

# Методы активизации, направленные на развитие собственной внутренней активности ребенка

## Консультация для педагогов

Многочисленными исследованиями педагогов и психологов доказано, что процесс усвоения новых знаний является эффективным, если опирается на личный опыт ребенка, его творчество, собственную активность и зону интереса.

*Существуют методы активизации детей:*

1.Метод творческих заданий.

Цель: стимулировать креативность, создание новых способов действий (творческую активность).

2.Метод развивающего дискомфорта.

Цель: стимулировать активно-поисковое поведение (поисковую активность).

3.Метод экспериментирования в исследовательской ситуации.

Цель: стимулировать активно-преобразующую деятельность ребенка (поисково-познавательную активность).

Доказано, что игра-единственная сфера жизнедеятельности, в которой ребенок может проявлять собственную внутреннюю активную позицию. Поэтому в практику, наряду с методами активизации, внедряют и нетрадиционные формы организации игровой деятельности:

-«Бизнес-класс» для дошкольников-сюжетно-ролевую игру «Банк», направленную на развитие социальной активности;

-пространственную игру, реализующую потребность в движениях;

-режиссерскую игру, развивающую личностную активность с учетом индивидуально-типологических особенностей;

-игру-соревнование, направленную на формирование умения подчиняться игровым правилам, развитие соревновательных мотивов и произвольности поведения;

-игры по созданию образов с элементами ряженья и грима, способствующие развитию творческой активности.

Таким образом, все игры и методы ориентированы на развитие различной активности ребенка и формируют умения взаимодействовать, представлять и прогнозировать собственную позицию, получать результат, овладевать социальными навыками и формами поведения. А все эти качества- основа готовности дошкольников к условиям современной жизни.

## Метод творческих заданий

При организации изобразительной деятельности используется творческое задание «Нарисуй не так, как я»

*Цель:* выполнить задание отличным от образца способом.

Педагог собирает вокруг себя детей и на чистом листе бумаги графически изображает хорошо известный предмет, например, елочку. Затем дается инструкция: «У меня есть елочка, вот такая. Нарисуйте как можно больше елочек, не похожих на мою». Детям раздаются листы чистой бумаги и простые карандаши. Время не ограничивается. Каждый ребенок рисует столько, сколько захочет. Когда все рисунки готовы, педагог совместно с детьми анализирует каждый из них.

Для более интересного выполнения творческого задания поэтапно включается элемент соревновательности.

*Первый этап.* Дается инструкция после демонстрации образца педагога: « победит тот, кто нарисует как можно больше необычных елочек. Время ограничивается. В конце проводится анализ каждого рисунка, количество оригинальных елочек подсчитывается в баллах.

*Второй этап.* Проводится среди детей, набравших наибольшее количество баллов (от 6-12 оригинальных изображений). Время сокращается. Задание усложняется: «Победит тот, кто нарисует как можно больше необычных солнышек». Трудность в том, что солнышко единственное в своем роде и вариантность его изображения достаточно мала, т.е. детям наряду с творческой задачей приходится преодолевать зону трудностей и тем самым стимулировать собственную поисковую активность.

После выполнения задания определяются три победителя с самым большим количеством оригинальных изображений, которые награждаются сладкими призами перед всей группой. Обязательно следует поддержать оставшихся детей: «У нас есть победители, но все участники соревнования очень старались и в следующий раз снова смогут попробовать свои силы». Такой прием стимулирует не только творческую, но и личностную активность, желание в дальнейшем добиваться лучших результатов деятельности.

Творческое задание можно *усложнять* путем:

- изображения простых предметов, имеющих малую вариативность в окружении, например, солнышка, цыплят в различных эмоциональных состояниях;
- увеличения количества образцов, предлагаемых детям, например, показать не один, а два, три образца;
- выполнения задания разными способами, например, с использованием цвета, разнообразных изобразительных материалов.

*Результат* – преодоление у ребенка стереотипов по отношению к другим, к себе, а также получение положительных эмоций.

#### **Метод развивающего дискомфорта**

*Цель* метода – стимулировать поисковую активность ребенка через создание ситуации затруднения.

Детям предлагается **задание с ситуацией повышенной трудности**, когда задача поставлена четко и ясно, но имеется дефицит исходной информации.

На творческом занятии по изобразительной деятельности дети садятся подгруппами (по 5-6 чел.) за два стола. Им предлагается следующий материал: чистая бумага, краски, цветные карандаши, природный материал. Создается проблемная ситуация – нарисовать малознакомый предмет: изобразить любыми средствами креветку, кальмара, хлебоуборочный комбайн, газонокосилку и т.д. В общем, ребенок имеет представление об этих вещах, но они у него недостаточно четкие. Поэтому сначала возникает ситуация тупика и непонимания. Затем включается собственная поисковая активность ребенка.

Кроме этого, нет опоры на наглядный образец, не проводится подводящая беседа со словесным описанием, не даются определенные способы выполнения задания, нет поэтапного инструктирования и оценивания возможных стратегий поведения ребенка в данной ситуации.

Таким образом, ребенок находится в ситуации самостоятельного поиска и выбора как самого изображения, так и способов выполнения задания.

В процессе рисования дети перенимают опыт друг друга, если не уверены в правильности своих представлений о заданном предмете. Например, кто – то из детей знает, какими бывают кальмары, и обсуждают эту информацию с другими. Каждый для себя делает вывод, как его изобразить. Результаты работы в данный момент не важен, даже если ребенок просидел все занятие в поиске и не выдал конечного продукта. Если поисковая активность включена, он будет пытаться добыть информацию об этом предмете дома, в книгах, по телевизору, у родителей и т.д.

На следующем занятии педагог интересуется у детей: «Кто что узнал нового?» Предлагается познавательный материал: видеозапись, литература, репродукции и т.д. После этого задания дается повторно, и дети рисуют с учетом полученного опыта.

Таким образом, *результат* работы – не создание рисунка, а возникновение поискового поведения ребенка. В процессе данной деятельности активизируется речевое и коммуникативное взаимодействие детей в подгруппе.

#### **Метод экспериментирования в исследовательской ситуации**

Данный метод способствует развитию познавательной активности детей, стимулирует их воображение, включает в творческую деятельность.

Предлагается свободная деятельность экспериментирования по собственному усмотрению детей с заданными предметами.

*Цель:* активизировать внутреннюю исследовательскую позицию каждого ребенка.

*Форма организации:* свободная, без регламентации и отслеживания взрослым промежуточных результатов, может быть ограничена во времени.

Свободная деятельность экспериментирования ставит перед ребенком следующие задачи:

-самостоятельно определить цель и способы действия (манипуляция, модификация, операция, соотнесение и т.п.);

-отследить собственные результаты и соотнести с ними действия;

- зафиксировать конечный продукт (им может быть и новый способ действия, и новый достигнутый эффект).

1. Продумывается предметно-пространственная среда для подгруппы детей из 6-8 чел. ( можно брать две подгруппы одновременно ) . На столе располагается набор неоформленных и неопределенных предметов с разнообразными функциями и способами применения.

*Стандартный материал для исследования:* миска с водой, емкости с песком, землей, природный материал ( камушки, желуди, шишки, ракушки, веточки разной длины ), вата, бумага разной фактуры, пластилин, коробки разного размера и формы.

*Необычный материал, стимулирующий интерес:* например, две коробки из-под конфет. Одна завязана красивой ленточкой ( внутри мох ), а другая завернута в газету, обмотана нитками ( внутри конфеты ); пакет с вареными овощами и фруктами, конфетами-«пустышками» и т. д.

Материал с зоной затруднений: например, коробка с пластилином заклеена скотчем; необычные привлекательные предметы в пакете, завязанном на узел; отсутствие материалов для соединения предметов; одни ножницы на всю подгруппу; неприятные на ощупь предметы ( клейкие, скользкие и т.д. ) .

Такой подбор материала стимулирует познавательно-поисковую активность детей.

2. Задание может быть сформулировано в двух целевых установках:

1) «Сделайте из этого что-нибудь». Результатом будет считаться определенный конечный продукт;

2) «Придумайте, что с этим можно сделать», здесь конечного продукта может не быть, а целевой акцент делается на изобретение способа действия с заданными предметами.

3. Детям предоставляется время для свободного экспериментирования (20-25 мин). Взрослый не принимает участия в процессе, даже если дети обращаются к нему за помощью. По ходу деятельности педагог может несколько раз акцентировать внимание на целевой установке для удержания поставленной задачи.

4. В конце деятельности, если установкой был предусмотрен продукт, проводится обсуждение, и каждый ребенок рассказывает, что он сделал. Если целью было изобретение различных способов действий, анализ с детьми не проводится, а подводится общий итог: «Если вам было интересно, в следующий раз мы еще вернемся к этой деятельности».

Результатом можно считать получение новой информации о свойствах объектов, возникновение вариативных способов действий с ними, собственную поведенческую активность ребенка.

#### **Движение как способ жизни ребенка. Пространственная игра дошкольников**

В настоящее время все чаще поднимается вопрос о дефиците двигательной активности детей и необходимости повышения ее роли в их развитии (В. Н. Артамонов, Е. В. Журавлева, Р.Г. Мотылянская).

Через спонтанную двигательную происходит стимуляция и самоактивизация всех психических функций (Н. А. Бернштейн, П. К. Ахонин, Е.П. Ильин), именно поэтому в детском саду родилась идея организации пространственных игр детей.

Пространственная игра относится к свободной деятельности. Ее главная *цель*-само движение ребенка в пространстве и реализация собственной двигательной потребности.

*Условия проведения*

Создается свободное неорганизованное пространство (комната) и дается возможность детям действовать с ним по своему усмотрению.

Обязательно наличие в нем большого количества неоформленных предметов крупного размера, которые ребенок может свободно перемещать и трансформировать. Предметное наполнение следующее: легкие мягкие модули разного размера и формы, домик и лабиринты – трансформеры из модулей, раскладной домик и труба из ткани, сухой бассейн и маты из поролона, коврики, куски тканей больших размеров, прямоугольной и круглой формы.

Пространство должно быть абсолютно свободным и неструктурированным. Предметы должны находиться в комнате, сложенные наподобие конструктора. Они также могут варьироваться на разных занятиях (часть убираться, новая часть вноситься).

Педагог перед началом игры дает следующую установку: «Вы можете поиграть в этой комнате, как хотите и чем хотите. Но есть одно правило: не мешать и не делать больно друг другу. Нарушивший это правило выходит из игры».

Дети свободно перемещаются в пространстве, действуют с предметами: передвигают, перекатывают, залезают, подлезают, перепрыгивают, создают постройки и т.п.

Время условно не ограничено: от 10 – 15 минут в младшем возрасте, до 20 – 25 минут – в старшем.

По ходу игры педагог не вмешивается в ее процесс. За 5 мин до окончания игры необходимо предупредить об этом детей. В конце игры наводится порядок. Оценка действий детей и анализ не проводятся.

Пространственная игра процессуально может иметь несколько различных характеров протекания:

- двигательная игра;
- территориальное поведение;
- освоение и трансформация пространства;
- строение как предметная деятельность;
- демонстрация-соревнование;
- образные действия;
- создание зон релаксации;
- телесный контакт.

Пространственная игра заложена в самой природе ребенка и не требует дополнительных инструкций и пояснений. Результат игры - само движение, перемещение, постоянно изменяющаяся реорганизация пространства, требующая как внутренней, так и внешней согласованности усилий от каждого ребенка.

### **Создание игровых образов детьми**

*Создание игрового персонажа*

*Цель данной работы*- расширить опыт ребенка через новые формы взаимодействия со взрослым. Ребенок в паре принимает роль инициатора и руководителя действия, а взрослый намеренно «спускается» в пассивную позицию.

*Формы организации*: парная работа ребенка и взрослого. Может проводиться в виде творческой лаборатории для педагогов, психологов или семейного клуба для родителей.

Совместная деятельность по созданию образа решает следующие задачи:

- ребенок получает опыт и возможности перевоплощения;
- происходит реализация его собственных чувственных переживаний;
- развивается умение выражать свои представления в словесном плане и доносить их до партнера по деятельности;
- открывается новая позиция взаимодействия «на равных» между ребенком и взрослым.

*Условия проведения*

Для организации данной работы необходимо свободное помещение с зеркалами в полный рост ребенка. Для создания образа необходим следующий материал: индивидуальные столики по количеству пар-участников. На каждом столе грим (обязательно), бумага для эскиза, ножницы, степлер, нитки с иглой, скотч. Общий стол: бумага разного цвета и фактуры, старые детские костюмы и куски тканей, которые можно разрезать; ленты, веревки разной длины, мелкие украшения.

*Педагог (ведущий) дает инструкцию детям:* «Сегодня мы отправляемся в необычную страну, где можно превратиться в кого хотим. А ваши родители (педагоги) помогут вам в этом. Пусть каждый сейчас придумает свой образ, кем бы он хотел стать».

Инструкция дается родителям (педагогам): «Ваша задача помочь ребенку воплотить задуманный образ так, как хочется ему. Постарайтесь не навязывать своих мнений и представлений, а остаться на равных позициях. Вы обговариваете образ (можно создать эскиз), а затем воплощаете его. Сначала создается костюм, а грим на лице завершает образ. Брать можно подготовленные материалы (резать, сшивать, склеивать, украшать). Полный простор для творчества. Главное – это идея ребенка, сегодня он ваш руководитель».

*Совместная работа по созданию образа.* Каждая пара выбирает себе столик для деятельности. Ребенок объясняет взрослому, кем он хочет быть и как должен выглядеть его персонаж. Замысел воплощается в нескольких этапах:

- *работа с гримом.* Взрослый помогает ребенку перевоплотиться и ощутить себя другим. Грим на лице – эквивалентен «маске», за которой ребенок может чувствовать себя более уверенно;

- *создание костюма.* Ребенок придумывает, как будет одет персонаж. Обговаривают основные элементы костюма (например, корона, плащ, платье), вместе рассматривают имеющиеся материалы и решают, из чего это можно сделать.

- *интервью.* Ребенок должен представить и обозначить свой образ в словесном плане – составить рассказ. Педагог (ведущий) знакомится с каждым персонажем и берет у него интервью. Примерные вопросы могут быть такими: «Кто ты? Где живешь? Откуда к нам прибыл? Зачем? Что умеешь делать? Чем любишь заниматься? Есть ли у тебя друзья? Какая твоя самая заветная мечта?»

После составления рассказа результат должен быть обязательно зафиксирован в виде *индивидуальных фотографий* каждого персонажа и в конце – совместной (все персонажи с родителями). Затем в детском саду проводится фотовыставка «Создание образа».

*Презентация игрового образа* проходит в музыкальном зале. Родители и дети рассаживаются, а педагог (ведущий) сообщает: «Как много необычных героев приехало к нам из далекой страны превращений. Давайте познакомимся с ними. Встречайте». Далее он по очереди представляет каждый персонаж. Ребенок выходит к зрителям, зачитывает свой рассказ; звучит торжественная музыка и он проходит перед всеми, отражая походку, характер, настроение своего героя. Когда все персонажи представлены, они еще раз приглашают на «сцену», и педагог (ведущий) вносит необычную шкатулку со сладкими угощениями для детей. Можно устроить в конце небольшую дискотеку или чаепитие в группе.

*Результатом данной работы для детей* будут считаться: возможность проявить фантазию, творческое воображение, выразить себя через образ, получить удовольствие от

совместной со взрослым как равным партнером по общению. Для *родителей и педагогов* такая деятельность помогает ближе узнать и увидеть своего ребенка, почувствовать особенность его и собственного внутреннего мира, ощутить возможность создания доверительных отношений в процессе совместной работы.

### **Игра – фантазирование «Кто ты?»**

*Цель:* развивать творческое воображение ребенка через создание ( с помощью ряженья и грима ) и презентацию игрового образа.

*Форма организации:* самостоятельное придумывание образа детьми.

*Условия проведения*

*Создание предметной среды:* грим, разнообразные элементы костюмов ( шапочки животных, жилетки, юбки, плащи, платки), любые игровые атрибуты.

Игра может проводиться с целой группой, подгруппой детей. Педагог сообщает: « Сегодня мы с вами попали необычную страну превращений. В ней вы можете превратиться в кого захотите. Подумайте, кем бы вы хотели быть? А помогут вам в превращениях волшебный сундук ( с элементами костюмов и мелких игровых атрибутов) и волшебная шкатулка ( грим )».

*Работа по созданию образа во внешнем плане*

Дети делятся по желанию на участников и зрителей ( обязательно ). Все участники проходят в недоступную для зрителей часть помещения ( н-р, за ширму ) и приступают к созданию собственного образа. Важно, чтобы персонаж каждого был сюрпризом для других. Педагог ни в коем случае не должен навязывать своих представлений об образе, задуманном ребенком. Он может оказать небольшую помощь в изготовлении костюма ( завязать, пристегнуть и т. д.), если ребенок обращается за ней.

*Обозначение образа в словесном плане*

Когда все игровые образы готовы, педагог нацеливает детей на придумывание рассказа о себе «Кто ты?». Затем он объявляет зрителям: « Из сказочной страны превращений к нам прибыли необычные герои. Кто они такие, мы сейчас узнаем, когда они нам расскажут о себе, а вы можете задавать им свои вопросы».

Некоторым нелегко удастся составить рассказ, поэтому педагог может помогать наводящими вопросами: «Кто ты? Откуда прибыл? Где живешь? Чем любишь заниматься? Есть ли у тебя друзья?» и т. д. В дальнейшем составление таких рассказов можно включать как часть в занятия по развитию речи.

### **Режиссерская игра «Построй свой мир»**

Игра создана для осуществления собственных замыслов в режиссерских постройках. Ребенком создается мир как система, в которой:

- элементы взаимосвязаны и взаимообусловлены между собой;
- в них прослеживаются причинно-следственные связи, которые представляют единую замкнутую систему.

*Условия проведения*

Ребенку предлагается мелкий игровой материал, расположенный на открытых полках в съемных пластиковых лотках. Все предметы на открытых полках в съемных пластиковых лотках. Все предметы группируются, чтобы облегчить детям выбор необходимого для создания собственного мира.

Выделяются следующие группы:

- *обычные люди* (небольшие куклы людей разных возрастов, в том числе национальные);
- *необычные люди* (роботы, персонажи современных мультфильмов);
- *воины и военное снаряжение* (солдаты, ковбои, индейцы, оружие, танки, пушки т.д.);
- *домашние животные* ( сельскохозяйственные и собственно домашние);
- *дикие животные* (в том числе некоторые насекомые увеличенного размера, чтобы они напоминали монстров, а также доисторические);

- *мебель* (кукольного размера);
- *предметы домашнего обихода* (тарелки с едой, кухонная утварь, вазы, часы, телевизоры, горшки с цветами, украшения, посуда и практически все, что можно представить у себя дома);
- *элементы улицы* (тротуары, фонарные столбы, дорожные знаки, светофоры);
- *изгороди, деревья, транспорт* (легковые автомобили, грузовики, мотоциклы, полицейские, пожарные машины, «скорая помощь»);
- *поезда, пароходы, самолеты* (в том числе полицейские, военные, а также вертолеты);
- *здания* (церкви, дома, архитектурные детали – маленькие и без соблюдения масштаба, но дети обычно не обращают на это внимания).

Кроме того, разнообразные предметы – заместители: природный материал (камушки, шишки, палочки, ракушки), мелкий конструктор (брусочки, дощечки разного размера, строительные блоки), бусины, кусочки тканей и т.д. Таким образом, ребенок имеет возможность создать собственное отражение недостающего предмета.

Для работы потребуется два стола, желательной круглой формы. Все дети делятся на две подгруппы (не более 5-6 чел.), каждая из них работает за своим столом.

Детям предлагается рассмотреть все лотки с предметами. Если они пытаются играть с ними, их останавливают. Этот запрет сохраняется на протяжении всей деятельности.

Создание миров может быть свободным и тематически заданным. В зависимости от этого даются инструкции: «Создай свой мир, такой, как ты захочешь» ил «Вы будете создавать детский городок, такой, какой хотите».

Тематика миров: *природный* – «В мире животных», «Мир насекомых», «Водный мир», «Мир растений»; *социальный* – «Детский сад», «Моя группа», «Детская площадка», «Детский городок», «Детский парк»; *необычный* – «Мир после катастрофы», «Мир после наводнения», «Подземный мир», «Мир на другой планете».

Дети выбирают из предложенного материала предметы, нужные им для сотворения мира, с их помощью выстраивают его на столе. Время не ограничено. Ребенок воплощает свою идею без вмешательства со стороны взрослого. Очень важно значимость самой ситуации.

Составляется полный или частичный рассказ о своем мире: ребенок может рассказать то, что хочет, или может отказаться от рассказа. Педагог может задавать ребенку вопросы о происходящем в мире: «Что есть в твоём мире? Что происходит здесь? (Указывает на конкретную сцену.) Что делает персонаж? А что будет потом?» и т.п. Благодаря этому ребенок осмысливает свою работу, взаимосвязи между отдельными элементами мира.

Результат должен быть обязательно *сфотографирован*. Фотография окончательного варианта мира, созданного ребенком, служит памяткой о его живом и динамичном творении. С ее помощью в дальнейшем можно делать отметки о происходящих в нем изменениях. К тому же ребенок ощущает удовлетворение от ценности созданного им мира и нашего желания сохранить о нем память.

### **Организация игры-соревнования**

*Форма организации:*

-деление всех участников игры на две команды, которые соревнуются в выполнении заданий;

- ограничение во времени ( 25-30 мин ).

*Условия проведения*

Четко продумать предметно-пространственную среду. Необходимо свободное помещение, в котором дети могут двигаться без препятствий и задержек во время выполнения заданий.

*Соревновательные мотивы* могут быть:

- личностными, когда каждый ребенок зарабатывает фишки за выполнение заданий только для себя, а по их количеству определяется игрок-победитель;
- командными, когда за правильно выполненное задание очко получает вся команда, и по их количеству выявляется команда-победитель;
- лично-командными, здесь реализуются как личностные, так и групповые мотивы: каждый ребенок по ходу игры зарабатывает фишки для себя, но затем очки всех игроков одной команды складываются, подсчитываются, и по их общему количеству выявляется команда-победитель.

*Соревновательные задачи* могут быть также личностными и командными. Игра начинается с деления команды: с помощью считалки, по симпатиям детей, могут быть команды мальчиков и девочек, а также педагог может сам спланировать деление по индивидуально-типологическим особенностям детей, степени их активности, используя раздаточный материал двух видов.

Игры-соревнования могут проводиться в рамках одной деятельности:

- развивающей с интеллектуальными заданиями;
- речевой с заданиями дидактического характера;
- познавательной с различными вопросами, заданиями на обобщение, классификацию предметов;
- двигательной с индивидуальными заданиями и в парах.

*Итог*

Подсчитывается общее количество фишек и определяются победители. Проводится награждение. Медали за первое и второе места даются всем участникам, а вот приз получает только победившая команда. Здесь решается личностная задача: формирование умения переживать опыт неудач.

Педагог может вводить и индивидуальные призы с целью поднять личный статус ребенка с низкой самооценкой или отметить какие-либо качества, проявленные в ходе игры: находчивость, целеустремленность, организованность, самостоятельность. Можно награждать самую дисциплинированную, самую дружную команду.

Составила: педагог-психолог  
Бражкина О.В.