Приложение 7.

**АЛГОРИТМ ТЕХНОЛОГИИ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С ОКРУЖАЮЩЕЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬЮ СВОЕЙ СТРАНЫ, РОДНОГО КРАЯ.**

|  |  |
| --- | --- |
| Компоненты | Характеристики, цели |
| Вступительная часть | Заинтересовать детей, поставить их в ситуацию субъекта «собственной познавательной деятельности». Важно вызвать у них яркие положительные эмоции, мотивацию деятельности, игровую позицию. |
| Информационная часть | Создать познавательные рассказы для детей со следующими требованиями: возрастная адресность, доступность; краткость, конкретность; информационная насыщенность; взаимосвязь прошлого, настоящего и будущего; использование наглядности (фото, моделей, схем). |
| Проблемная часть | Стимулировать умственную активность детей. Создаются проблемные ситуации по типу «А если, то…(в будущем)», для решения которых используются: гипотетическое экспериментирование; детское экспериментирование; неопределенные проблемные знания с обязательным участием догадок, предложений, вопросов. |
| Стимулирование детских вопросов | Отгадывать предмет с помощью игры «Что в волшебном сундучке?». Формируется способность проблемного видения окружающих предметов и явлений. Дети задают вопросы, которые служат своеобразным планом, определяющим характер обследования объекта: предмет характеризуется по цвету, форме, величине, временным и пространственным показателям; фотография – по месту, времени, названию события, которому посвящен памятник на ней. Постепенно количество вопросов сокращается. В итоге составляется рассказ об отгаданном предмете. |
| Символизация | Выразить свое эмоциональное отношение к предмету в песне, танце, рисунке и т.д. Осуществляется связь с другими видами детской деятельности: познавательной; игровой; продуктивной (ИЗО, художественно–ручной труд, конструирование); художественно–речевой (театрализация, праздники, развлечения). |