Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение д/с «Улыбка»

ПРИНЯТО: УТВЕРЖДЕНО:

Педагогическим советом заведующей

протокол № 1 МБДОУ д/с «Улыбка»

от 26 августа 2020 \_\_\_\_\_\_\_ Т.Н. Ерёмина

пр. № 41-1 от 26 августа 2020 г.

**Проект**

**«Использование инновационных технологий в формировании элементарных математических представлений дошкольников»**

Срок реализации: 1 год

Возраст детей: 5-6 лет

Составитель:

Михина О.П., руководитель ММО

«Волшебная страна математики»

Павловск 2020

**Тема:** «Использование инновационных технологий в формировании элементарных математических представлений дошкольников»

**Цель проекта:**

- повышение профессиональной компетентности педагогов, через использование инновационных технологий в процессе развития математических способностей дошкольников.

**Задачи:**

* повышение уровня интеллектуального мышления и креативного воображения дошкольников;
* развитие инициативности, любознательности, способности к творческому самовыражению, стимулирование коммуникативной, познавательной, игровой активности детей в различных видах деятельности;
* воспитание социально–личностных качеств дошкольников, умеющих мыслить неординарно и творчески;

**Актуальность**

В настоящее время проблема формирования и развития математических способностей у дошкольников – одна из актуальных методических проблем дошкольной педагогики. На сегодняшний день происходит совершенствование образовательного процесса, обновление содержания образования, внедрение современных технологий образовательной работы с дошкольниками, связанно это с введением Федерального государственного образовательного стандарта, изменениями ФЗ №273 «Об образовании», и появлением Концепции развития математического образования в РФ. Согласно Концепции развития математического образования в РФ от 24.12.2013 г. качественное математическое образование необходимо каждому для его успешной жизни в современном обществе. Математика в России должна стать передовой и привлекательной областью знания и деятельности, получение математических знаний – осознанным и внутренне мотивированным процессом. Основным направлением реализации Концепции на уровне дошкольного образования является создание условий, прежде всего, развивающей предметно-пространственной и информационной среды, образовательных ситуаций, средств педагогической поддержки ребёнка для освоения воспитанниками форм деятельности, первичных математических представлений и образов, используемых в жизни. Определяется ряд достаточно серьёзных требований к познавательному развитию дошкольников, одной из составляющих которого является развитие математических способностей, при этом повышение интереса детей к математическим знаниям. Решение этой задачи во многом зависит от построения образовательного процесса в ДОУ.

Потребность в целенаправленном формировании у детей дошкольного возраста таких качеств, как способность применять полученные знания и умения в жизненных ситуациях уже определяется и психологами, и педагогами. Задача педагога состоит в том, чтобы воспитанники понимали, что математические знания, которые они приобрели и в ходе образовательной деятельности и в повседневной жизни: на прогулке, во время дежурств, в играх, нужны им в повседневной жизни, чтобы они научились ими пользоваться.

На наш взгляд, именно в дошкольном возрасте закладываются основы знаний, необходимых ребенку в школе. Математика представляет собой сложную науку, которая может вызвать определенные трудности во время школьного обучения. Самое главное - это привить ребенку интерес к познанию. Реализацией данного проекта нам бы хотелось показать, что математика по праву занимает очень большое место в системе дошкольного образования. Она оттачивает ум ребёнка, развивает гибкость мышления, учит логике. Все эти качества пригодятся детям, и не только при обучении математике.

В связи с этим, перед нами встала проблема улучшения условий в детском саду для более эффективного развития математических способностей детей. Одной из такой формы улучшения условий, которая органически входила бы в жизнь детского сада,  является использование инновационных развивающих технологий, способствующих развитию у детей интереса к математике в дошкольном возрасте, и отвечающих современным требованиям ФГОС.

Для продуктивной работы по реализации проекта, составлен план методической работы с педагогами и родителями. Как показывает педагогическая практика, что при условии правильно организованного педагогического процесса, использования инновационных технологий, как правило игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. Задача воспитателей и родителей – помочь детям сохранить и развить стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности, дать пищу уму ребенку. И родители, и педагоги знают, что математика - это мощный фактор интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей.

**Научная новизна заключается:**

- в разработке проектов по развитию математических способностей дошкольников;

- разработке мониторинга исследования математического развития каждого ребенка в соответствии с его актуальными возможностями, но с ориентацией на уровень ближайшего развития, что приводит к реальному продвижению ребенка по пути развития математических способностей.

**Практическая значимость:**

Практическая значимость нашего проекта заключается в том, что материал можно применить и в других детских садах, и использовать его для повышения уровня математических знаний дошкольников.

**Срок реализации:** долгосрочный (2020-2021 учебный год)

Этапы реализации:

1 этап – подготовительный (начало уч. г.);

2 этап – основной (уч. г.);

3 этап – аналитический (конец уч. г.)

**Этапы реализации проекта:**

1. этап - подготовительный (начало уч. г.):

-мониторинг математических способностей дошкольников;

-мониторинг родителей и педагогов;

-составление поэтапного плана работы;

-анализ проблемы: как повысить интерес детей к математическим знаниям;

-создание банка идей и предложений;

-подбор методической, справочной литературы по выбранной тематике проекта;

-подбор необходимого оборудования и пособий для практического обогащения проекта, целенаправленности, систематизации образовательного процесса математической направленности;

1. этап - основной (учебный год):

-определение задач образовательной работы;

-планирование и реализация деятельности с дошкольниками;

-проведение новых форм работы с детьми: КВНы, олимпиады, шашечные турниры и т. д;

-привлечение родителей к сотрудничеству;

-методическая работа с педагогами;

-реализация плана по обогащению РППС;

3 этап - аналитический (конец уч. г.):

-мониторинг математических способностей;

-анализ РППС;

-презентация проекта.

**Реализация работы по блокам:**

I блок: работа с детьми

II блок: работа с родителями

III блок: работа с педагогами

Презентация результатов.

Организация и проведение презентации проекта осуществляется в различных формах, при поддержке родителей, таких как: интеллектуальные игры КВН, конкурсы, викторины и Дни открытых дверей.

**Предполагаемый конечный результат:**созданные условия в ДОУ по развитию математических способностей дошкольников соответствуют современным требованиям, способствует повышению уровня развития математических способностей детей:

-у детей сформирован интерес к самому процессу познания математики;

-воспитанники преодолевают трудности, не боятся ошибок;

-дети способны к мыслительным операциям (анализ, синтез, аналогии);

-умеют переносить усвоенный опыт в новые ситуации.

**Пояснительная записка.**

**Развивающие технологии:** в традиционном обучении ребёнку представляется для изучения уже готовый продукт, шаблон действия. При развивающем обучении ребёнок самостоятельно должен прийти к какому-либо мнению, решению проблемы в результате анализа своих действий. Если говорить о технологиях развивающего обучения, то наши педагоги посвятили свой опыт изучению и обучению детей счету с использованием палочек Кюизенера.

* **Палочки Кюизенера.**

Во всем мире широко известен дидактический материал, разработанный бельгийским математиком X. Кюизенером. Он предназначен для обучения математике и используется педагогами разных стран в работе с детьми, начиная с младших групп детского сада и кончая старшими классами школы. Цветные счетные палочки Кюизенера используются в России с целью сформировать у детей представление о числе, содействовать развитию восприятия, памяти, внимания, мышления, воображения. Красочные пособия, занимательные, интересные задания помогают малышу не просто познакомиться с логическими приемами, но сделать это легко и охотно.

**.** **Технология «ТРИЗ»:** Технология «ТРИЗ» (теория решения изобретательских задач), которая создана ученым-изобретателем Т.С. Альтшуллером. Воспитатель использует нетрадиционные формы работы, которые ставят ребенка в позицию думающего человека.

Целью использования данной технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремления к новизне; развитию речи и творческого воображения.

**. Использование игровой технологии:** Головоломки – игрушки на все времена.

Использование головоломки «Судоку» как средство познавательного развития детей дошкольног возраста.

      Так что же такое судоку?

   Судоку - довольно древняя, но в тоже время до сих пор пользующаяся популярностью головоломка.

Вариант судоку в картинках - очень интересен для детей.

 Актуальность использования судоку заключается в том, что познавательное развитие – это сложный комплексный феномен, включающий развитие познавательных процессов (восприятие, мышление, внимание, воображение, которые представляют собой разные формы ориентации ребенка в окружающем мире, в самом себе и регулируют его деятельность.

      Понимание познавательного развития дошкольников предполагает рассматривать его как процесс постепенного перехода от одной стадии развития познавательной деятельности к другой.

     Существуют следующие стадии познавательного развития:

1) любопытство – избирательное отношение к любому предмету;

2) любознательность – активное видение мира, характеризующееся стремлением ребенка проникнуть за пределы первоначально воспринятого;

3) познавательный интерес – повышенная устойчивость, ясная избирательная нацеленность на познаваемый предмет;

4) познавательная активность, основой которой служит целостный акт познавательной деятельности – учебно-познавательная задача.

**Игра** - головоломка *«****Танграм****»*. Игра способствует развитию наглядно - образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей; направлена на развитие различных мыслительных процессов - сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений *«целое»* - *«часть»*, - все то, чем так необходимо овладеть ребенку-дошкольнику. Игра способствует развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, нагляднообразного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей. В результате упражнений и заданий к этой игре ребёнок научится анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель. Увеличится словарный запас и улучшится связная речь. Кроме того, для малышей игра «Танграм» станет ещё и пальчиковым тренажером.

Наш проект «Использование инновационных технологий в формировании элементарных математических представлений дошкольников» состоит из пяти групповых проектов:

- «Палочки Кюизенера как многофункциональное средство интеллектуального развития дошкольников» (педагог Корнеева И.А.);

- «ТРИЗ - технология, как средство развития творческих способностей дошкольников в организации ФЭМП» (группа «Капельки» педагог Кижваткина И.Е.);

- «Танграм» - волшебный квадрат» (группа «Семицветики» педагоги: Михина О.П., Кондакова В.М.);

- «Судоку – игра для всех» (группа «Пчелки» педагоги: Пересыпкина Т.Ю., Лукьянова Н.В.)

**Тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Работа с детьми** | **Работа с родителями** | **Работа с педагогами** |
| **Сентябрь** | Проведение мониторинга | Знакомство с планом проекта;  - подбор литературы по выбранной тематике проекта;  - подбор необходимого оборудования и пособий для практического обогащения проекта. | **Разработка проектов:** Инновационные технологии по ФЭМП в проектах:  -«Палочки Кюизенера как многофункциональное средство интеллектуального развития дошкольников»;  - «ТРИЗ - технология, как средство развития творческих способностей дошкольников в организации ФЭМП»;  - «Танграм» - волшебный квадрат»;  - «Судоку – игра для всех»  **Мастер-класс** «Изготовление альбома «Судоку для дошкольников» |
| **Октябрь** | **Беседы:**  «Знакомство с головоломкой *«****Танграм****»;*  «Знакомство детей с игрой «Судоку»;  «Что такое ТРИЗ для детей»  **Серия игр:**  - «Улица разноцветных палочек».  - Игры детей «Судоку 3х3» с предметами и геометрическими фигурами;  - Игровые упражнения из двух- трех элементов «Танграма». | **Консультации для родителей:**  1. «Развивающая игра «Танграм»  2. «Как работать с палочками Кюизенера?»  3. «Использование ТРИЗ в математическом развитии детей» | Воспитатели:  Методические советы по использованию игр и упражнений в освоение инновационных технологий по ФЭМП.  Создания кейса развивающих игр и упражнений. |
| **Ноябрь** | НОД по ФЭМП с применением инновационных технологий  «Мир творчества», «Играем вместе», «Наши открытия». | **Консультация для родителей:**  1. «Наши успехи и наши открытия в области математики». (танграм);  2. «Изготовление игр «Судоку» своими руками.  3. «Математика вокруг нас» (триз) | Открытые занятия «Современные технологии ФЭМП в дошкольной образовательной организации»Участие в конкурсе «Лучший центр математического развития» **Ярмарка** «Игры своими руками с использованием кругов Луллия». |
| **Декабрь** | Игровые упражнения:  - «Тренажер ума» (триз);  - складыванию фигурок по заданному примеру. *(В заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки)* (танграм);  - «Судоку» (изготовленные родителями совместно с детьми);  - «Моделируем квадрат, прямоугольник» (палочки Кюизенера). | **Родительское собрание:** «Развитие познавательной активности старших дошкольников средствами занимательной математики» (все)  **Мастер-класс** «Игра для ребенка своими руками» (триз); | **Консультации:**  - «Использование игры -головоломки «Танграм»;  - «Изготовление игр «Судоку» своими руками»  **Игровой тренинг – практикум** «Сложна ли работа с палочками Кюизенера». |
| **Январь** | **Квест – игра** «Путешествие в страну математических игр» (с элементами инновационных технологий.) | **Консультация:**  - «Как привить интерес к математике» (ТРИЗ);  - «Судоку в детском саду»;  - «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»;  **Мастер** – класс по изготовлению игры «Танграм» | **Семинар для молодых педагогов**  «Квест - технология, как форма организованной образовательной деятельности при формировании элементарных математических представлений в старшем дошкольном возрасте**».** |
| **Февраль** | **Дидактические игры:**  **-**Игры детей «Судоку 4х4» с геометрическими фигурами и цифрами;  **-** ТРИЗ-игры:  - «Где живет», «Фигуры», «Теремок» (геометрические фигуры, ориентировка в пространстве);  -«Игры в загадках» к головоломке «Танграм»;  - Игры, способствующие усвоению эталонов цвета (палочки Кюизенера**)** -«Дом и мебель для матрешки»; «Коврик для кошки». | **Папка**-передвижка  -«Что такое ТРИЗ-технология?;  **-** «Логические упражнения и задачи в обучении детей математике»  **Консультации:** «Какие альбомы приобрести для работы с палочками Кюизенера?»;  «Плоскостное моделирование в развивающей игре «Танграм» | **Лэпбуки** по формированию  элементарных математических представлений "Занимательная математика" |
| **Март** | **Игры** детей «Судоку 5х5» с геометрическими фигурами и цифрами.  **Театрализованная игры** «Теремок» (сказка про цифры). ТРИЗ; Сказка «Математическое королевство» (при помощи геометрических фигур головоломки *«Танграм»*Судоку. Сказочные персонажи: от простого к сложному» для детей старшего дошкольного возраста.Моделирование сказки «Курочка Ряба» с использованием палочек Кюизенера | **Выставка игр:** «Судоку», сделанных своими руками.  **-** Игровые пособия использованием ТРИЗ».  **Выставка книжек** сделанных своими руками при помощи мозаики из геометрических фигур игры *«****Танграм****»* | **Консультация:** «Судоку в детском саду».  **Мастер-классы:**  -«Улица разноцветных палочек»;  **-** Использование головоломки *«Танграм»*» в работе с дошкольниками;  - «Игра для ребенка своими руками» |
| **Апрель** | НОД использование новых педагогических технологий на занятии по математике с детьми, тема: «Играй, придумывай, считай» | **Консультация:** «Интеллектуальные игры в жизни детей».    Просмотр видеофильма «Страна умных игр» | Деловая игра "Педагогический ринг" по теме "Формирование математических способностей. Способы и формы работы" |
| **Май** | **Математический КВН** с параллельной старшей группой | **Физкультурно -математический досуг** «Спортивная   математическая  олимпиада» | **Презентация** Использование инновационных технологий в формировании элементарных математических представлений» |

**Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное учреждение**

**детский сад «Улыбка»**

Проект

**«Использование ТРИЗ-технологий в познавательном**

**развитии старших дошкольников»**

**Разработчик:** Кижваткина И.Е.,

воспитатель группы «Капельки»

**Павловск – 2020.**

**Пояснительная записка.**

Проект направлен на создание учебных пособий и дидактических игр на основе ТРИЗ-технологии по познавательному развитию дошкольников старшего возраста. Реализация проекта предполагает совместную деятельность педагогов, детей и их родителей.

Применение данных пособий поможет обеспечить качество реализации программы ДОУ.

Все материалы имеют развивающее, обучающее, воспитывающее значение. В этом заключается практическая ценность, эстетичность и актуальность. Игровые пособия содержат методические рекомендации по использованию, описание самой игры, а также описания игровых ситуаций.

Уникальность проекта заключается в том, что уже имеющуюся копилку пособий и дидактических игр, можно менять и дополнять новыми, в соответствии с возрастными особенностями детей.

**Актуальность проекта.**

Работая с детьми дошкольного возраста, я обратила внимание на то, что традиционный подход к организации обучения детей не всегда является действенным в развитии познавательной активности. Выявленное противоречие побудило меня обозначить проблему развития познавательной активности дошкольников, поскольку активность является непременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, ее самостоятельности и инициативности. Я считаю, чем лучше будет организована поисково-исследовательская деятельность детей дошкольного возраста, тем выше гарантии успешного школьного обучения и дальнейшего развития ребенка как личности.

Поэтому в своей работе с детьми решила использовать технологию ТРИЗ.

**Тип** **проекта:** практико-ориентированный

**Возраст** **детей:** старший дошкольный возраст

**Участники** **проекта:** воспитатели и дети старшей группы «Капельки», родители.

**Продолжительность** **проекта:**

долгосрочный (октябрь 2020 – май 2021)

**Цель** **проекта:** создание дидактических игр и пособий ТРИЗ для детей старшего дошкольного возраста по развитию познавательной активности

**Задачи:**

1. Собрать методический материал, необходимый для создания учебных ТРИЗ-пособий и дидактических игр по развитию познавательной активности.
2. Систематизировать отобранный материал по определенным темам, в соответствии с тематическим планом образовательной деятельности ДОУ.
3. Создать условия для привлечения родителей к проектной деятельности.
4. Преобразовать развивающую предметно-пространственную среду группы.
5. Разработать и изготовить учебные пособия разных видов.
6. Апробировать изготовленные пособия на практике в работе с детьми.

**Этапы работы над проектом:**

1. **Организационный этап.**

Содержание этапа:

- анкетирование родителей

Цель: изучение осведомленности родителей в вопросах применения ТРИЗ-технологий в образовательном процессе, а также готовность к освоению новых методов развития детей.

- организация и проведение родительского собрания

Цель: создание условий для сотрудничества педагогов и родителей в вопросах применения ТРИЗ-технологии в образовательном процессе, активизировать родителей на приобретение и изготовление ТРИЗ своими руками.

- сбор и обработка подобранной информации по ТРИЗ

Цель: создание методической копилки дидактических игр и методов ТРИЗ для развития познавательной активности дошкольников.

1. **Практический этап.**

- создание развивающей предметно-пространственной среды

- разработка и изготовление вспомогательных пособий

- апробация изготовленных пособий на практике в работе с детьми.

**3. Презентация проекта на заседании ММО.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы работы** | **Ответственные** | **Сроки** |
| 1.Изучить специальную методическую литературу по использованию ТРИЗ в ДОУ  2.Выбрать методы и подходы к реализации проекта. | Воспитатели | В течение года  Октябрь 2020 |
| 3. Пополнение развивающей предметно-пространственной среды новыми методическими пособиями и дидактическими играми по ТРИЗ-технологии. | Воспитатели | В течение года |
| 4.Применение изготовленных пособий на практике. | Воспитатели | В течение года |
| 5.Продукты проекта:  - копилка методических пособий  - картотека дидактических ТРИЗ-игр  - презентация проекта | Воспитатели | Май 2021г. |
| **Работа с родителями** | | |
| 1.Анкетирование родителей  2. Родительское собрание  3.Мастер-класс «Игра для ребенка своими руками»  4.Привлечь родителей к изготовлению методических пособий по ТРИЗ  5.Конкурс для родителей по теме: «Игра с использованием ТРИЗ» | Воспитатели | Октябрь  Ноябрь  Декабрь  В течение года  Февраль |
| 6.Информация для родителей «Математика вокруг нас» | Воспитатели | Ноябрь |
| 7.Консультация: «Как привить интерес к математике» | Воспитатели | Декабрь-январь |
| 8.Папка-передвижка «Что такое ТРИЗ-технология? Применение ТРИЗа в работе с детьми 5-6 лет» | Воспитатели | Февраль-март |
| **Оформление центра**  **ТРИЗ** | | |
| 1.Разработать и изготовить наглядный материал по ТРИЗ.  2.Создать картотеку дидактических ТРИЗ - игр  3.Лэпбук по ТРИЗ  4.Методический комплект «Круги Луллия»(по математике)  5.Иллюстративно-наглядные материалы на электронных носителях  6.Презентации | Воспитатели  Родители | В течение года |
| **Работа с детьми** | | |
| 1.Триз-игры:  - «Где живет», «Фигуры», «Теремок» (геометрические фигуры, ориентировка в пространстве)  - «Что умеет делать?», «Чем был, чем стал» (арифметические действия, логическое мышление)  - «Раньше - позже» (называние цифр числового ряда)  - «Волшебный светофор», «Теремок» (учить составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия сегодня, завтра, вчера, закреплять знания о геометрических фигурах)  - Дидактическое пособие «Кольца Луллия» (развитие логического мышления, навыки счета в пределах 10,закрепление знаний о геометрических фигурах)  - Разучить комплекс упражнений «Тренажер ума»:  1.Повтори слова в том же порядке (не больше 6 слов)  2.Вспомни, как выглядит твоя комната. Не заходя туда, перечисли 10-15 предметов, которые находятся в комнате (при этом можно уточнить детали: форму, цвет, размер, особые приметы)  3.Одно из этих слов лишнее. Какое? – хлеб, кофе, утюг, масло. Почему?  - Решение логических задач (например, сколько красок понадобиться, чтобы покрасить каждую сторону разным цветом)  Театрализованные игры «Рукавичка» (сказка про геометрические фигуры), «Теремок» (сказка про цифры) | Воспитатели  Воспитатели  Воспитатели | Октябрь – май  В течение года |

**Ожидаемые результаты:**

- копилка пособий ТРИЗ для развития познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста

- повышение интереса родителей к развитию познавательной активности детей

- активное взаимодействие в системе «педагог – родитель – ребенок – преобразование развивающей предметно-пространственной среды группы.

**Литература:**

1. Гин С.И. «ТРИЗ-педагогика для малышей», Галактика, 2018
2. Жихар О.П. «ТРИЗ в дошкольном образовании», Мозырь, 2006
3. Корзун А.В. «Цели, задачи и содержание ТРИЗ-педагогики», Саратов, 2004
4. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников», М., Просвещение, 1990.
5. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. «Познаем мир с кругами Луллия», АРКТИ, 2017

Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное учреждение

детский сад «Улыбка»

Проект

Исследовательско - творческийпроект

«Танграм» волшебный квадрат.

**Разработчики:** МихинаО.П.,

Кондакова В.М.

воспитатели группы«Семицветики»

Павловск – 2020**.**

**Исследовательско - творческий проект «Танграм» - волшебный квадрат»**

«От пальцев, образно говоря, идут тончайшие ручейки, которые питают источник творческой мысли. Другими словами: чем больше мастерства в детской ладошке, тем умнее ребенок».                                                                                                    *В. Сухомлинский*

**Цель:** создать условия для развития логического мышления, познавательных и творческих способностей детей в процессе проектной деятельности, закрепить у них знание геометрических фигур, познакомить детей старшего дошкольного возраста с игрой-головоломкой «Танграм».

**Задачи:**

1. Закреплять знания детей о геометрических фигурах и их свойствах.

 2.  Развивать умения определять возможные методы решения проблемы с помощью взрослого, а затем и самостоятельно.

 3. Формировать умения применять данные методы, способствующие решению поставленной задачи, с использованием различных вариантов.

 4. Развивать конструктивные и творческие способности детей, фантазию, творческое воображение.

**Вид проекта:** исследовательско-творческий.

**Участники:** Дети старшей группы, воспитатель группы, родители воспитанников.

**Сроки реализации:**сентябрь 2020 года – февраль 202021 года.

**Продукт проекта:** составление картотеки к игре-головоломке «Танграм», выставка детского творчества: мозаика из геометрических фигур «Танграма» (фотографии), изготовление поздравительных открыток с использованием мозаики из геометрических фигур «Танграма».

**Предполагаемый у воспитанников результат:**

- Проявляют интерес к играм-головоломкам;

- Стремятся к достижению поставленной цели;

- Самостоятельно преодолевают трудности в решении познавательных задач;

- Умеют переносить усвоенный опыт в новые ситуации;

- Умеют дружно работать в паре, помогать товарищу.

**Формы реализации проекта:**

- Обучение в процессе совместной деятельности;

- Игровые задания на составление фигур с постепенным усложнением;

- Индивидуальная творческо-исследовательская деятельность;

- Совместная творческая деятельность в подгруппе детей (3-6 человек).

**Методы и приемы:**

- Практические (игровые);

- Моделирование;

- Экспериментирование;

- Воссоздание по образцу;

- Преобразование;

- Конструирование.

**Дидактические средства:**

- Дидактическая игра «Танграм»;

- Схемы-модели для составления узоров.

**Функции участников:**

- Воспитатель – реализация проекта;

- Дети – презентация результатов проекта;

- Родители – материально-техническая помощь в оснащении процесса

  реализации проекта.

**Актуальность проекта:**

Головоломки – игрушки на все времена. До появления настольных и бурного развития компьютерных игр, одним из основных развлечений для большинства людей была игра - головоломка «Танграм». Игра способствует развитию наглядно- образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей; направлена на развитие различных мыслительных процессов - сопоставление, обобщение, установление последовательности, определение отношений «целое» - «часть», - все то, чем так необходимо овладеть ребенку-дошкольнику.

**Этапы реализации проекта:**

***I этап – организационный:***

- Анализ проблемы: как повысить познавательную активность детей;

- Составление поэтапного плана проекта;

- Подбор литературы по выбранной тематике проекта;

- Подбор необходимого оборудования и пособий для практического обогащения проекта.

***II этап - планирование реализации проекта:***

- Определение задач;

- Планирование деятельности в рамках проекта;

- Подборка игровых заданий по дидактической игре;

- Определение тематики и разработка конспектов НОД.

***III этап – реализация проекта:***

- Определение направлений в работе с родителями;

- Непосредственная работа с детьми по теме проекта;

- Привлечение родителей к сотрудничеству с воспитателем;

- Внедрение разнообразных заданий, игровых ситуаций по выбранной дидактической игре;

-Использование разнообразных приемов и подходов в процессе математического развития детей;

- Представление результатов проекта.

Реализация проекта (по блокам)

**I блок**

**Перспективное планирование по работе с детьми для реализации проекта «Танграм» - волшебный квадрат»**

**Сентябрь - декабрь:** практический этап непосредственного выполнения работы с головоломкой:

- составление узоров по схемам-моделям (от простого к сложному);

- использование игровых ситуаций - заданий с художественным содержанием в процессе всей образовательной деятельности;

- самостоятельное экспериментирование детей с геометрическими фигурами головоломки «Танграм»;

**Январь-февраль:** творческий этап:

- продумывание объекта конструирования:

- составление детьми по собственному замыслу картинки - мозаики из геометрических фигур игры «Танграм».

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Формы работы** | **Ответственный** | **Примечание** |
| **Сентябрь-октябрь** | 1. Проведение вводной беседы  «Знакомство с головоломкой «Танграм» (история возникновения, суть и назначение игры, из чего состоит, правила игры) | воспитатель | Приложение № 1 |
| 2. первый этап:- составление фигуры из двух-трех элементов;                                     -из треугольников составить квадрат, трапецию;                                        -прикладывание деталей друг к другу и смотреть, что получится: грибок, домик, елочка, бантик, конфетка. | воспитатель | Приложение № 2 |
| **Ноябрь** | 1. *второй этап*                           - упражнения по накладыванию фигурок на карточки-схемы;  - упражнения по складыванию фигурок по заданному примеру. *(В этих заданиях нужно использовать все 7 элементов головоломки.)* | воспитатель | Приложение № 3 |
|  | 2. Заучивание чистоговорок, скороговорок к картинкам с животными и птицами (заяц, лиса, медведь, петух, индюк, гусь) | воспитатель | Приложение № 4 |
| **Декабрь** | 1*. третий этап*- воссоздание фигур по образцам контуров | воспитатель | Приложение № 5 |
| 2. Отгадывание загадок по темам: животные, птицы | воспитатель | Приложение № 6 |
| 3. Досуг по развитию математических представлений для детей. | воспитатель | Приложение № 7 |
| **Январь** | 1. Аппликация при помощи мозаики из геометрических фигур игры «Танграм» по замыслу детей. | воспитатель | Приложение № 8 |
| 2. НОД по развитию математических представлений с применением развивающих игровых технологий «Путешествие на планету «Математика». | воспитатель | Приложение № 9 |
| **Февраль** | 1. Изготовление дидактической игры «Заюшкина избушка» | воспитатель | Приложение  № 10 |
| 2. Итоговое мероприятие «Открытка для папы» при помощи мозаики из геометрических фигур игры «Танграм». | воспитатель | Приложение  № 11 |

**II блок**

**Перспективное планирование по работе с родителями  для реализации проекта «Танграм» - волшебный квадрат»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Формы работы** | **Ответственный** | **Примечание** |
| **Сентябрь** | Беседа «Игры в жизни детей» | воспитатель | Приложение   № 12 |
| **Октябрь-ноябрь** | Консультация «Танграм для дошкольников – развивающая головоломка» | воспитатель | Приложение   № 13 |
| **Декабрь** | Информация «Как привлечь ребенка и изготовить игру-головоломку «Танграм» в домашних условиях» | воспитатель | Приложение   № 14 |
| **Январь-февраль** | Консультация «Плоскостное моделирование в развивающей игре «Танграм» | воспитатель | Приложение   № 15 |

**III блок**

**Перспективное планирование по работе с педагогами для реализации проекта «Танграм» - волшебный квадрат»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Формы работы** | **Ответственный** | **Примечание** |
| **Октябрь** | Консультация «Использование игры-головоломки «Танграм» для развития математических представлений у детей старшего дошкольного возраста» | воспитатель | Приложение  № 16 |
| **Декабрь** | Мастер – класс по изготовлению игры «Танграм» | воспитатель | Приложение  № 17 |
| **Февраль** | НОД для педагогов | воспитатель | Приложение  № 18 |

**IV блок** – ***заключительный этап проекта:***

**Февраль:**

-Организация и проведение презентации проекта;

- творческие работы детей (фотовыставка);

-подведение итогов.

**V блок – *анализ деятельности:***

**Результаты реализации проекта в группе**

Анализируя результаты работы, с уверенностью можно сказать: логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, так как полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах. Не следует ждать, когда ребенку исполнится 14 лет и он достигнет стадии формально – логических операций, когда его мышление приобретает черты, характерные для мыслительной деятельности взрослых. Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве при помощи развивающих игр-головоломок, таких как например «Танграм». Успешность [освоения](http://50ds.ru/psiholog/717-diagnostika-urovnya-osvoeniya-programmy-po-obrazovatelnym-oblastyam-v-kontekste-federalnykh-gosudarstvennykh-trebovaniy.html) игры в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

 По результатам начальной и контрольной диагностики уровня логического мышления у детей старшей логопедической группы, принимающих участие в реализации проекта «Тагнрам»-волшебный квадрат» на основе методики Э.Ф. Замбацявичене (на основе словесного материала) и теста «Абстрактное логическое мышление» Л.А. Ясюковой, с целью исследования уровня развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста (Приложение № 19) получены следующие результаты:

**Результаты диагностического исследования на начальном этапе реализации проекта «Танграм - волшебный квадрат»**

https://c1-officeapps-15.cdn.office.net/we/s/161352941000_resources/1049/progress.gif

**Результаты диагностического исследования на заключительном этапе реализации проекта «Танграм» - волшебный квадрат»**

https://c1-officeapps-15.cdn.office.net/we/s/161352941000_resources/1049/progress.gif

Анализ диагностики уровня логического мышления у детей старшей логопедической группы показал, что  дети находятся на среднем уровне, т.е. все дети этой группы выделяют свойства объекта, группу объектов по определенному признаку, все дети сравнивают предметы по пространственным признакам, хорошо владеют количественными операциями. Также дети этой группы умеют  применять знания и умения в решении проблемно-игровых и практических задач, у них достаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях; дети хорошо умеют  классифицировать предметы по их свойствам,  умеют сравнивать предметы по величине, хорошо устанавливают логические связи и закономерности.

     Наблюдая за ростом мыслительной деятельности, которая очевидна при многоразовом использовании логических операций, можно смело утверждать, что:

 а) все дети группы знакомы с приёмами сравнения, анализа, синтеза, классификации. Почти всем понятны способы использования логических игр и применение их на практике;

                   б) примерно 75% детей испытывает устойчивый интерес к развивающим играм. Возросла степень их активности в самостоятельной деятельности;

                   в) дети достигают нужного результата ;

         г) работа по развитию мышления на основе  игры-головоломки «Танграм» принесла свои плоды: дети стали более активными и рассудительными.

Исследовав практическое применение «Танграма», я пришла к выводу, что комбинируя на плоскости элементы разрезанного на части квадрата, можно создавать множество новых фигур, как геометрических, так и жанровых - очертания животных, людей, бытовых предметов и т.д. Эта головоломка     развивает умственные и творческие способности, пространственное воображение, комбинаторные способности, логическое мышление, сообразительность, смекалку, а также усидчивость и мелкую моторику, формирует внимательность, упорство в достижении цели, способствует творческому поиску чего – то нового, учится терпению и последовательности.

Вообще, игры - головоломки – это хорошая разрядка от трудных ежедневных проблем и они просто интересны!

Закончить о танграмах можно словами М. Гарднера: «Очарование танграма состоит в простоте материала и в кажущейся его непригодности для создания фигурок, обладающих эстетической привлекательностью»

Считаю, что деятельность по реализации проекта «Танграм» - волшебный квадрат» плодотворна.  Исследовательско - творческий проект, направлен на развитие у старших дошкольников умения действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом, применять методы решения проблемы с использованием различных вариантов; развитие конструктивных и творческих способностей детей, логического мышления. Данный проект может быть использован, в работе с детьми дошкольного возраста в образовательных учреждениях различного типа.