

раметров, было предложено оценить степень сформированности культуры применения информационно-коммуникационных технологий на учебных занятиях. В результате мониторинговых исследований получили следующий процент удовлетворенности потребителей: учащиеся выпускных курсов — 91,8 %; руководители практик от колледжа — 89,7 %; руководители практики от учреждений образования — 90,5 %; руководители учреждений образования и методисты управления по образованию — 89,8 %.

Таким образом, реализующуюся в колледже модель по формированию у учащихся культуры применения информационно-коммуникационных технологий можно считать эффективной.

Список цитируемых источников

1. Гершунский, Б. С. Философия образования / Б. С. Гершунский. — М. : Флинта, 1998. — 432 с.

УДК 373

Е. А. Шанц

Бюджетное учреждение высшего образования Ханты-Мансийского автономного округа — Югры «Сургутский государственный педагогический университет», Сургут, Россия

ТЕХНОЛОГИИ ПОДДЕРЖКИ ДЕТСКОЙ АКТИВНОСТИ И ИНИЦИАТИВНОСТИ

Введение. Развитие активных и инициативных людей — одна из важнейших предпосылок дальнейшего развития общественного производства, активного участия каждого гражданина в экономической, социальной, политической, духовной сферах жизни. Однако всестороннее развитие возможно только при условии

активности самой личности (А. Е. Дмитриев, Т. И. Шамова, Т. А. Соловьева). Инициатива связывается со степенью возложения личностью на себя ответственности. На этом основании построена типология активности личности К. А. Абульхановой-Славской, которая выделяет гармонический, продуктивный, рефлексивный, исполнительский, функциональный и созерцательный типы активности.

Основная часть. Ключевой идеей Федерального образовательного стандарта дошкольного образования (далее — ФГОС ДО) является утверждение, что «не ребенок для программы, а программа для ребенка. Ребенок — субъект образовательного процесса». Так, в частности, задача развития такой субъектной характеристики, как инициативность ребенка, транслируется в каждом его разделе. Раздел I «Общие положения» содержит основные принципы дошкольного образования, одним из которых является «поддержка инициативы детей в различных видах деятельности»; в разделе II «Требования к структуре образовательной программы дошкольного образования и ее объему» указывается на то, что программа должна быть направлена на «...развитие инициативы... на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками...» [1].

В содержательном разделе программы должны быть представлены «...способы и направления поддержки детской инициативы...». Раздел III «Требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования» обозначает условия, необходимые для поддержки индивидуальности и инициативы. В разделе IV нормативного документа обозначены целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования, одним из которых является показатель проявления инициативы в различных видах деятельности.

В дошкольном возрасте в зависимости от вида детской деятельности В. А. Ситаров и В. Г. Маралов выделяют следующие типы активности [2].

1 группа детей: инициативные и исполнительные дети (задают тон в игре, способны доводить ее до конца, неистощимы в придумывании сюжета; инициативны в выборе видов и содержания труда, осознают его значимость, демонстрируют

высокое качество работы; часто задают вопросы, способны предложить свои варианты выполнения задания; берут на себя лидерские функции, соблюдают нравственные нормы взаимоотношений).

2 группа детей: дети с преобладанием инициативы (не всегда способны реализовать свои инициативы, непоследовательны в действиях, слабо учитывают интересы других людей, с желанием включаются в трудовые дела, инициативны на занятиях, активны в общении, общительность часто перерастает в назойливость).

3 группа детей: дети с преобладанием исполнительности (не проявляют игровых инициатив, проявляют старательность, доводят игру до логического завершения, старательны, владеют трудовыми навыками, не способны предложить новые способы выполнения поручений, владеют навыками учебной деятельности, способны правильно строить взаимоотношения).

4 группа детей: социально импульсивные дети (на первый взгляд очень активны, однако их инициативы, как правило, некачественны, некомпетентны, трудовые навыки находятся на низком уровне, интерес к занятиям быстро пропадает, часто отвлекаются, общение не характеризуется целесообразностью, умеренностью, не владеют адекватными способами построения взаимоотношений).

5 группа детей: социально пассивные дети (в игре соглашаются на любые роли, подчиняются лидерам, трудовые навыки освоены слабо, действуют только по указанию других, при контроле взрослых, пассивны на занятиях, деятельность протекает вяло, с трудом устанавливают контакты со сверстниками и взрослыми).

К качественно-количественным показателям инициативы данные исследователи относят:

— мотивационный компонент. Выводы о нем делаются на основе анализа конкретных мотивов, побуждающих человека к инициативному поведению. У дошкольников это могут быть игровые мотивы, мотивы общения, любопытство как выражение познавательной потребности, стремление проявить спонтанную активность («побеситься») и т. д.;

– качество и общественная ценность инициативы. О данном показателе судят по тому, в решение каких задач включается личность, что она привносит свое, насколько это способствует улучшению деятельности, адекватному и продуктивному достижению целей. У дошкольников может быть инициирована организация сюжетно-ролевой игры, с одной стороны, а с другой — ребенок подговаривает сверстника на совершение проступка;

– направленность инициативы. Зависит от сферы ее проявления. Одни дети более инициативны в игре, другие — в общении;

– определенность-неопределенность инициативы. О данном показателе судят по четкости, аргументированности формулировок инициатив. «Давайте что-нибудь почитаем» — пример неопределенной инициативы; «давайте играть в дочку-матери» — пример определенной инициативы;

– мера принятия ответственности за инициативу. Ответственность является важнейшей характеристикой ценности инициативы. Одни люди, выдвигая инициативу, осознают ее значимость для решения той или иной задачи и предлагают себя в качестве исполнителя, другие могут выдвинуть качественную инициативу, а реализовывать ее должен кто-то другой;

– устойчивость инициативы. Об этом можно судить по тому, как ребенок проявляет настойчивость, отстаивает свою позицию при выдвижении инициативы;

– частота инициатив. Данный показатель указывает на общую способность индивида проявлять инициативу в различных сферах жизни. Есть дети, которые во всех сферах готовы проявить себя, бурно обсуждать проблему, проявляют разнообразные инициативы, связанные с организацией совместной деятельности и ее исполнением. Есть и такие, кто пассивен, от них трудно ожидать инициативности.

В дошкольном возрасте инициатива имеет свою специфику. Выделяются два вида инициатив: инициативы, связанные с организацией деятельности, и инициативы, связанные с исполнением [2].

Первый вид инициатив, в свою очередь, делится на *инициативы-предложения* («Давайте играть в...», «Давайте сделаем...»); *инициативы-примеры* (ребенок не выдвигает инициативу вер-

бально, включается в самостоятельную деятельность и вовлекает в нее тем самым других детей); *инициативы-поддержки* (у детей снижена степень самостоятельности, хотя способность поддерживать инициативы других — важное качество, которое необходимо воспитывать); *инициатива-распределение поручений* в различных видах деятельности («Ты будешь поливать цветы, а я — рыхлить почву»); *инициатива-доверие* («Давайте выберем Свету воспитателем, у нее мама — воспитатель»).

Второй вид инициатив, который связан с исполнением, включает в себя *познавательные вопросы* (направленные на получение новой информации или на ее уточнение); *инициативы, выдвигаемые в ходе осуществления деятельности в целях ее улучшения* («Ты не так делаешь, сначала нужно... Давай вместе»); *инициатива-помощь* («Давай, я помогу тебе...»); *инициатива-критика* (такие инициативы могут приводить к конфликтам, нежеланию понимать друг друга, но в то же время необходимо учитывать, что умение обнаружить несоответствие выполнения норм другими, способность обеспечить правильную переориентировку их деятельности и поведения — важное качество, которое характеризует ребенка со стороны его социальной активности); *инициатива-предложение* («Я буду!», «Я хочу!»).

Принципы развития активности и инициативности у дошкольников:

1. Принцип обеспечения возможностей для осуществления детьми свободного выбора. Любой сознательный выбор — игрушек, деятельности, партнеров по игре, места — является проявлением детской инициативы. Это приучает ребенка принимать решения в масштабах собственной детской жизни и брать за них ответственность.

Какой бы не вполне качественной ни была инициатива дошкольника, взрослому необходимо ее поддержать посредством присоединения к ребенку, вовлечения в этот процесс других детей, придавая ей социально одобряемые формы. В противном случае первые спонтанные инициативы под влиянием запретов быстро угасают, ребенок теряет интерес к любой деятельности, становится социально пассивным.

2. Принцип актуализации эмоциональных переживаний детей. Взрослому необходимо сделать любую деятельность привлекательной, интересной для ребенка.

3. Принцип проблематизации всей жизнедеятельности детей. Он предполагает построение взаимодействия на основе создания проблемных ситуаций.

4. Принцип сотрудничества. Правильная организация взаимодействия детей в любых видах деятельности несет в себе огромный потенциал для развития их инициативы. Самое главное — научить детей занимать разные позиции: руководства (инициатор игры), подчинения (исполнитель инициатив другого), равенства (взаимодействие с другими участниками игровой деятельности на равных).

Переход современной системы дошкольного образования на деятельность по требованиям ФГОС ДО обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются воспитатели и методисты детских садов. Прежде всего, изменились требования к проведению занятий, так как были разработаны определенные педагогические технологии, которые необходимо использовать в процессе реализации.

Квест-технологии

Реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме — в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности. Образовательная деятельность в форме квеста замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО, становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовывать жизнь в детском саду.

Квест (англ. quest поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета) изначально — один из способов построения сюжета, путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Квест — это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Любая педагогическая технология предполагает в качестве результата усвоение воспитанниками определённого комплекса знаний, умений, навыков. И. Н. Сокол рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила и реализуется в целях повышения у детей уровня знаний и умений [3].

При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации (от внимания до удовлетворения), знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры и, соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям, реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

Квест — это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий [4].

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Квест с его почти безграничными возможностями оказывает неограниченную помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его не-

обычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное — огромное желание педагогического коллектива детского сада заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест-технология, имеющая четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), конкретные правила и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т. е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность (Т. П. Корзникова).

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Чтобы квест действительно был увлекательным и в то же время обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

При планировании и подготовке квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

- 1) линейные — игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

2) **штурмовые** — игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

3) **кольцевые** — представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Чаще всего используются линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

Структура квест-технологии может быть следующей: введение (в котором прописываются сюжет и роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги и призы) (И. Н. Сокол).

Рассмотрим подробнее каждый структурный компонент.

I. Введение: постановка задачи и распределение ролей.

Идей для квестов может быть много, но самое главное — грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра, и написать сценарий.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель — общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Задачи и мотивация. Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования:

- первая задача не должна быть сложной, ее цель — вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;

- используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;

- задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;

- необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Самое главное и, наверно, самое трудное — это заинтересовать участников. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками.

Чтобы заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата, на финише должен быть приз. Нужно организовать некое соревнование по поиску «сладкого клада» на территории детского сада.

II. Задания (этапы прохождения, список вопросов и т. д.).

Для составления маршрута используются разные варианты:

- маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

- карта (схематическое изображение маршрута);

- «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти, после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т. п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

III. Порядок выполнения поставленной задачи (штрафы и бонусы).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

IV. Оценка. Конечная цель (приз).

Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия). Воспитатель ориентируется на четыре вида рефлексии для оценки мероприятия:

- 1) коммуникационная — обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- 2) информационная — приобретение детьми нового знания;
- 3) мотивационная побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- 4) оценочная — соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Подводя итоги, хочется отметить, что квест-игры помогают активизировать всех участников игры. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность; это тренировка памяти и внимания, восприятия, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. посредством восприятия и ощущений в квест-играх происходит решение таких задач, как формирование чувственных впечатлений; уточнение названий предметов и их отличительные свойства (форма, цвет, величина); ориентировка в предметах согласно словесному описанию и внешнему виду; составление первичных

обобщений, группировка предметов по общим свойствам. Квест-игры — одна из интересных форм, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

Проектная технология

Проект — это «идеальный образ предполагаемого или возможного объекта, состояния» (Н. В. Матяш). В некоторых случаях проект рассматривается как «план, замысел какого-либо действия; комплексный план системно-организованной последовательности действий, ведущей к запланированному результату» (Д. Семин).

Проект в детском саду применяется в качестве метода и средства обучения, а также формы организации работы с детьми.

В. Б. Хозиев изучал проект как форму организации продуктивной деятельности детей старшего дошкольного возраста, а Е. С. Евдокимова — как форму организации познавательной деятельности детей. Л. С. Киселева, Т. А. Данилина, Т. С. Лагода, М. В. Зуйкова рассматривают проект как метод организации деятельности дошкольника, основанный на взаимодействии педагога и воспитанника, поэтапную практическую деятельность по достижению поставленной цели.

Проектная деятельность обладает огромным развивающим потенциалом, не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Проектная деятельность — это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый мир, практический опыт. Она требует от педагога терпения, доверия и уважения к ребенку, веры в его силы и возможности. В проектной деятельности педагогу необходимо отказаться от позиции транслятора готовых знаний и опыта, ему необходимо стать партнером, помощником, консультантом детей, создать такую образовательную среду, в которой каждый ребенок мог бы активно действовать, сообразуясь со своими потребностями, интересами, целями и возможностями.

Проектная деятельность разворачивается в проблемной ситуации, которая не может быть решена прямым действием.

Например, если ребенок захотел нарисовать какой-либо предмет и нарисовал его, то мы не можем говорить о том, что он реализовал проектную деятельность, так как это не проблемная ситуация. Если же ребенок хочет выразить в рисунке свое отношение к предмету, то в этом случае возникает особая проектная задача, связанная с исследованием возможностей и поиском форм передачи своего отношения к предмету.

Участники проектной деятельности должны быть мотивированы. Простого интереса недостаточно. Необходимо, чтобы и педагог, и ребенок сформулировали причину, по которой они включаются в исследование.

Например, подготовка к празднику. Ребенок может быть заинтересован в подготовке к празднику, но проектная деятельность начнется только в тот момент, когда педагог совместно с ребенком попытается понять, что это событие значит для каждого из них. Как только определен смысл, можно искать способы его предьявления.

Виды проектов (А. Н. Веракса, Н. Е. Веракса):

1. Исследовательская проектная деятельность.

Цель — исследование предполагает получение ответа на вопрос о том, почему существует то или иное явление и как оно объясняется с точки зрения современного знания.

Исследовательские проекты чаще всего носят индивидуальный характер и способствуют вовлечению ближайшего окружения ребенка в сферу его интересов.

Этапы исследовательского проекта.

1-й этап предполагает создание ситуации, в ходе которой ребенок самостоятельно приходит к формулировке исследовательской задачи.

Стратегии поведения педагога:

– педагог создает одну и ту же проблемную ситуацию для всех детей, в итоге формулируется общий исследовательский вопрос (например, почему идет дождь?);

– педагог внимательно наблюдает за деятельностью детей и выявляет сферу интересов каждого ребенка. Затем создается осо-

бая ситуация, которая помогает ребенку сформулировать исследовательскую задачу (например, девочку, которая любит играть в куклы и одевать их, можно подвести к вопросу о том, как раньше выглядели куклы, во что их одевали, и т. д.);

– привлечение родителей, которые совместно с ребенком формулируют исследовательскую задачу для проекта.

1-й этап заканчивается формулировкой вопроса.

2-й этап — оформление проекта.

Первая страница проекта посвящается формулировке основного исследования. Как правило, представляет собой красочный заголовок, создаваемый общими усилиями: родители пишут надпись, ребенок украшает страницу (например, «Для чего черепахе панцирь?»).

Вторая страница раскрывает важность поставленного вопроса, с точки зрения ребенка, сверстников, родителей, знакомых. Ребенок должен самостоятельно провести опрос и нарисовать иллюстрации, изображающие содержание ответов. Важно, чтобы в проекте было представлено несколько разных точек зрения, одна должна принадлежать ребенку (например, «Это и дом для черепахи, и защита»).

Третья страница посвящается выбору наиболее правильного ответа, с точки зрения ребенка. Ребенок должен не только выбрать и зафиксировать ответ, но и объяснить свой выбор (например, «Когда она пугается, то прячется в свой домик на спине»).

Четвертая страница посвящается возможным способам проверки предложенного ребенком ответа. В нижней части страницы ребенок должен нарисовать тот способ получения информации, которым он воспользовался (обращение ко взрослому, книга и т. д.).

На пятой странице изображается результат проверки правильности ответа (например, «Я теперь знаю! Панцирь для черепахи — настоящий переносной дом. Любой хищник мог бы поймать и съесть ее. А панцирь помогает этого избежать. Животное может спрятать в него голову, ноги и хвост. Хищнику будет трудно достать черепаху из панциря, и он уйдет ни с чем»).

На шестой странице ребенок показывает, где можно применить проект: рассказать в группе, организовать игру и т. д. Возможные сферы применения зависят от содержания проекта.

II. Творческая проектная деятельность.

В ходе творческой проектной деятельности создается новый творческий продукт. Данный вид проектов чаще осуществляется коллективно или совместно с родителями. При выполнении коллективного проекта каждый ребенок предлагает свою идею, но для реализации выбирается только одна.

Творческий проект отличает его долгосрочность. Обычно обсуждение и выбор идеи занимают 2—3 недели.

Этапы творческой проектной деятельности.

1-й этап: проводится подготовительная работа, в ходе которой педагоги обсуждают возможные темы проектов, связанные со значимыми социальными ситуациями в жизни детей и взрослых (праздники, оказание помощи пожилым людям и др.).

2-й этап: определяются мотивы участия детей в предстоящей деятельности (например, праздник «Масленица» — рассказать о нем детям, обсудить отношение детей к этому празднику, затем подумать, как можно поздравить детский сад с этим праздником).

3-й этап: дети высказывают свои идеи реализации проекта (например, можно вырезать гирлянды, сделать открытку, нарисовать картину и т. д.).

4-й этап: воспитатель предлагает детям зарисовать свои идеи. После того, как дети зарисуют собственные идеи, они должны подумать о том, что необходимо для ее реализации.

5-й этап: дети демонстрируют свои работы сверстникам, рассказывают о своих рисунках, отвечают на вопросы. В заключение этого этапа выбирается идея, которая будет реализовываться в ходе творческого проекта. Выбор осуществляется следующим образом: воспитатель дает детям фишки, с помощью которых они «голосуют» — кладут на тот рисунок, в котором выражена наиболее интересная, с их точки зрения, идея.

6-й этап — информирование родителей. Для этого идея проекта (рисунок) и название вывешиваются на стенд.

7-й этап — работа по реализации общего замысла. Для этого дошкольники делятся на рабочие группы (например, одна группа выбирает цветную бумагу, другая — вырезает гирлянды и т. д.).

8-й этап: педагоги продумывают, как представить полученный продукт (например, социальная презентация, направленная на то, чтобы показать ребенку значимость его усилий для окружающих).

9-й этап — презентация продукта творческого проекта.

III. Нормативная проектная деятельность.

Нормативные ситуации, сопровождающие жизнь ребенка, можно разделить на три группы: 1) запрещающие; 2) позитивно нормирующие; 3) поддерживающие инициативу дошкольника, приводящие к созданию новой нормы — нормотворческие.

Основная стратегия работы с детьми заключается в том, чтобы минимизировать запрещающие ситуации и увеличить количество ситуаций, поддерживающих детскую инициативу.

Этапы нормативной проектной деятельности.

1-й этап: воспитатель выявляет такие ситуации, которые, во-первых, достаточно часто повторяются, а во-вторых, характеризуются нежелательными формами поведения детей (например, конфликтные ситуации, которые характеризуются столкновением детских инициатив, при котором каждый ребенок настаивает на своем варианте поведения).

2-й этап: педагог инициирует обсуждение вариантов поведения в той или иной ситуации и тех нежелательных последствий, которые могут возникнуть.

3-й этап: педагог просит детей изобразить нежелательные последствия неприемлемого поведения.

4-й этап: педагог просит детей рассказать по очереди о своих рисунках и о тех последствиях, к которым может привести обсуждаемая ситуация.

5-й этап: педагог предлагает детям подумать над тем, как нужно вести себя, чтобы избежать нежелательных последствий. После высказываний детей педагог обращается к детям с предложением выбрать одно из предложений в качестве правила.

6-й этап: педагог просит детей зарисовать это правило так, чтобы оно было понятно всем.

7-й этап: дети объясняют, что они нарисовали.

8-й этап связан с выполнением «знака» правила всеми детьми группы и включением его в книгу правил (например, красный круг — нельзя входить в игру; зеленый круг — можно играть по своему сюжету; желтый круг — можно играть в игру, но ничего в ней менять нельзя). Книга правил служит средством регуляции поведения дошкольников.

Педагогическая технология «Клубный час»

Педагогическая технология «Клубный час» предложена Н. П. Гришаевой [5]. Она заключается в том, что дети могут в течение одного часа перемещаться по всему зданию (или участку) детского сада, соблюдая определенные правила поведения, и по звонку колокольчика возвращаются в группу.

Она не требует длительной и сложной переподготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное — огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Основные цели «Клубного часа»:

- воспитывать у детей самостоятельность и ответственность;
- учить детей ориентироваться в пространстве;
- воспитывать дружеские отношения между детьми различного возраста, уважительное отношение к окружающим;
- формировать умение проявлять инициативу в заботе об окружающих, с благодарностью относиться к помощи и знакам внимания;
- формировать умение планировать свои действия и оценивать их результаты;
- учить детей вежливо выражать свою просьбу, благодарить за оказанную услугу;
- развивать стремление выражать свое отношение к окружающему, самостоятельно находить для этого различные речевые средства;
- формировать умение решать спорные вопросы и улаживать конфликты;
- поощрять попытки ребенка осознанно делиться с педагогом и другими детьми разнообразными впечатлениями;

– помогать приобретать жизненный опыт (смысловые образования), переживания, необходимые для самоопределения и саморегуляции.

Воспитатели и специалисты предварительно обсуждают и определяют:

1) тематику «Клубных часов», перспективный тематический план на полугодие. Это необходимо, так как «Клубный час» может проводиться в различных формах: как образовательная деятельность в утренние часы, как деятельность в группах по интересам в вечернее время, как одна из форм организации прогулки или проведения досуга. Примерная тематика «Клубных часов», направленная на развитие активности и инициативности у дошкольников, может быть таковой: «Час самоуправления», «Любимому городу посвящается», «Традиции гостеприимства у разных народов», «Межпланетное путешествие» и др.;

2) организационные моменты «Клубного часа»;

3) периодичность и длительность «Клубного часа»;

4) правила поведения детей во время «Клубного часа»;

5) порядок начала программы «Клубного часа».

Заключение. ФГОС ДО ориентирует воспитателя на поддержку детской инициативы в различных видах деятельности. Однако взрослые, понимая необходимость внедрения принципов гуманного подхода к детям, преодоления административно-командных методов воспитания и обучения, в то же время осознают, что это не всегда удастся. В целом полученные результаты показали, что «массовое» воспитание в дошкольных образовательных организациях в большей степени, чем обучение, ориентировано на развитие активности исполнителя, а не на собственную активность ребенка, его потребности и интересы. Данный факт явился побуждающим фактором к научно-прикладной разработке, созданию и реализации модели педагогического процесса по развитию инициативы у дошкольников в различных видах детской деятельности, а также к концептуальному обоснованию и технологическому обеспечению данного процесса. Считаем, что содержащиеся в работе теоретические и научно-методические материалы по развитию инициативы в различных видах деятельности у старших дошколь-

ников могут быть реализованы воспитателями ДОО для совершенствования воспитательно-образовательной работы с детьми и в системе педагогического просвещения родителей.

Список цитируемых источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования // приказы и письма Минобрнауки РФ. — М. : ТЦ Сфера, 2015. — 96 с.
2. Шанц, Е. А. Формирование социальной активности детей дошкольного возраста в трудовой деятельности : дис. ... канд. пед. наук / Е. А. Шанц. — Екатеринбург, 2006.
3. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол // Молодой ученый. — 2014. — Вып. 6 (09). — С. 138—140.
4. Щелина, Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. — 2014. — № 21.1. — С. 146—149.
5. Гришаева, Н. П. Современные технологии эффективной социализации ребенка в дошкольной образовательной организации : метод. пособие / Н. П. Гришаева. — М. : Вентана-Граф, 2015. — 184 с. — (Тропинки).

УДК 159.9

Е. М. Шимко

*Учреждение образования «Барановичский
государственный университет», Барановичи*

ВЗАИМОСВЯЗЬ САМООЦЕНКИ И ВОЛЕВОЙ РЕГУЛЯЦИИ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Введение. Результаты многочисленных исследований свидетельствуют о том, что младший школьный возраст является важнейшим этапом в развитии личности ребенка. В период младшего школьного возраста основной источник формирования само-