

Экран выбора как способ поддержки детской инициативы.

В соответствии с ФГОС ДО в образовательной программе каждого дошкольного учреждения появляется такой вопрос **«А что такое «Поддержка детской инициативы»».**

Инициатива определяется как характеристика деятельности и поведения и личности человека, означающая способность действовать по внутреннему побуждению. Детская инициатива и самостоятельность проявляется в свободной деятельности детей по выбору и интересам. Возможность играть, рисовать, конструировать, сочинять и прочее, в соответствии с собственными интересами, является важнейшим источником эмоционального благополучия ребёнка в детском саду.

В форме самостоятельной инициативной деятельности в детском саду могут осуществляться все виды деятельности ребёнка, так как каждая деятельность оказывает своеобразное влияние на

развитие разных компонентов самостоятельности.

Инициативность и самостоятельность предполагают умение делать выбор.



Ситуация выбора – это ситуация, специально создаваемая педагогом или возникающая спонтанно, но сознательно используемая в целях воспитания.

В развитии умения делать выбор важным моментом является:

- **постепенное введение ситуации выбора и увеличение количества вариантов для выбора;**

- **должна быть четко продумана степень свободы выбора в создаваемой ситуации;**

необходимо учить делать выбор в соответствии со

своими возможностями.



Ситуации выбора реализуются как в организованной образовательной деятельности, так и во время совместной деятельности взрослого с ребенком, и включают в себя:

- **Выбор деятельности:** выбери, чем хочешь заняться: будешь строить машину или играть в лото? – Какую замечательную бабочку мы видели на прогулке. Будем рисовать ее или лепить?
- **Выбор материалов, инструментов для деятельности:** выберите цвет бумаги для аппликации самолета: белый, голубой или желтый? – Убираем участок. Ребята, выберите, пожалуйста, куда уберем мусор: в ведро (*для камней, веток*) или в пакет (*для листьев и бумаги*)? – Тема занятия «**Осенний урожай**». Что будете лепить: фрукты или овощи? Выберите материал, какой вам больше нравится: краски, карандаши, мелки, фломастеры придумайте, как показать красавицу осень.
- **Выбор способа деятельности:** опиши свою любимую игрушку (выбери способ описания: загадка, рассказ или пантомима).
- **Выбор последовательных действий:** У нас только два умывальника, а помыть руки надо всем. Как сегодня организуем умывание, чтобы не толкаться и не мешать друг другу?
- **Выбор партнера деятельности:** выбери, пожалуйста, ты будешь строить космическую ракету сам или с кем-то? – Машенька, нужно помочь младшим детям одеться на прогулку. Выбери, пожалуйста, кого возьмешь себе в помощь, еще два человека?
- **Выбор содержания деятельности:** что будешь складывать: коврик для котенка или заборчик для его домика?
- **Нравственный выбор:** для игры детям из младшей группы нужны картинки. Кто поможет вырезать их после полдника? – Ребята, Коля долго болеет и скучает. Как можно его порадовать? Кто из вас хочет, после сна подходите, мы приготовим ему сюрприз. Умение делать выбор неразрывно связано с умением договариваться, и воспитывать эти два умения невозможно по отдельности.

Этапы развития умения договариваться

Первый этап – согласие. Самое простое с чего следует начинать, — это убедиться, что дети могут установить согласие в паре. Не договориться, а только вместе согласиться

Второй этап – научиться выбирать из предложенных вариантов (*Соня, ты с кем пойдешь, с Олей или с Ваней?*)

Третий этап – выбирать из предложенных вариантов или придумывать свой (*когда дети освоили несколько способов действия, им можно предложить в паре договориться, каким именно способом они будут действовать на этот раз, и намекнуть, что можно изобрести новый способ*)

Четвертый этап – вместе придумывать что-то новое (*для начала надо будет давать задание – придумать вдвоем. Когда будет хорошо получаться – давать задание на троих и т.д.*)

Умение договариваться способствует созданию дружеской атмосферы в группе и формированию дружеских отношений между детьми.