

Педагогический проект от замысла до результата

Мы презентуем опыт работе по реализации проекта «Развиваемся играя» по интеллектуальному развитию детей 4-ого года жизни конструктивными средствами, т.к. дошкольное учреждение работает по экспериментальной деятельности по теме «Создание организационно – педагогических условий для интеллектуального развития детей дошкольного возраста» и предполагает разработку проекта.

Идеей разработки проекта послужило реализация востребованного направления – развитие логико-математического мышления детей 4-ого года жизни с интеграцией новой технологией «Сказочные лабиринты игры».

На подготовительном этапе (с августа по сентябрь 2018 года) проведена следующая работа:

1. Изучена и проанализирована методическая литература и интернет – ресурсы по данной теме;
2. Проведен мониторинг;
3. Разработано содержание проекта;
4. Запланирована предстоящая деятельность, направленная на реализацию проекта;

Меняли развивающую предметно пространственную среду (каждый центр обозначен определенным маркером, который указывает на место событий, где разворачивается игра; Ворон Метр – маркер для познавательного Центра, в котором один раз в неделю проводим «Умные минутки»).

Рядом с Вороном Метром расположен вертикальный сортер с тремя ячейками, каждая ячейка обозначена определенным цветом: красным, желтым и зеленым. И таким же цветом там находятся конверты со схемами.

В красном конверте всегда находится новая схема и он обозначает, что ребенок один с этим заданием не справится. Желтый цвет конверта обозначает, что воспитанники могут попытаться самостоятельно выполнить схемы сложения и в случае затруднения обратиться за помощью к педагогу или к ребенку «наставнику». Зеленый цвет конверта говорит о том, что схемы которые в нем находятся ребенок может выполнить самостоятельно.

Технология «Умных минуток» состоит из:

1. Сюрпризный момент
2. Рассказывание сказки
3. Работа с алгоритмами
4. Обыгрывание
5. рефлексия

Для реализации проекта используется два вида конструктора. Из серии конструкторов «Прозрачный квадрат» мы взяли «Нетающие льдинки Озера Аис, или сказка о Прозрачном квадрате», а из комплекта «Игровой квадрат», взяли «Квадрат Воскобовича двухцветный».

По задумке автора «Прозрачный квадрат» является эффективным средством накопления детьми логико-математического опыта. В частности, конструктор знакомит детей с элементарными математическими представлениями и понятиями, способствует развитию психических процессов, развивает способности к абстрагированию, анализу, сравнению и обобщению.

Основной целью «Игрового квадрата» – это предоставить возможность для развития интеллектуальных способностей, творческой самореализации, познавательной и коммуникативной активности. Данный конструктор помогает решить ряд образовательных задач: развитие представлений о сенсорных свойствах и качествах, освоение конструирования геометрических фигур и алгоритма сложения предметных форм.

Выбор конструкторов обусловлен результатами мониторинга. На начало учебного года, дети показали слабые результаты по показателям: «Стрелочки» это ориентировки в пространстве и в конструировании по схеме.

В основной части проекта осуществляется знакомство с игрой по этапам.

На первом этапе знакомства с игровым пособием, ребенок рассматривает, изучает его. Во время изучения у ребенка возникают вопросы «А для чего это?», «Как этим играть?».

Это и является хорошим мотивационным моментом «запуском» совместной деятельности, ребенок испытывает любопытство и в данный момент проявляет обращенность к взрослому как к источнику информации.

Во время второго этапа ребенок совместно со взрослым осуществляют игровую деятельность. Идет наработка определенных умений, осваивает конкретные способы коммуникации.

Например, перед знакомством с двухцветным квадратом рассказываем детям о семье Квадрата.

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обыкновенная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и сынишка Квадрат. Братишек и сестреночек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил

далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передавал всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

Это было вступление к последующим превращениям. Превращение первое это «Домик».

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. *«Интересно, а кем я могу стать?»* - вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. *«Всюду одинаковый и ничем не примечательный»*, - думал про себя Квадрат. – *То ли дело домик во дворе: такой стройный, такой нарядный! Вот бы я мог стать домиком!* Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение, и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

После рассказывания сказки показывала детям схему сложения Домика. И ребенок выполнял превращение.

В процессе третьего этапа совместная деятельность осуществляется взрослым и двумя или несколькими детьми. И ребенок, у которого имеется опыт использования данного пособия, умеющий выполнять задания разных видов и уровней, может выступать «наставником». Основное внимание детей направлено на деловое сотрудничество в рамках выполнения поставленной задачи.

На четвертом этапе дети организуют игровое взаимодействие самостоятельно. Опираются на предшествующий опыт, они сами регулируют процесс взаимодействия, осуществляют функцию контроля. Но при необходимости они обращаются за помощью или советом к воспитателю.

Именно на этом этапе дети самостоятельно создают образы объектов и называют их. Мы их фотографируем и создаем свою копилку.

Систематичность работы с данными конструкторами показала следующие результаты:

- дети знают название конструктора;
- владеют способами соединения и крепления;
- способны планировать свои действия;

- умеют работать по правилу, по образцу;
- понимают и исполняют алгоритмы;
- умеют переносить усвоенные способы действий, алгоритмы в новые ситуации;
- проявляют индивидуальность в выполнении работы (творчество в конструировании).

Таким образом, работая по модели интеллектуального развития, мы эффективно реализуем направление логико-математического мышления. Мы изменили зону деловой активности, на центры активности с маркерами, обогатили его дидактическими средствами – играми Воскобовича с учетом возраста детей.

В амплификации содержания мы ввели новую форму организации детей - это «Умные минутки». Освоили игровую технологию интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» для повышения качества образования.

Реализуя данный проект, мы осуществляем помощь поддержку, сопровождение не только ребенку, но и родителям в разных формах.