

5. Эколого-биологическое;
6. Естественнонаучное;
7. Социально-педагогическое;
8. Культурологическое;
9. Спортивно-техническое;
10. Туристско-краеведческое.

На этапе дошкольного образования из-за специфики возрастных особенностей детей в основном применяются художественно-эстетическое, физкультурно-спортивное, эколого-биологическое и другие направления.

К основной образовательной документации дополнительного образования дошкольников относится образовательная программа, календарно-тематические планы, планы занятий и образовательных мероприятий. В ходе осуществления образовательной программы педагогами дополнительного образования широко используется методическое обеспечение. Методическое обеспечение осуществляется по средствам методических пособий. Основной задачей методического пособия является оказание практической помощи педагогам и методистам в приобретении и освоении передовых знаний как теоретического, так и практического характера.

Таким образом, программно-методическое обеспечение является важным элементом в деятельности педагога дополнительного образования с дошкольниками. Программно-методическое обеспечение имеет определенную структуру, что позволяет последовательно реализовать деятельность педагога ДО с детьми. Системность программно-методического обеспечения определяется направлениями работы с детьми, которые реализуются в учреждении дополнительного образования.

Список литературы

1. Закон 273-ФЗ 2012 «Об образовании в РФ» [Электронный ресурс]. – <http://www.rg.ru/2012/12/30/obrazovanie-dok.html>.
2. Домбровская Е.А. Справочник методиста. ч.1. – Беларусь, 2012.
3. Новиков А.М. Педагогика: Словарь системы основных понятий, 2013.

К ВОПРОСУ ФОРМИРОВАНИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ МОДЕЛИРОВАНИЯ

Ефименко Н.Л.

Белгородский государственный национальный исследовательский университет (НИУ «БелГУ»), Белгород, e-mail: efimenkonatashka@yandex.ru

Огромное значение в образовании, развитии, социальной адаптации и подготовке к школьному обучению принадлежит формированию математических представлений у дошкольников. Под математическими представлениями мы будем понимать элементарные знания о пространстве, форме, величине, времени, количестве, их свойствах и отношениях, которые необходимы для развития у ребенка дошкольного возраста житейских и научных понятий [2, 45]; образы памяти и воображения, полученные эмпирическим путем и связанные с понятиями количества, величины, пространства, времени, геометрической формой и фигурами [3].

Вопрос о формировании и развитии математических представлений у детей рассматривался в работах Л.А. Венгера, Н.А. Ветлугиной, А.В. Белошистой, А.М. Леушиной, З.А. Михайловой, Н.И. Непомнящей, Е.А. Носовой, Т.Д. Рихтерман, А.А. Столяра, Т.В. Тарунтаевой, Е.И. Щербаковой, А.И. Фунтикова, Т.А. Мусейбовой и др. По мнению многих авторов, именно в дошкольном возрасте необходимо начинать развитие математических представлений, что связано

с его умственным развитием, социальной адаптацией и подготовкой к школьному обучению.

В дошкольной образовательной организации (ДОО) мы формируем и развиваем следующие математические представления: количественные, величинные, пространственные, геометрические и временные. Анализ содержания основных образовательных программ (ООП) «Детство» и «От рождения до школы» (математический аспект) показал, что в данных образовательных программах в старшей группе разделы математических представлений представлены по-разному. Так, в ООП «От рождения до школы» математические представления представлены в пяти разделах, а именно: «Количество и счет», «Величина», «Форма», «Ориентировка в пространстве» и «Ориентировка во времени». В ООП «Детство» математические представления рассматриваются в трех разделах: «Свойства и отношения», «Числа и цифры» и «Сохранение количества, величин и последовательности действия». Содержание формируемых представлений и понятий раскрыто в действующих ООП, разработанных в соответствии с ФГОС ДО.

Реализация современных подходов в дошкольном образовании требует введения в практику ДОО различных форм, методов, средств и технологий развития детей. Одним из приоритетных методов формирования математических представлений у детей старшего дошкольного возраста на современном этапе развития математических представлений является моделирование.

Моделирование – это замена оригинала моделью (мысленно или реально) наиболее удобна для работы и наиболее доступна [7, 34]; наглядно-практический прием, включающий создание моделей и их использование для формирования элементарных математических представлений [1, 67].

Метод моделирования, разработанный Д.Б. Элькониним, Л.А. Венгером, Н.А.Ветлугиной, Н.Н. Подьяковым, заключается в том, что мышление ребенка развивают с помощью специальных схем, моделей, которые в наглядной и доступной для него форме воспроизводят скрытые свойства и связи того или иного объекта. В основе метода моделирования лежит принцип замещения: реальный предмет ребенок замещает другим предметом, его изображением, каким-либо условным знаком.

С помощью модели можно дать представления об оригинале, с ее же помощью можно истолковать оригинал. Модель выполняет функции замещения, представления, интерпретации и исследования. В «Толковом словаре русского языка» дается следующее определение модели: это образец какого-нибудь изделия или образец для изготовления чего-нибудь, а также предмет, с которого воспроизводится изображение [5, 675].

В процессе формирования математических представлений у детей используются различные виды моделей. Например, при знакомстве с величиной и формой предметов дети упражняются в обследовании моделей геометрических фигур (круга, квадрата, треугольника, прямоугольник, четырехугольник, многоугольник, шар, куб и др.) осязательно-двигательным и зрительным путем, учатся узнавать их независимо от различий в цвете и размере. Закрепляют представления детей о размерных отношениях (длиннее – короче, шире – уже, больше – меньше) и умение пользоваться приемами приложения и наложения для выявления соответствующих отношений.

В старшей группе используется моделирование сказок, для этого в основном используется временно-пространственный вид моделирования сказок.

Но прежде, чем приступить к такой сложной для детей работе, нужно начать с простого – сериационного вида моделирования сказок. Так, например, сказка «Теремок». Для героев сказки отбирается сначала кружки, а потом квадратики разного цвета и разного размера, постепенно увеличивающиеся от маленького до большого. С помощью условных заместителей дети составляют модель сказки, последовательно и самостоятельно ее рассказывают. Далее идет переход к более сложному виду моделирования – двигательному, например, к сказке «Заюшкина избушка» подбираются одинакового размера кружки, но разного цвета. Кроме уже отобранных по цвету заместителей, добавляются другие цвета. Дети выбирают нужный цвет, соответствующий данному герою, объясняя свои действия.

В процессе ориентировки во времени дети знакомятся со следующими моделями: части суток, сутки, неделя, времена года, год, часы. Так, старшим дошкольникам доступны предметно-схематические модели, в которых существенные признаки и связи выражены с помощью предметов-заместителей, графических знаков. Примером такой модели служит календарь природы, который ведут дети, используя специальные значки-символы для обозначения явлений в неживой и живой природе. Педагог учит детей моделированию при составлении плана (комнаты, огорода, кукольного уголка), схемы маршрута (путь из дома в детский сад).

В практике ДОО для развития умственных способностей, в том числе и развития количественных представлений, используются педагогами цветные счетные палочки Х. Кюизенера, начиная с младших групп детского сада, позволяющие моделировать числа – их свойства, отношения, зависимости между ними с помощью цвета и длины. Игры с блоками – это тоже один из видов моделирования. Так, блоки Дьенеша – это геометрические фигуры (набор), которые отличаются друг от друга формой, цветом, размером, толщиной. Логические блоки Дьенеша позволяют моделировать множества с заданными свойствами, например, создавать множество красных (желтых, синих) блоков. Применяя их, А.А. Смоленцова предложила интересные вариативные игры: «Группирование по размеру», «Группировка по толщине», «Группирование по цвету». С помощью этой символики можно решать также логические задачи.

Г.А. Репина в своей книге «Математическое моделирование на плоскости со старшими дошкольниками», раскрывая принципы математического моделирования с детьми на плоскостных материалах, использует дидактические игры типа «Танграм», «Пифагор», «Пентамино» и их электронных версий.

В соответствии с возрастом и реализуемой программой следует обогащать развивающую предметно-пространственную среду, в которой имеется математическая зона (уголок математики), различными моделями (дни недели, времена года, год, часы, числовые карточки, счетные палочки, измерительные приборы и др.), дидактическими играми («Когда это бывает», «Назови скорей», «Неделька стройся», «Дни недели», «Геометрическое лото», «Танграм», «Стосчет Зайцева» и др.). Как отмечают многие авторы, содержание предметно-пространственной среды должно периодически обогащаться с ориентацией на поддержание интереса ребенка к предметно-пространственной среде и на пройденный программный материал («Этим я уже овладел, но с удовольствием еще раз выполню и порадуюсь успеху»;

– на индивидуальные возможности детей: «Я способен на большее, вы предоставили мне эту возмож-

ность, спасибо»); на обеспечение зоны «ближайшего развития» («Это мне пока еще недоступно, но очень хочется разобраться, я попробую»). Предметно-пространственная среда должна включать следующие модели для формирования математических представлений у детей старшего дошкольного возраста: графические, вещественные, знаковые и др. [4, 64].

В старшей группе расширяют виды наглядных пособий и несколько изменяют их характер. В качестве иллюстративного материала продолжают использовать игрушки, вещи. Но, теперь большое место занимает работа с картинками, цветными и силуэтными изображениями предметов, причем рисунки предметов могут быть схематичными. С детьми старшего дошкольного возраста, по мнению многих авторов, воспитателем могут использоваться следующие простейшие модели. Так, например, в уголке мальчиков можно увидеть прикрепленные на стене графические постройки, ориентируясь на которые дети конструируют различные модели. С помощью таких графических моделей – подсказок детям намного легче, а главное интереснее выполнять конструктивную деятельность, ориентируясь на наглядную графическую модель. В этой возрастной группе можно предлагать детям пользоваться на занятиях конструированием готовыми схематическими рисунками – простейшими изображениями на бумаге некоторых особенностей строения предмета.

Наглядной опорой начинают служить заместители реальных предметов. Отсутствующие в данный момент предметы педагог представляет моделями геометрических фигур. Например, дети угадывают, кого в трамвае было больше; мальчиков или девочек, если мальчики обозначены большими треугольниками, а девочки – маленькими. Опыт показывает, что дети легко принимают такую абстрактную наглядность. Как известно, наглядность активизирует детей и служит опорой произвольной памяти, поэтому в отдельных случаях моделируются явления, не имеющие наглядной формы. Например, дни недели условно обозначают разноцветными фишками. Это помогает детям установить порядковые отношения между днями недели и запомнить их последовательность [6, 34].

Не надо забывать и о применении моделирования в разных видах деятельности: игре, конструировании, рисовании, лепке, ознакомлении детей с художественной литературой и природой для актуализации полученных знаний и умений. Так, например, на занятии по декоративному рисованию моделирование используется для закрепления навыков построения композиции узора, для различения элементов росписей. Эта работа проводится в виде дидактических игр: «Выложи узор», «Выложи узор, обведи его карандашом и закрась», «Выложи узор и зарисуй его в альбом», «Из какого орнамента этот элемент?»

Таким образом, моделирование – это один из методов познания действительности и формирования элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста. Метод моделирования открывает перед педагогом ряд дополнительных возможностей в умственном воспитании, в том числе и в развитии математических представлений у дошкольников. При этом учитывается основное назначение моделей – облегчить ребенку познание, открыть доступ к скрытым, непосредственно не воспринимаемым свойствам, качествам вещей, их связям. В дошкольном возрасте развивается умение использовать модель не только в организованной образовательной деятельности, но и в самостоятельной и совместно деятельности детей во взрослыми.

Список литературы

1. Белошистая, А.В. Современные программы математического образования дошкольников / А.В. Белошистая. – Елец: Изд-во Елецкого гос. ун-та, 2005. – 256 с.
2. Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6 т. / Гл. ред. А.В. Запорожец. – Т. 5. – М.: Педагогика, 1983. – 369 с.
3. Михайлова З.А. Теория и технологии математического развития детей дошкольного возраста / З.А. Михайлова, Е.А. Носова, А.А. Столяр, А.М. Вербенец и др. – СПб: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2008. – 384 с.
4. Нищева Н.В. Предметно-пространственная развивающая среда в детском саду. Принципы построения, советы, рекомендации / Н. В. Нищева. – СПб: Детство-Пресс, 2010. – 128 с.
5. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю.Шведова. – М.: Изд-во ИТИ Технологии, 2008. – 944 с.
6. Тарунтаева Т.В. Развитие элементарных математических представлений у дошкольников. – М.: Просвещение, 1980. – 64 с.
7. Технологии математического моделирования с дошкольниками // Современные направления / Г.А. Репина. – Смоленск, 2004. – 128 с.

**РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ИСТОЧНИК МОТИВАЦИИ
ДОШКОЛЬНИКОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ
АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

Землянская А.А., Яковлева Л.А.

*МГТУ им. Г.И. Носова, Магнитогорск,
e-mail: al.zemlianskaia@yandex.ru*

За последние пять лет число людей, изучающих английский, резко возросло. То, что без знания иностранных языков современному человеку обойтись невозможно, стало очевидным почти для всех. Изменился и возраст учащихся. Если до сих пор методика ориентировалась, прежде всего, на школьников, то теперь родители стремятся, как можно раньше начать обучение детей иностранному языку. Тем более что дошкольный возраст признан психологами наиболее благоприятным периодом для этого вида деятельности.

Из опыта известных педагогов, психологов и теоретиков, таких, как Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, известно, что игра является одним из эффективных приемов в обучении, использование которого делает английский язык любимым занятием дошкольников.

Е.И. Негневицкая выделяет требования к игре, как особому виду деятельности и основному способу достижения задач обучения английскому языку [1, с. 37]:

- Наличие воображаемой ситуации, в которой будут действовать дети;
- Обязательное осознание детьми игрового результата;
- Осознание детьми правил, соблюдая которые можно достичь результата;
- Возможность выбора конкретных действий в игре каждого ребёнка, что обеспечивает некую активность.

Данная статья направлена на выявление ролевой игры как одного из источников мотивации дошкольников при обучении английскому языку.

Ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте. Выступает в качестве ведущей деятельности. Ролевая игра позволяет более направленно и гибко мотивировать речь детей на занятиях. В процессе драматизации происходит более полное осознание смысла высказывания и более глубокое функциональное восприятие языкового материала [2, с. 123].

У ролевых игр есть ряд особенностей, который отличает их от всех прочих видов интеллектуальных игр: карточных, логических, настольных и других:

Во-первых, ролевая игра не может состояться без ведущего. Если в других играх ведущий часто исполняет роль пассивного наблюдателя и судьи, то здесь он является основным действующим лицом, организующим команду игроков и ответственным за развитие игрового мира.

Например:

Игра «Are You...?» Выбирается ведущий, который изображает какое-либо животное, например, кролика. Он совершает разные действия, характерные для этого животного, например, подпрыгивает. Другие ребята стараются угадать, какое животное он изображает. Например: «Are you a cat?» – «No, Im not». И т.д. Угадавший становится ведущим.

Во-вторых, в ролевых играх не бывает победителей по той причине, что участники играют не друг против друга, а все вместе в одной команде (за исключением ведущего). Цель команды игроков – выполнить определенную задачу, изложенную в сценарии, все подробности которого известны только ведущему. Можно сказать, что игроки сообща играют против ведущего, хотя это будет не совсем правильно: скорее они играют против сценария, стремясь преодолеть все описанные в нем трудности и вместе достичь определенной цели.

Например:

Игра «Знакомство». Распределяются роли хозяина дома, и членов его семьи. Приходит гость, например мальчик Том, стучится в дверь и говорит:

«Knock, knock, and knock. May I come in?» Семья хором отвечает: «Please, come in!»

Гость: «Good evening!»

Хозяин дома: «Good evening! I'm glad to see you! «Затем хозяин-ведущий подводит гостя к каждому члену своей семьи для знакомства и говорит: «Meet my mother, meet my father, meet my sister, meet my brother! «Ответная реплика: “Nice to meet you” После этого, обращаясь к своей семье, хозяин дома представляет своего друга Тома: «Meet my friend Tom!»

Необходимо объяснить значение фразы «Meet...», слова «friend», а также обратить внимание на приветствие «Good evening!», пояснив, что Том пришел к своему другу вечером.

В-третьих, ролевая игра – интереснейший творческий процесс. Можно смело утверждать, что из всех возможных игр именно данный вид заставляет участников в наибольшей мере проявить свой творческий потенциал. Каждый игрок – создатель, автор своего персонажа, который может влиять на игровой мир и действия прочих персонажей.

Например:

Игра «Lay the table!». Распределяются роли мамы, сына, дочки. Дети повторяют фразу несколько раз, обращаясь к девочке или мальчику: «Help your mother lay the table». Далее – разучивание фразы: «Put a knife, a fork, a spoon». «Дочка» и «сын» последовательно выполняют действия – кладут на стол нож, вилку и ложку.

Все дети хором повторяют стихотворение, изображая действия жестами.

Help your mother, lay the table;

Put a knife and fork and spoon.

Help your mother, lay the table

Every afternoon.

Help your mother, clean the table;

Take a knife and fork and spoon.

Help your mother, clean the table

Morning, night and afternoon.

В-четвертых, у ролевых игр отсутствует один важный недостаток, имеющийся у всех прочих игр. Любая игра может наскучить, надоест, но только не ролевая игра. Ролевые игры обладают таким простором для фантазии и воображения, такими неограниченными возможностями, что варьировать различные их детали можно до бесконечности.

Например:

Игра «A toy-shop». Дети приходят в магазин игрушек, здороваются, рассматривают игрушки и задают вопрос: