно проектировать занятие /непрерывную образовательную деятельность/, выстраивая план в зависимости от темы, цели, возраста и навыков воспитанников.

© МБДОУ №103,
г. Ангарск, 2020

Содержание

Пояснительная записка.....3

Особенности методического конструктора.....5

Наполнение методического конструктора.....6

Содержание карточки.....7

Этапы проектирования занятия.....9

Список использованных ресурсов.....11

Приложение 1. Soft Skills навыки 12

Приложение 2. Примеры мотивационного этапа
(карточки голубого цвета). Формы, методы, приёмы.....13

Приложение 3. Примеры деятельностного этапа
(карточки голубого цвета). Формы, методы, приёмы.....14

Приложение 4. Примеры рефлексивного этапа
(карточки голубого цвета). Формы, методы, приёмы.....15

Пояснительная записка

В современном мире успех выпускника при устройстве на работу зависит не только от тех специализированных знаний и умений, которые он получает и развивает в колледже, вузе, на курсах и использует в своей профессиональной деятельности, но и от навыков которыми человек пользуется в решении разных проблем – такие навыки называют Soft skills* (гибкие навыки). Быть просто «Умненьким» уже не достаточно. Важны навыки трудоустройства – социальные способности. База для формирования таких навыков – дошкольный период. Если мы перечислим Soft skills: коммуникативность, любознательность, инициатива, сотрудничество, самостоятельность, адаптируемость и т.д. (Приложение 1) То данные навыки мы можем найти в любой образовательной программе дошкольной образовательной организации в целевом разделе в пункте «Планируемые результаты на этапе завершения дошкольного образования» – целевые ориентиры.

Как построить образовательный процесс так, чтобы сформировать, развить такие навыки? Это умелое руководство со стороны взрослых. Неспроста сегодня и государство, и общество предъявляют высокие требования к профессиональным качествам педагога. Результативность работы по развитию способностей у детей напрямую зависит от профессионализма педагогов.

Только опытный специалист способен сформировать, развить, усовершенствовать определённые навыки у детей. Важное значение, в связи с этим должно быть уделено созданию условий для непрерывного повышения профессиональной грамотности педагогов с учётом индивидуальных потребностей и запросов.

В каждой ДОО существует сложившаяся система методического обучения кадрового потенциала. Наиболее распространёнными из них являются: обучающие семинары, консультации, деловые игры и т.д. Реализуя программы по ранней профориентации педагоги изучают, внедряют, апробируют разные технологии, методы, формы работы с детьми. Проблема стала в том, что с каждым годом появляются новые формы и методы. Как сохранить, удержать в памяти, выбрать из множества тот метод, который более точно и эффективно подойдёт для реализации поставленной цели.

Результатом такого поиска коллективом педагогов нашего дошкольного учреждения стал методический конструктор, разработка которого стала содержанием долгосрочного проекта «Методический конструктор как средство формирования профессиональной компетенции педагогов ДОУ в вопросах развития навыков Soft skills у детей дошкольного возраста».

Варианты применения конструктора описаны рядом педагогов. Например, с конструктором урока по технологии ТРИЗ вы можете ознакомиться в книге «Приёмы педагогической техники» (автор Анатолий Гин). Конструктор внеурочной деятельности учащихся представлен авторами

*Soft skills («мягкие навыки») — это набор неспециализированных, но существенных для работы навыков, которые способствуют успешному участию в трудовом процессе, положительно влияют на карьеру и производительность труда и являются надпрофессиональными, «сквозными», то есть не имеют связи с конкретной профессиональной областью.

Д.В. Григорьевыми П.В. Степановым в пособии для учителей «Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор». Идея конструктора описывается также в пособии для методистов ОУ «Методический конструктор». Идею своего конструктора мы взяли у школы креативного мышления «ИКРА». Их конструктор рассчитан только на учащихся школ. Мы адаптировали данную находку на дошкольный возраст, делая акцент на профориентационную работу с дошкольниками.

Особенности методического конструктора

Что же такое методический конструктор? Методический конструктор представляет собой набор элементов (модулей), комбинируя которые можно выстраивать разнообразные методические разработки, начиная от игр, занятий и заканчивая проектами. Конструктор формируется на основе существующих ресурсов и находится в постоянном развитии, ведь каждый педагог находит и использует что-то новое. Конструктор призван существенно облегчить работу как опытных, так и молодых педагогов в силу того, что предполагает набор готовой, переработанной информации, отобранной и систематизированной по принципу эффективности. Конструктор – это инструмент, использование которого окажет существенное влияние на профессиональный рост педагогов.

Уникальность данного конструктора состоит в том, что его можно использовать не только по работе с детьми в профориентационном направлении. Данное пособие универсальное. Всё зависит от того, какую цель ставит педагог при планирование мероприятия.

Конструктор опыта состоит из карточек, на которых написаны педагогические технологии, методы, формы, приёмы работы с воспитанниками. С помощью набора данных карточек педагог может планировать своё занятие по любой теме, для любой возрастной группы от 3 –х до 8 лет.

Идея конструктора в том, чтобы подобрать наиболее подходящие методики, формы работы, приёмы, собрать из них комбинации и последовательности, из которых получатся эффективные занятия, развивающие у детей определённые навыки**.**

<u>ДЛЯ КОГО?</u>

Данные карточки разработаны для педагогов ДОО, психологов, наставников, тьюторов, которые работают с детьми 3-8 лет.

<u>КАК РАБОТАЕТ?</u>

С помощью методических карточек конструктора, вы создаете сценарий занятия, который развивает компетенции будущего – Soft skills.
Конструктор помогает:
- проектировать интересные, интерактивные занятия в соответствии с ФГОС ДО;
- заинтересовывать воспитанников в образовательный процесс;

- помогает воспитанникам приобретать опыт, а не получать готовый материал;
- повышать квалификацию педагога;
- развивать важные компетенции будущего

НА КОГО РАСЧИТАН КОНСТРУКТОР?

3- 4 года	**5- 6 лет**	**6- 8 лет**

На карточках указана рекомендуемая возрастная категория воспитанников.

Наполнение методического конструктора

1. Набор методических (цветных) карточек: зелёные, голубые, розовые. (Количество карточек может увеличиваться в зависимости от апробирования той или иной методики). Рис. 1
2. Белые карточки – для собственной разработки или заполнения (при повышении компетенции педагога в области педагогики).
3. Шаблон технологической карты для проектирования занятия. Рис. 2
4. Инструкция использования методического конструктора в практической деятельности педагога. Рис. 3
5. Игровой бокс для удобного распределения карточек. Рис. 4

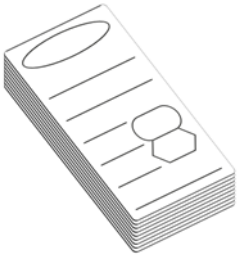


Рис. 1

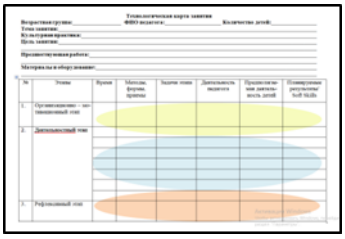


Рис. 2

Рис. 3

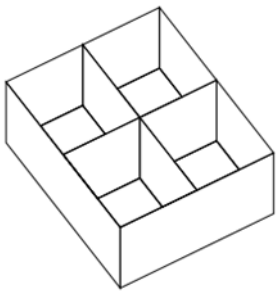


Рис. 4

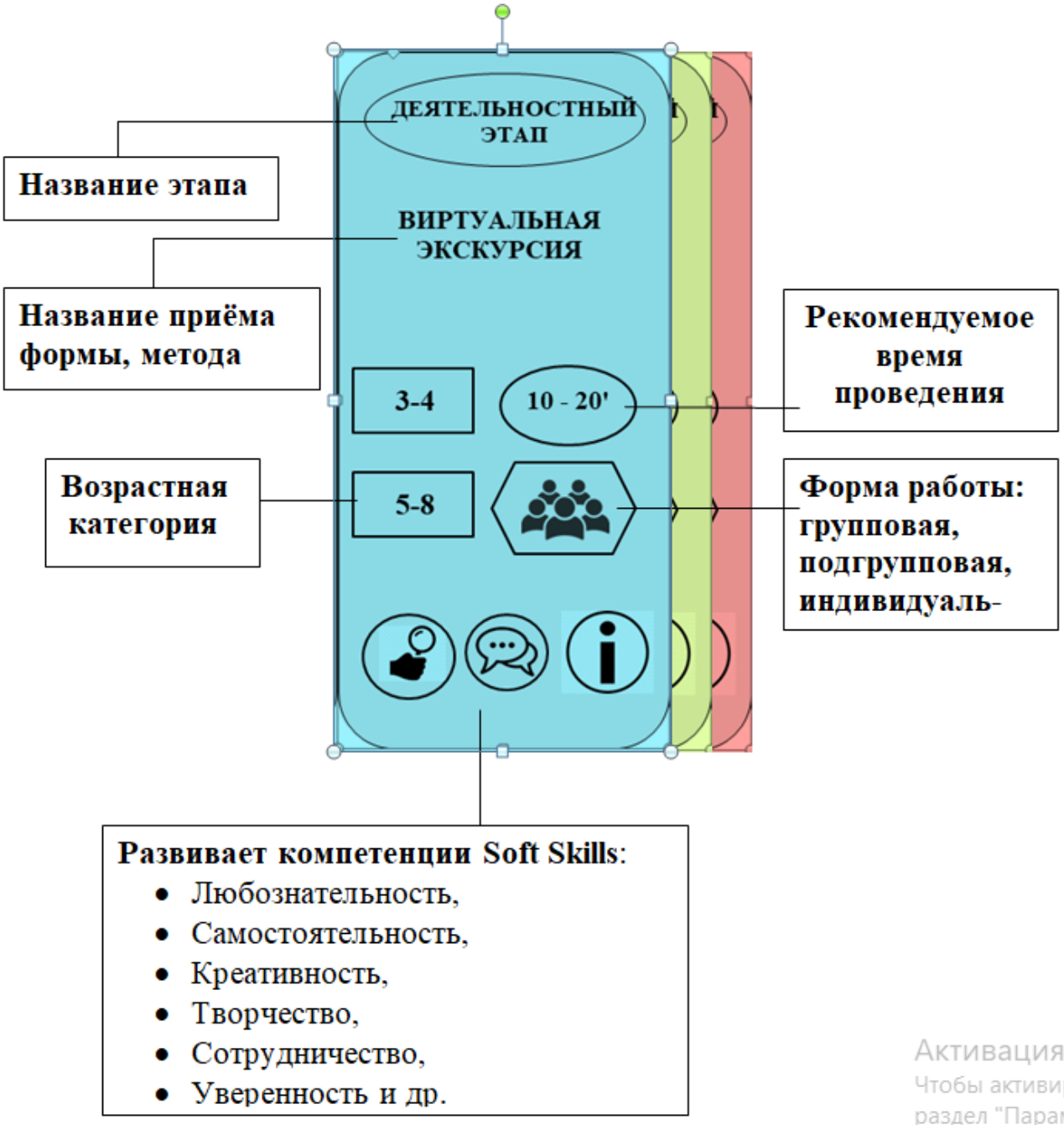
<u>Методические (цветные) карточки</u> – это методические приёмы, формы, методы передачи знаний и опыта, которые предназначены для проектирования трёх основных этапов занятия:

- организационно – мотивационного (карточки зелёного цвета)

- деятельностного (карточки голубого цвета)

- рефлексивного (карточки розового цвета)

Содержание карточки /лицевая сторона/



Активация
Чтобы активир
раздел "Парам

Содержание карточки /обратная сторона/

ВИРТУАЛЬНАЯ ЭКСКУРСИЯ

1. Педагог подготавливает фото, видео фрагмент, согласно теме занятия. Оборудовать место для просмотра
2. Педагог увлекает детей погрузиться в сюжет экскурсии.
3. Предлагает занять удобное место для просмотра.
4. Демонстрирует фото, видео фрагмент.
5. В ходе демонстрации /или после просмотра/ участники экскурсии активно действуют, исследуют, делают выводы.

Название приёма, формы, метода

Методические шаги

Этапы проектирования занятия

Шаг 1.

В технологической карте запишите тему занятия, цель, культурную практику.

Технологическая карта занятия

Возрастная группа:_____ **ФИО педагога:**_____ **Количество детей:**_____

Тема занятия:_____

Культурная практика:_____

Цель занятия:_____

_____

Предшествующая работа:_____

_____

Материалы и оборудование:_____

№	Этапы	Время	Методы, формы, приемы	Задачи этапа	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты/ Soft Skills
1.	Организационно – мотивационный этап						
2.	Деятельностный этап						
3.	Рефлексивный этап						

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейди
раздел "Параметры".

Шаг 2.

Согласно этапам занятия выберите карточки с тем методом, формой, приёмом, который считаете наиболее целесообразным и эффективным для развития компетенций воспитанников.

Технологическая карта занятия

Возрастная группа:_____ **ФИО педагога:**_____ **Количество детей:**_____

Тема занятия:_____

Культурная практика:_____

Цель занятия:_____

_____

Предшествующая работа:_____

_____

Материалы и оборудование:_____

№	Этапы	Время	Методы, формы, приемы	Задачи этапа	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты/ Soft Skills
1.	Организационно – мотивационный этап						
2.	Деятельностный этап						
3.	Рефлексивный этап						

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейди
раздел "Параметры".

Шаг 3.

Из выбранных карточек выложите последовательный сценарий проведения занятия.

Шаг 4.
Заполните технологическую карту для сохранения знаний.

ПРОЙДЯ АЛГОРИТМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ НЕСКОЛЬКО РАЗ, ВЫ ОСВОИТЕСЬ И СМОЖЕТЕ ТВОРИТЬ, НЕ ПОДГЛЯДЫВАЯ В ИНСТРУКЦИЮ!

Важная информация при заполнении технологической карты

Помните о возрастной категории воспитанников, о времени проведения занятия в соответствии с нормами СанПин, не перегружайте занятие выбранными приёмами, формами, методами!

ПРОЕКТИРОВНИЕ ЗАНЯТИЙ С КОНСТРУКТОРОМ – ЭТО СВОБОДА И ТВОРЧЕСТВО!

- проектирование занятия на выбранную тему
- использование разнообразных методов, форм, приёмов, собранных в конструкторе,
- дополнение конструктора собственными разработками

Список использованных ресурсов:

Методический конструктор /авт. — сост. О. Н. Юдинцева — М. 54 Минск: Красико — Принт, 2008. — 176 с. — (Педагогическая мастерская).

Приёмы педагогической техники /автор Анатолий Гин — Вита — Пресс.

Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя /Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с. — (Стандарты второго поколения).

Атлас новых профессий
http://atlas100.ru/catalog/media-i-razvlecheniya/igropraktik/

Как развить soft Skills у ребёнка?
https://oysterkit.ru/soft-skills#rec93193847

Картотека «Педагогические технологии в ДОУ»
https://infourok.ru/kartoteka-pedagogicheskie-tehnologii-v-dou-3382260.html

Школа инноваций и креативного мышления ИКРА
https://ikraikra.ru/

Приёмы педагогической техники. А. Гин

https://docs.google.com/document/d/1k0ufWwgH5knlHKUAitfHRENeNHfTypmONn2QTaHlQQ4/edit?pli=1

Приложение 1

SOFT SKILLS («Мягкие навыки») для достижения успеха

	Любознательность		Стрессоустойчивость
	Самостоятельность		Критическое мышление
	Инициативность		Работа с информацией (умение анализировать)
	Способность к коммуникации		Усвоение информации /*Умение слышать, слушать, понимать*/
	Креативность		Грамотность
	Сотрудничество		Гибкость мышления (нахождение несколько вариантов верных ответов)
	Лидерство		Творчество
	Уверенность		Управление временем
	Трудолюбие /умение доводить дело до конца/		Адаптируемость к изменениям

Приложение 2

Примеры организационно – мотивационный этапа (карточки зелёного цвета). Формы, методы, приёмы.

Проблемная ситуация— это состояние умственного затруднения детей, вызванное недостаточностью ранее усвоенных ими знаний и способов деятельности для решения познавательной задачи или учебной проблемы. Иными словами, проблемная ситуация — это такая ситуация, при которой ребенок хочет решить трудные для него задачи, но ему не хватает данных, и он должен сам их искать.

Волшебная шкатулка, сундучок – использование красиво оформленной шкатулки (мешочка, сундучка), в которой должно находиться некое неизвестное содержимое.

Воображаемое путешествие – это познавательный турнир-викторина, состоящий из этапов, по которым путешествуют участники, выполняя ряд заданий в определенной последовательности, соответствующих теме НОД. Это метод, при помощи которого дети знакомятся с окружающим миром.

Интеллектуальная разминка - ряд вопросов в устной форме , в быстром темпе и с позитивным настроем , который за короткое время помогает включить детей в работу, актуализировать уже имеющиеся знания перед получением новых , дает позитивный настрой на формирование рабочей, психологически комфортной атмосферы всего занятия.

Сюрприз – неожиданно веселые моменты, которые всегда вызывают у детей бурю эмоций, дети оживляются. Их деятельность активизируется. Кроме того, сюрпризные моменты создают ситуацию новизны. В которой нуждается ребенок дошкольного возраста. Сюрпризные моменты всегда красочны, ярки, неожиданны, они стимулируют развитие творческой фантазии, служат удовлетворению жажды открытий ребенком в окружающем мире.

Групповая дискуссия - это совместное обсуждение какого-либо спорного вопроса, позволяющее прояснить (возможно, изменить) мнения, позиции и установки участников группы в процессе непосредственного общения.

Научи меня – Педагог задумывает ситуацию, в которой справиться самостоятельно не может. Просит детей научить его, чтобы решить проблему.
Волшебный клубочек – заматывая или разматывая клубок, ребёнок (или дети) проговаривают (отвечают на вопросы, выполняют задания и др.) каким способом можно решить проблему.

Приложение 3

Примеры деятельностного этап (карточки голубого цвета).
Формы, методы, приёмы.

Виртуальная экскурсия - способ знакомства с профессиями, объектами окружающего мира, не посещая в реальности самого места; наглядного представления информации с помощью компьютерных технологий.

Гость группы – способ знакомства детей с профессиями, инструментами, оборудовании через встречи детей и взрослых (родителя) в группе детского сада

Творческая мастерская – форма образовательной деятельности, позволяющая детям проявить свою инициативу, так как предоставляется возможность для удовлетворения своих желаний и потребностей в творчестве. Специально организованное пространство, где целенаправленно создаются красивые интересные и нужные для детской жизни вещи.

Экскурсия - особый вид занятий, которые дают возможность в естественной обстановке знакомить детей с природными, культурными объектами, с деятельностью взрослых. Основное значение экскурсий в том, что они обеспечивают формирование у детей конкретных представлений и впечатлений об окружающей жизни.

Коллекционирование - целенаправленное собирательство разнообразных предметов, объединённых по определённым признакам и представляющих познавательный и художественный интерес.

Квест-игра - это командная приключенческая игра, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.

Профпробы – погружение в профессию. Это испытание или проверка, которая моделирует элементы конкретного вида профессиональной деятельности.

Игры-эксперименты — это игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие для ребенка — это манипуляция с определенным предметом на основе заданного сюжета.

Интеллект-карта

Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого, развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.

Приложение 4

Примеры рефлексивного этап (карточки розового цвета).
Формы, методы, приёмы.

Лесенка успеха. Она дает возможность ставить глобальные цели и достигать их. Каждая ступень — один из видов работы. Чем больше заданий выполнено, тем выше поднимается нарисованный человечек.

«Мишень» (рефлексия работы в паре, малой группе)
Дети на доске заполняют «рефлексивную мишень», оценивая свою деятельность, деятельность другого ребенка (детей).
Если ребёнок очень низко оценивает результаты, отметка ставится им в «молоко»- или в поле 0 на мишени, если выше, то в поле «5». Если результаты оцениваются очень высоко, отметка ставится в «яблочко»- в поле мишени «5».

«Снежный ком» - это интеллектуальная рефлексия деятельности.
Дети по кругу передают «снежный ком» (можно из бумаги) и говорят о том, что получилось на занятии и о том, над чем еще стоит поработать.

«Смайлики» символическая, индивидуальная карточка из 2-3 частей, для самостоятельной оценки своего состояния, своих эмоции, результатов своей деятельности, осознания содержания новых знаний, эффективности собственной работы на занятии.

«Ёлочка настроения» - это рефлексия настроения и эмоционального состояния ребенка. Детям раздаются вырезанные из бумаги шары (ёлочные игрушки), на которых они рисуют своё настроение.

«Дерево чувств» - это символическое дерево, с цветными листьями для самостоятельной оценки своего состояния, своих эмоции в конце занятия.

«Ромашка Блума» - состоит из шести лепестков, каждый из которых содержит определенный тип вопроса.

«Светофор» - сигнальные карточки: зеленого цвета, желтого, красного
Дети сигналят карточками:
Зелёной – побольше таких дел, поучительно.
Жёлтой – понравилось, но не всё, интересно.
Красной – дело не понравилось, скучно.
«Яблоневое дерево» - вырезанные из цветной бумаги или нарисованные. Эти яблоки имеют два цвета – красный и зелёный. Если ребенок считает, что он сделал все правильно, то прикрепляет к яблоне зеленое яблоко, если наоборот, то красное.