

**Программа
социокультурного
воспитания
дошкольников «Моя
малая Родина»**

Творческий коллектив МДОУ № 433
г. Н. Новгорода под научным руководством
Н. Г. Комратовой



**ДОШКОЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РАСПОЛОЖЕНО В МИКРОРАЙОНЕ МЕЩЕРСКОЕ
ОЗЕРО МЕЖДУ ВОЛГОЙ И ОКОЙ.**

центре духовной культуры Канавинского района в окружении памятников прошлого и настоящего: Староярмарочного собора, Смоленской церкви, Собора Александра Невского, Нижегородской ярмарки, детского театра «Вера».

Окружающий мир

```
graph TD; A[Окружающий мир] --> B[Мир природы]; A --> C[Мир людей]; A --> D[Предметный мир];
```

Мир природы

Мир людей

**Предметный
мир**

**Деятельность
человека**

```
graph TD; A[Деятельность человека] --> B[Мир природы (ландшафт)]; A --> C[Мир людей]; A --> D[Предметный мир];
```

**Мир природы
(ландшафт)**

Мир людей

**Предметный
мир**

**Деятельность
человека**

```
graph TD; A[Деятельность человека] --> B[Мир природы (ландшафт)]; A --> C[Мир людей]; A --> D[Предметный мир]; B --> E[Практическая ценность природы]; C --> F[Преобразующая роль деятельности человека]; D --> G[Результат деятельности человека];
```

**Мир природы
(ландшафт)**

**Практическая
ценность
природы**

Мир людей

**Преобразующая
роль
деятельности
человека**

**Предметный
мир**

**Результат
деятельности
человека**

Родной край (город, село)

Мир природы

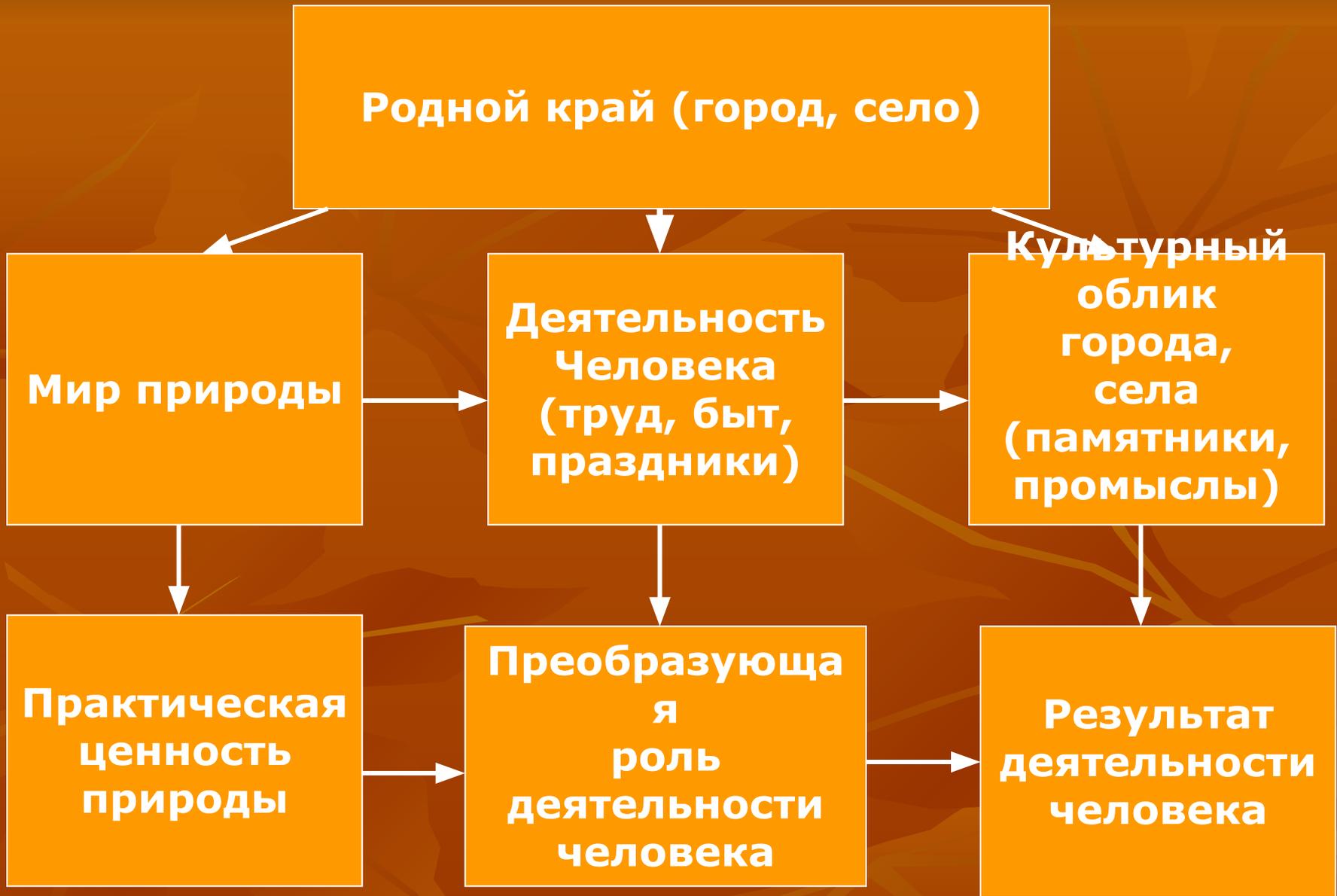
**Деятельность
Человека
(труд, быт,
праздники)**

**Культурный
облик
города,
села
(памятники,
промыслы)**

**Практическая
ценность
природы**

**Преобразующая
роль
деятельности
человека**

**Результат
деятельности
человека**



Алгоритм технологии по ознакомлению с окружающим

Компоненты	Характеристики, цели
1. Вступительная часть	Заинтересовать детей, поставить их в ситуацию субъекта «собственной познавательной деятельности». Важно: <ol style="list-style-type: none">1. Яркие положительные эмоции;2. Мотивация детской деятельности;3. Игровая позиция.
2. Информация	Создать познавательные рассказы для детей. Требования к рассказу: <ol style="list-style-type: none">1. Возрастная адресность, доступность;2. Краткость, конкретность;3. Информационная насыщенность;4. Взаимосвязь прошлого, настоящего и будущего;5. Использование наглядности (фото, моделей, схем).
3. Проблематизация	Стимулировать умственную активность детей. <ol style="list-style-type: none">1. Проблемные ситуации по типу «А если, то...» (в будущем) – гипотетическое экспериментирование;2. Детское экспериментирование;3. Неопределенные проблемные знания с обязательным участием догадок, предположений, вопросов.

4. Стимулирование детей к постановке вопросов

Отгадывание по типу «Что в волшебном сундучке».
Формировать способность проблемного видения окружающих предметов и явлений. Дети задают вопросы, которые выступают в качестве своеобразного плана, определяющего характер обследования объекта (исторической достопримечательности или предмета и его особенностей). Требования к вопросам детей:

1. Если в «сундучке» предмет – использовать определенные категории в системе – цвет, форма, величина, временные и пространственные характеристики;
2. Если фотография исторической достопримечательности, то: место, время, какому событию посвящается;
3. Постепенно сокращать количество вопросов (сначала 6...5...4...3);
В итоге должны составить рассказ (когда дети разгадают – что это?).

5. Символизация

Выразить свое эмоциональное отношение: в песне, танце, рисунке и т.д., т. е. связь с другими видами детской деятельности:

1. Познавательная деятельность,
2. Игровая деятельность,
3. Продуктивная деятельность (ИЗО, художественно-ручной труд, конструирование),
4. Художественно-речевая деятельность (театрализация, праздники и развлечения).



Метод проектирования в работе с дошкольниками

Этапы проекта	Деятельность педагога	Деятельность детей
1 этап Постановка проблемы	1. Формулирует проблему (цель). (При постановке цели определяется и продукт проекта). 2. Вводит в игровую (сюжетную) ситуацию. 3. Уточняет проблему и формулирует задачу.	1. Входят в проблему. 2. Вживаются в игровую ситуацию. 3. Принимают задачи. 4. Дополняют задачи проекта.
2 этап Обсуждение проблемы – принятие задач	1. Помогает в решении задачи. 2. Помогает спланировать деятельность. 3. Организует деятельность. (Предлагает найти решение задачи путем экспериментирования, моделирования. См. раздел «Проблематизация» в алгоритме технологии)	1. Планируют деятельность. 2. Объединяются в рабочие группы (если есть необходимость). 3. Распределяют обязанности.
3 этап Работа над проектом	1. Организует работу над проектом (поэтапно: направляет на поиск решений, экспериментирование, предметно-речевую деятельность, продуктивную, на исследовательскую. См. разделы «Проблематизация», «Стимулирование детских вопросов», «Символизация» в алгоритме технологии). 2. Практическая помощь (по необходимости).	1. Ищут решение задачи. 2. Совместно составляют схему этапа. По ходу работы совещаются, вносят изменения и дополнения (в случае необходимости). 3. Выбирают необходимые материалы для экспериментирования

		и продуктивной деятельности.
4 этап Презентация	<ol style="list-style-type: none">1. Подготовка к презентации.2. Презентация.3. Приходит на помощь в случае затруднения.4. Подводит детей к формулированию вывода о решении проблемы.	<ol style="list-style-type: none">1. Продукт деятельности готовят к презентации.2. Представляют (зрителям или экспертам) продукт деятельности.
5 этап Постановка новой проблемы	<ol style="list-style-type: none">1. Создаёт ситуацию необходимости поиска новой информации.	<ol style="list-style-type: none">1. Принимают новую проблему и готовятся к поиску новой информации.



ДОМ ПЕТРА



НА ЧКАЛОВСКОЙ ЛЕСТНИЦЕ

ЭКСПУРСИЯ ПО НИЖЕГОРОДЧИНЕ

Сравнительная диагностика развития социокультурной компетентности

