

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Подпорожский детский сад № 9»

Проект

«Многофункциональность использования макетов в реализации ФГОС ДОУ»



Составили:
воспитатель Сандуца А. Н.
муз. руководитель Самойлова А. Н.

Подпорожье
2018- 2019 год

Актуальность проекта:

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) ориентирует нас, педагогов, на создание благоприятных условий для развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и окружающим миром.

При реализации ФГОС и при определенных требованиях общеобразовательной программы дошкольников, существенным пунктом является исключение из программы учебной деятельности, и соответственно перед педагогами стоит задача по поиску новых методов и форм работы с детьми.

Дошкольный возраст – особый, уникальный по своей значимости период в жизни человека, время активного познания окружающего мира, где немаловажная роль отводится развитию эмоциональных и творческих способностей, как правило в детском саду этому способствуют различные виды деятельности: занятия, игры, наблюдения, чтение художественной литературы. Зачастую они носят низкий развивающий эффект, прослеживается слабая система интегрирования, упрощённое использование полезного и интересного материала, нет новизны и креатива. Приоритетным направлением любого воспитателя является использование нетрадиционного подхода, способствующего решению многих вопросов и задач.

Что может быть для дошкольников интереснее и значимее игры? Это и радость, и познание, и творчество. Игра – ведущий вид деятельности дошкольного периода, главное содержание детской жизни. Играя, ребенок познает окружающий мир, приобретая новые знания, умения и навыки, учится осуществлять поиск, мыслить и творить. Поэтому одной из продуктивных и эффективных форм работы, мы считаем совместную работу по созданию многофункциональных макетных комплексов (далее – мфм).

Макет - это уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического). Он многофункционален и его применение в работе носит разноплановый характер, что даёт возможность решать многие задачи. Макет служит как объектом и средством деятельности ребенка, так и представляет возможность формировать познавательный интерес, эстетические чувства и творческие способности.

Мфм можно использовать в таких видах деятельности как занятия по развитию речи, дидактические игры, занятия по ознакомлению с окружающим и социальной действительностью, занятия по ручному труду, сюжетно – ролевые и

режиссерские игры, показ настольного театра и создание мультипликационных фильмов.

Сюжетная игра - это любимый вид деятельности дошкольников, именно в ней максимально развиваются их способности. Но самостоятельная сюжетная игра ныне «уходит» из мира дошкольника. Это происходит из-за того, что компьютер, телевизор, планшеты и прочие современные гаджеты прочно вошли в жизнь многих детей, вытеснив игру с реальными игрушками, сюжетно-ролевую игру.

На каждом этапе дошкольного детства игра имеет свои особенности. Большое место в жизни старших дошкольников занимает режиссёрская игра с мелкими игрушками, когда ребёнок создаёт воображаемую ситуацию, придумывает события с персонажами, отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, выполняет одну или несколько ролей, моделирует реальные социальные отношения в игровой форме. Для того чтобы режиссёрская игра получила своё развитие, дошкольникам необходимо привлекательное пространство. Таким пространством и центральным элементом, организующим предметную среду, для игры с мелкими игрушками, может быть макет.

Создание макета – эффективное средство для привлечения к сотрудничеству родителей. У них появилась заинтересованность, инициативность, они спрашивают какой материал можно подготовить для макета и активно участвуют в этом совместно с детьми.

Достоинством игрового макета заключается в том, что, являясь стержнем игрового уголка, он собирает разнообразные разрозненные игрушки, позволяет обойтись небольшим их количеством, направляя ребёнка на приспособление под свои замыслы материалов. Игровой макет развивает ребёнка, избавляет его от скуки и даёт опору взрослому для совместной деятельности с детьми. **А если это ещё и целый макетный комплекс, позволяющий быстро сменить локации, добавить новых героев и мгновенно очутиться в совершенно иной игровой ситуации, то возможности его практически безграничны.**

Таким образом, ФГОС в дошкольном образовании направлено на создание оптимальных условий для развития детей дошкольного возраста в современных условиях, реализации права ребенка на доступное, качественное образование. Умело созданная предметно-развивающая среда, способствует воспитанию у детей самостоятельности.

Грамотное оснащение различных зон и центров деятельности (игровой, познавательно-исследовательской, продуктивной, двигательной) способствует интеллектуальному творчеству, физическому, психическому развитию детей дошкольного возраста.

Созданная эстетическая среда вызывает у детей чувство радости, эмоционально положительное отношение к детскому саду, желание посещать его, обогащает новыми впечатлениями и знаниями, побуждает к активной творческой деятельности, способствует интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста.

Цель проекта: создание условий для развития творческого воображения детей и эффективного проведения образовательной деятельности..

Задачи:

Для педагогов:

- организация эффективного сотрудничества с семьями воспитанников;
- внедрение новых методов в работу с детьми;
- обогащение предметно развивающей среды мфм;
- распространение педагогического опыта;
- повышение интереса к образовательной деятельности,
- построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка.

Для воспитанников:

- развитие любознательности, познавательной мотивации и образовательной активности;
- знакомство с условиями жизни, какой-либо ситуацией или средой обитания, человека, животного;
- решение конкретных задач на основе мфм (моделирование ситуации).
- развитие пространственного мышления, творческого воображения ребенка.

Для родителей:

- повышение компетенции по данной теме;
- укрепление детско-родительских отношений;
- самореализация.

Гипотеза: процесс познания нового будет интересным и всесторонним, при использовании МФМ.

Вид проекта: творческий, групповой

Тип проекта: долгосрочный

Участники:

- педагоги
- воспитанники
- родители

Предполагаемый результат:

- реализация данного проекта сблизит всех участников: педагогов, родителей, детей;
- у воспитанников расширится кругозор, совершенствуется мыслительная деятельность;
- педагоги осуществят пополнение предметно-развивающей среды в виде многофункционального макетного комплекса;
- в результате реализации проекта подтвердится гипотеза, что мфм – это отличный способ получения, расширения и закрепления знаний по определенной теме.

Принципы

- принцип личностно-ориентированного подхода;
- принцип доступности (усвоение материала с учетом возрастных и психологических особенностей воспитанников);
- принцип наглядности (эффективность обучения зависит от целесообразного привлечения органов чувств, к восприятию учебного материала);
- принцип развивающего обучения («от простого – к сложному», одна тема подается с возрастанием степени сложности).

Методы:

- объяснительно- иллюстративный- предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация и др.);
- проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения детьми;

- программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- репродуктивный- воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: сбориание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);
- частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
- поисковый – самостоятельное решение проблем;
- метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие ребёнка при решении.
- метод проектов - технология организации образовательных ситуаций, в которых ребёнок ставит и решает собственные задачи, и технология сопровождения самостоятельной деятельности детей.

Перспективный план проекта

№	Этапы	Цель	Мероприятия
1	Подготовительный	Оценка уровня интереса воспитанников, родителей и педагогов к данной теме.	Изучение и подбор литературы по теме; Анкетирование родителей по теме; Диагностика детей по сюжетно- ролевым играм; Определение тематики, сбор необходимого материала для изготовления мфм.; Изучение технологии изготовления и видов макетов.
2	Основной	Развитие творческого воображения детей средствами мфм.	Обогащение личного опыта детей (проведение бесед, рассматривание картин, и иллюстраций, прогулки и экскурсии, чтение художественной литературы, дидактические игры, сюжетно- ролевые игры, НОД); Изготовление мфм; Консультации, мастер-классы для родителей по изготовлению макетов; Конструирование, создание мультфильмов;
3	Заключительный	Развитие и активизация игры с	Заключительная диагностика по сюжетно-ролевым играм;

	ный	макетом.	Наметить перспективы развития; Демонстрация созданного мультфильма; Круглый стол по обмену впечатлениями и опытом.
--	------------	----------	--

Необходимые ресурсы, используемые в проекте:

- для реализации проекта пригодятся коробки, мелкие игрушки, бросовый и подручный материал. Главное требование – безопасность детей.

Методы оценки:

- заинтересованность дошкольников в макетировании, участие и заинтересованность родителей в совместной творческой деятельности.

Риски проекта:

- неготовность и незаинтересованность педагогов в организации новых способах совместной деятельности с воспитанниками;
- отсутствие партнёрских отношений с родителями может привести к незаинтересованности родителей в совместных творческих проектах.

Методы устранения рисков.

- повышение квалификации педагогов за счет курсов повышения квалификации, проведение консультаций, семинаров-практикумов, мастер-классов;
- активизация деятельности родителей по проблеме через активные формы взаимодействия, систематическое информирование об успешности дошкольников, выражении своевременной благодарности (благодарственные письма, информирование на стендах, сайте ДООУ и т.д.).

Возможности использования проекта.

Проект адресован педагогам ДООУ и всем заинтересованным лицам.

Выводы:

Работая над проектом, дети смогли видеть наглядный практический результат, участвовать в общем деле, воплощать свои идеи. Все участники проекта были вовлечены в процесс познания: происходил обмен идеями, знаниями, способами действия. Дети приобрели совершенно новые знания и навыки.

Работа с МФМ сформировали у детей такие личностные качества, как терпение и упорство, стремление мастерить своими руками, доводить начатое дело до конца. Эти качества обязательно пригодятся ребенку в дальнейшей жизни.

Список литературы:

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. С.-Пб.: Союз, 1997.
2. Гибсон Р. Делай и играй. Веселые игры.
3. Глебова Т.Ю. Развитие игровой деятельности средствами макетирования//Справочник старшего воспитателя, №7, 2012.
4. Гудилина С.И. Чудеса своими руками.
5. Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. – М.:ЛИНКА-ПРЕСС
6. Михайленко Н. Я., Н.А. Короткова. Как играть с ребенком. М.: Академический проект, 2001.
7. Михайленко Н. Я., Н.А. Короткова. Организация сюжетной игры в детском саду. М.: «Гном и Д»,1997

Педагогическая диагностика сюжетных игр детей старшего дошкольного возраста

Диагностическая карта

Дата проведения _____

Фамилия, имя ребенка _____ лет, _____ мес.

Критерии оценки	Начало года			Конец года		
	Степень выраженности в баллах			Степень выраженности в баллах		
Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание. Ребёнок: 1) отражает в сюжете бытовые действия или трудовые процессы взрослых; 2) отражает в сюжете события из сказок и мультфильмов; 3) отражает в сюжете фантастические события; 4) объединяет в одном сюжете бытовые, литературные и фантазийные сюжеты; 5) имеет предпочитаемые игровые темы. <i>Общий балл</i>	1 1 1 1	2		2 2 2 2	3	
	1,2			2,2		
Наличие и особенности ролевого поведения. Ребёнок: 1) называет свою роль до начала игры; 2) называет роль партнёра во время игры для развития сюжета; 3) вступает в ролевой диалог со сверстником; 4) проявляет инициативу в ролевом диалоге со сверстником; 5) меняет интонацию голоса в зависимости от роли;	1 1	2 2 2		2 2	3 3 3 3	

б) имеет предпочитаемые игровые роли. <i>Общий балл</i>		2						
	1,7				2,7			
Способность к использованию игрового замещения. Ребёнок: 1) использует предметные игровые действия и действия с предметами заместителями; 2) использует изобразительные игровые действия (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием); 3) проговаривает часть игровых событий и место действия. <i>Общий балл</i>	1	2			2	3		
	1,7				2,7			
Способность к построению игрового сюжета. Ребёнок: 1) выдвигает игровые замыслы до начала игры; 2) выдвигает игровые замыслы по ходу игры; 3) разнообразие игровых замыслов; проявляет инициативу в придумывании игровых событий; 4) придумывает «игры с продолжением». <i>Общий балл</i>	1					2		
	1				2			
Способность создавать обстановку для игры. Ребёнок: 1) создаёт игровую обстановку в зависимости от замысла игры; 2) проявляет творчество в создании игровой обстановки; 3) включает изобразительную или продуктивную деятельность в создание игровой обстановки. <i>Общий балл</i>	1					2		
	1				2			

Способность к игровой коммуникации. Ребёнок: 1) проявляет доброжелательность в игровом общении с партнёрами-сверстниками; 2) участвует в определении общего замысла игры до её начала; 3) использует разнообразные способы распределения ролей (считалки, жребий и др.).	1	2			2	3		
	1				2			
	<i>Общий балл</i>		1,7		<i>Общий балл</i>		2,7	
Средний балл	1,2				2,4			