**МБДОУ детский сад № 127 г. Данилова Ярославской области**

**Мастер-класс для воспитателей**

**Использование технологии**

**«Путешествие по «реке времени»**

**в работе с детьми»**

**Цель:**Знакомство участников мастер - класса с инновационной педагогической технологией «Путешествие по «реке времени».

**Задачи:**

1. передача [опыта](http://50ds.ru/psiholog/106-adaptatsiya-detey-rannego-vozrasta-k-usloviyam-dou-iz-opyta-raboty.html) путём прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приёмов и форм педагогической деятельности;
2. совместная отработка методических подходов, приёмов решения поставленной в программе мастер-класса проблемы;
3. популяризация инновационных идей, технологий, находок педагогических работников;
4. повышение уровня профессиональной компетентности участников мастер-класса.

**Мастер-класс для воспитателей «Использование технологии «Путешествие по «реке времени» в работе с детьми»**

Представляем вам  технологию - «Путешествие по «реке времени», автором которой является Короткова Надежда Александровна. Данную технологию можно использовать в познавательно-исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста. Термин «река времени» придуман не Н. А. Коротковой, она позаимствовала его у английского писателя Дональда Биссета, придумавшего его для повести-сказки «Путешествие дядюшки Тик-Так».

Технология «путешествие по «реке времени» направлена на освоение временных отношений (представлений об историческом времени – от прошлого к настоящему).

Она развивает целостное восприятие мира, логическое мышление, устанавливает причинно-следственные связи, последовательность развития мира по каждому направлению.

Путешествие «по реке времени» – одна из наиболее интересных и доступных игровых форм представления детям целостной картины мира. Именно она позволяет дать детям представления об историческом времени; осознанно находить связи, отношения между явлениями окружающего мира и фиксации этих связей как своеобразного результата собственной деятельности. Игры-путешествия можно использовать в образовательной и в самостоятельной деятельности детей, а также в режимных моментах.

**Технология строится на следующих принципах:**

* Принцип доступности, который предполагает отбор таких фактов, явлений, которые понятны детям старшего дошкольного возраста.
* Принцип наглядности - предусматривает подбор демонстрационного и раздаточного материала.
* Принцип эмоционального восприятия информации - позволяет использовать некоторые события, которые могли бы захватить детей и вызвать у них интерес.

**Методы, используемые в технологии путешествие по «реке времени»:**

***1.Словесный метод.***

* Рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование грамзаписей.
* Этот метод помогает лучше осмыслить жизнь того времени, с которым знакомятся дети, способствует выражению своей точки зрения, развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

***2. Наглядный метод.***

* а) Рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций.
* б) Схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы. Использование видеофильмов и диафильмов.
* в) Составление и оформление макетов.

Данный метод способствует развитию эмоционального отклика, яркому восприятию, умению выражать свои чувства и мысли.

***3. Практический метод.***

* Экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия.

***4. Игровой метод.***

* Дидактические, сюжетно-ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции.

**Примерный алгоритм проведения путешествия по «Реке времени»**

* Обсуждение реального или вымышленного события
* Постановка цели исследования (узнать)
* Анализ-сравнение, активное обсуждение демонстрационного иллюстративного или предметного материала
* Работа в подгруппах: сортировка и закрепление мелких иллюстраций на панно «река времени»
* Сборка общей таблицы, сопоставление результатов исследования
* Вывешивание таблицы на стене группового помещения
* Дополнение таблицы детьми в самостоятельной деятельности

Отталкиваясь от события, воспитатель ставит вопрос для исследования. Каждый вопрос заставляет детей сравнивать, устанавливать возможные связи и отношения между событиями. Педагог обсуждает вместе с детьми высказанные идеи, предположения. Обсуждение проходит в ситуации «круглого стола» вокруг ключевого предметного материала. На этом этапе педагог широко использует реальный предметный и иллюстративный материал. Реальных предметов должно быть несколько, чтобы каждый ребенок смог опробовать возможности исследуемого материала. Иллюстративный материал, предлагаемый для исследования, представляет собой карточки разного размера, от довольно крупных до мелких, которые рассматриваются всеми участниками, передавая из рук в руки. Только при такой работе с иллюстративным материалом возможно активное обсуждение, нахождение связей и зависимостей.

Следующий этап: фиксация «меток» времени на панно «река времени». Дети могут действовать как индивидуально, так и в подгруппах в зависимости от контекста и предложенного материала. Подгруппы детей могут рассредоточиться, а потом вновь объединится за «круглым столом» для сборки панно, окончательного обсуждения, сопоставления результатов исследования.
Панно «река времени» должно быть «открыто» для дополнения – в свободной самостоятельной деятельности детей, активизировать их. При этом оно должно быть мобильно: на очередном занятии надо иметь возможность снять её со стены и использовать для дальнейших «исследований».

**Тематика путешествий, предложенная Н. А. Коротковой:**

История жилища и бытоустройства;

История сухопутного транспорта;

История огня (освещение и тепло);

История мореплавания и воздухоплавания;

История письменности (книгопечатание);

История коммуникации (почта);

История профессий.

Детям предлагается доступный, наглядный, эмоционально-насыщенный материал по 3-м эпохам.

1. *Эпоха древнего мира*более доступна и увлекательна для понимания детей. Она яркая и захватывающая. Необычные животные, внешний облик и поведение древнего человека всецело захватывают детское воображение.
2. *Эпоха Средних веков*более сложная и непонятная для детей. Но множество вопросов, которые возникают во время «путешествия», позволяют познакомиться не только с замками, рыцарскими турнирами, но и с «зарождением» первого технического прогресса.
3. *Современный мир* охватывает большую протяженность во времени, наблюдаются слишком стремительные изменения во всех областях общественной жизни, быстрый рост технического прогресса. В этом и заключается сложность: охватить всё и выбрать доступное детям.

 **(Картинка пособия)**

Дидактическое пособие «река времени» – это длинный лист (вначале это могут быть обои или склеенные листы ватмана, примерным размером 50х160 см или 60х18). Вдоль «реки времени» намечаются несколько «остановок», с нестрогими, интуитивно понятными детям названиями. К примеру: «**древность» - «старина» - «наше время**».

«Древность» – это эпоха древнего мира первобытных людей;

«старина» – примерно мир средневековья и чуть позже,

«наше время» - современный мир, может быть и будущее.

 Карта-панно «река времени» символизирует линейное движение исторического времени: от прошлого к настоящему.

На панно заранее наклеиваются небольшие иллюстрации— «метки» каждой остановке во времени.

Такими символами **(Значки – обозначения с вылетом на место)**

- «метками» являются **изображения человека** в типичной для исторической эпохи среде (например, кочевники у костра и шалаша, жители средневекового города-крепости, обитатели современного города). Возможны и другие метки символы – **может жилища** или еще что-то характерное для определенной исторической эпохи.

**(С иллюстрациями)**

Остановки на «реке времени» от мероприятия к мероприятию обживаются — заполняются соответствующим иллюстративным материалом. Где это возможно, рассказ и обсуждение следует подкрепить не только иллюстрациями, но и реальными старинными вещами, которые можно исследовать, попробовать в действии (например, определить, удобно ли было пользоваться для письма гусиным пером или ручкой с пером с чернилами). Такие картины-иллюстрации используются многократно.

Также понадобятся аналогичные по тематике (но в большем количестве и разнообразии) одноразовые картинки - «метки» для наклеивания на панно (размер картинок примерно 6 х 8 см или 7 х 10 см). Можно делать прямоугольной формы, но интереснее вырезать по контуру, общая картинка времени становится более живой, не выставочной.

**Практическая часть.**

**«Река времени». История лампочки**

Дом, стеклянный пузырёк,

А живёт в нём огонёк.
Днём он спит, а как проснётся,

Ярким пламенем зажжётся. ***(Лампочка)***

**Я приглашаю вас отправиться в путешествие по «Реке времени», в страну, где живут предки электрической лампочки.**

– Кто хочет отправиться вместе с нами? Присоединяйтесь!
Каждую остановку мы будем определять карточкой-символом данной временной эпохи, и располагать ее на «реке времени».
Начнем наше путешествие в то время, когда люди жили в пещерах.

**Солнце** – до того, как человек научился пользоваться огнем, было единственным источником света и тепла.

Давайте вспомним, как жили древние люди в пещерах?
- Как освещалась пещера? При помощи **костра.** Когда человек научился добывать огонь и сохранять его, костер стал для человека и теплом, и светом в пещере.

Со временем люди догадались, что, если в костер опустить палку, она загорится, и с ней можно будет отойти туда, куда не доходит свет костра. А затем на конец палки стали наматывать бересту или промасленную паклю. Так появился **факел.**

Предлагаю отправиться **в старину,** когда жили наши прабабушки и прадедушки.
Люди придумали **лучину**. Это просто щепка, заостренная на конце. Обычно лучину делали из березы, она лучше горит. Один конец лучины закрепляли в подставке, а другой зажигали. От лучины мало света, она быстро сгорает, нужно было следить, чтобы не случился пожар. Лучинами люди пользовались и в годы войны, чаще всего их использовали в землянках.

Прошли годы, и человек придумал более удобный предмет для освещения - **свечу.** Свечи делали из пчелиного воска, бараньего сала. Внутри свечи есть фитиль, сделанный из ниток. Их используют до сих пор.

Люди стремились придумать более удобное освещение своего жилья и когда научились добывать нефть и перерабатывать ее в керосин, тогда и придумали **керосиновые лампы.** Такие лампы ставили на стол, вещали на стены. Сверху на неё надевали стекло. Она горела гораздо ярче и дольше чем лучина или свеча, а, кроме того, была более безопасной.

Прошло много лет. Люди продолжали искать новые способы удобного освещения своего жилища. Так русский инженер Александр Лодыгин в 1873 году (конец 19 века) создал **лампу накаливания (электрическую),** которая горела ярко, была удобной и безопасной. Если присмотреться, можно увидеть внутри нее пружинку. Но такая лампа горела всего 1 час.

И наконец, лет **Томас Эдисон** изобрел лампу, которая светила очень долго. Он всего лишь выкачал воздух из-под стеклянной колбы. И такая лампа горела намного дольше.

Сейчас, на **современном этапе,** лампочки используются практически везде. С их помощью освещаются дома и улицы, лампочки используются в фарах транспорта. Они есть во многих игрушках, в карманных фонариках, гирляндах и многих других предметах, которые мы с вами используем.

Лампочки накаливания, ещё есть **люминесцентные, галогенные и светодиодные.**

В люминесцентных лампах и галогенных лампах используется газ, который светится, когда в него попадает электрический ток.

* Люминесцентные лампы чаще используют для освещения.
* Галогенные лампы используются в автомобильных фарах, в электроплитах, микроволновках (гриль).
* Светодиодная лампа, светится за счет кристалла, через который

проходит электричество. Многие светодиодные лампы работают на батарейках. Светодиоды используются для освещения, в фонариках, во многих вывесках магазинов, светофорах, в экранах телевизоров, телефонов и компьютеров.

Далее детям предлагаем оформить «реку времени». Прикрепить картинки в том порядке, в каком развивалась история лампочки. От древности до наших дней.

**Достоинства технологии:**

1. Дает детям реальные представления о различных сторонах изучаемого объекта, о его взаимоотношениях с другими объектами и со средой обитания;

2. Обогащает память ребенка, активизирует его мыслительные процессы;

3. Стимулирует развитие речи;

4. Формирует познавательную активность в процессе различных видов деятельности;

5. Развивает творческие способности, формирует трудовые навыки и укрепляет здоровье за счет повышения общего уровня двигательной активности.

**Литература**

1.Короткова Н.А.  Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста, М: Линка-Пресс, 2007

2. «Что было до…» Дыбина О.В.  игры-путешествия в прошлое предметов. – 2-е изд., испр. – Москва: Творческий центр Сфера, 2014. – 160с.

3. «Рукотворный мир» Дыбина О.В. Творческий центр Сфера.