

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА – ДЕТСКИЙ САД № 11 «РОДНИЧОК,
ТБИЛИССКИЙ РАЙОН**

**ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ
«ФОРМИРОВАНИЕ БАЗОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ STEAM-
ТЕХНОЛОГИЙ»**

Авторы:
Дреер Светлана Сергеевна, старший
воспитатель
Толстова Наталья Сергеевна,
воспитатель,
Коноплинова Елена Петровна,
воспитатель

Содержание

1. Тема инновационного проекта	3
2. Актуальность проекта для развития системы образования, соответствие ведущим инновационным направлениям развития образования Краснодарского края.	3
3. Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта.	5
4. Проблема инновационной деятельности. Степень теоретической и практической проработанности проблемы инновационного проекта.	7
5. Цель инновационного проекта.	8
6. Задачи инновационного проекта.	8
7. Обоснование идеи, приемы и механизмы ее реализации в рамках инновационного проекта.	9
8. Новизна инновационного проекта.	10
9. Критерии и показатели (индикаторы) эффективности инновационного проекта.	
10. Диагностические методики и методы, позволяющие оценить эффективность проекта.	
11. Разработанные инновационные продукты.	
12. План реализации инновационного проекта на 2023 – 2025 годы	
13. План сетевого взаимодействия с образовательными организациями по теме инновационного проекта.	
14. Практическая значимость и перспективы развития инновационного проекта.	
15. Обоснование наличия необходимых ресурсов для выполнения задач инновационного проекта. Материально-техническая база.	

1. Тема инновационного проекта

«Формирование базовых компетенций детей дошкольного возраста средствами STEAM-технологий»

2. Актуальность проекта для развития системы образования, соответствие ведущим инновационным направлениям развития образования Краснодарского края.

Настоящее время – это время перемен, когда российскому государству нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить, воплощать свои идеи и приносить пользу социуму. Многие педагоги и государственные деятели уверены, что в дошкольный период закладываются все фундаментальные компоненты становления личности ребенка. Поэтому дошкольное образование стало ступенью основного образования в нашей стране.

По словам Президента РФ В. В. Путина, инженерное образование в РФ нужно вывести на новый более высокий уровень. Министр образования и науки Д. Ливанов подчеркнул: «В целях повышения конкурентоспособности нашей страны требуется усиление технической подготовки кадров». Для решения данной задачи требуется утверждение STEM образования в России. Это позволит подготовить высококвалифицированных специалистов, которые внесут большой вклад в развитие нашего общества и государства.

Инновационные продукты и прогрессивные технологии являются базовой составляющей современной образовательной системы. Они позволяют специалистам наилучшим образом подготовить подрастающее поколение к возможным трудностям взрослой жизни, которые могут возникнуть при выборе подходящей профессиональной деятельности.

Внедрение STEM образования в ДОУ помогает детям научиться быстро ориентироваться в потоке информации и реализовывать полученные знания на практике. Дошкольники приобретают дополнительные практические навыки и умения, которые достаточно востребованы в современной жизни. Увлекательные занятия в виде игр позволяют раскрыть творческий потенциал ребенка.

Современный мир ставит перед образованием, в том числе, перед дошкольным образованием непростые задачи: подготовить ребенка к жизни в обществе будущего, которое требует от него особых интеллектуальных способностей, направленных в первую

очередь на работу с быстро меняющейся информацией.

Основным механизмом деятельности развивающегося дошкольного учреждения является поиск и освоение инноваций, способствующих качественным изменениям в работе дошкольного учреждения.

Развитие умений получать, перерабатывать и практически использовать полученную информацию и лежит в основе программы STEAM-образования.

STEAM-образование один из основных мировых трендов. Оно основано на использовании междисциплинарного и прикладного подхода, а также на слиянии всех пяти направлений в единую схему развития. STEAM демонстрирует дошкольникам, как применять науку и искусство в жизнедеятельности.

Аббревиатура STEAM означает следующее следующее: S – science, T – technology, E – engineering, A – art, M – mathematics (естественные науки, технология, инженерное искусство, творчество, математика).

В условиях дошкольной организации STEAM образование реализуется через организацию проектной и экспериментально-исследовательской деятельности. Обязательным условием успешной работы является создание актуальной предметно-пространственной среды, соответствующей целевым установкам. При этом объединяющими факторами могут выступать интеграция содержания различной деятельности дошкольников, пересечение в пространстве игровых пособий и материалов, доступность оборудования для самостоятельной деятельности, возможность демонстрации результатов.

Необходимо отметить, что в условиях обновления образования остро стоит вопрос программно-методического обеспечения, развития материально-технической базы ДО, повышение квалификации дошкольных специалистов по проблеме.

STEAM образование дает детям возможность изучать мир системно, вникать в логику происходящих вокруг явлений, обнаруживать и понимать их взаимосвязь, открывать для себя новое, необычное и очень интересное. Ожидание знакомства с чем-то новым развивает любознательность и познавательную активность; необходимость самим определять для себя интересную задачу, выбирать способы и составлять алгоритм её решения, умение критически оценивать результаты – вырабатывают инженерный стиль мышления; коллективная деятельность вырабатывает навык командной работы. Все это обеспечивает кардинально новый, более высокий уровень развития ребенка и дает более широкие возможности в будущем при выборе профессии.

3. Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта.

Конвенция о правах ребёнка.

Статья 29: «... образование ребенка должно быть направлено на:

- a) развитие личности, талантов и умственных и физических способностей ребенка в их самом полном объеме;
- b) воспитание уважения к правам человека и основным свободам, а также принципам, провозглашенным в Уставе Организации Объединенных Наций;
- c) воспитание уважения к родителям ребенка, его культурной самобытности, языку и ценностям, к национальным ценностям страны, в которой ребенок проживает, страны его происхождения и к цивилизациям, отличным от его собственной;
- d) подготовку ребенка к сознательной жизни в свободном обществе в духе понимания, мира, терпимости, равноправия мужчин и женщин и дружбы между всеми народами, этническими, национальными и религиозными группами, а также лицами из числа коренного населения;
- e) воспитание уважения к окружающей природе...»

Федеральный уровень:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 –ФЗ (ред. от 17.02.2021 г.) «Об образовании в Российской Федерации».

Статья 12, п. 1: «...Содержание образования должно содействовать взаимопониманию и сотрудничеству между людьми, народами независимо от расовой, национальной, этнической, религиозной и социальной принадлежности, учитывать разнообразие мировоззренческих подходов, способствовать реализации права обучающихся на свободный выбор мнений и убеждений, обеспечивать развитие способностей каждого человека, формирование и развитие его личности в соответствии с принятыми в семье и обществе духовно-нравственными и социокультурными ценностями...»

2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155)

Пункт 3.2.1. ФГОС ДО: «Для успешной реализации Программы должны быть обеспечены следующие психолого-педагогические условия:

...3) построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка и

учитывающего социальную ситуацию его развития;

4) поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности;

5) поддержка инициативы и самостоятельности детей в специфических для них видах деятельности...»

Пункт 3.2.5. ФГОС ДО: «Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, предполагают:

...2) поддержку индивидуальности и инициативы детей через:

создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;

недирективную помощь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);

...развитие умения детей работать в группе сверстников;

4) построение вариативного развивающего образования, ориентированного на уровень развития, проявляющийся у ребенка в совместной деятельности со взрослым и более опытными сверстниками, но не актуализирующийся в его индивидуальной деятельности (далее - зона ближайшего развития каждого ребенка), через:

создание условий для овладения культурными средствами деятельности;

организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей...»

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»).

Региональный уровень:

1. Закон Краснодарского края от 16 июля 2013 года №2770-КЗ «Об образовании в Краснодарском крае».

2. Приказ МОНиМП КК от 25.03.2016 № 1616 «О внесении изменений в приказ министерства образования и науки Краснодарского края от 13 февраля 2015 года № 563 «Об утверждении Положения об образовательном Форуме Краснодарского края «Инновационный поиск»».

Муниципальный уровень:

1. Приказ Управления образованием администрации муниципального образования Тбилисский район от 26.08.2022 № 481 «Об итогах ежегодного районного образовательного конкурса «Инновационный поиск» в 2022 году».

Уровень учреждения:

Локальные акты, регулирующие инновационную деятельность в детском саду.

4. Проблема инновационной деятельности. Степень теоретической и практической проработанности проблемы инновационного проекта.

Проблема развития интеллектуальных способностей, творческого мышления, навыков командной работы детей дошкольного возраста отражена в Федеральном государственном стандарте дошкольного образования, представлена в целевых ориентирах на этапе завершения дошкольного образования «Ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности».

Социально-экономические преобразования в обществе диктуют необходимость формирования творчески активной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать новые жизненные проблемы. Но массовое обучение сводится к овладению стандартными знаниями, умениями и навыками, к типовым способам решения предлагаемых задач. В связи с этим перед дошкольными учреждениями встает важная задача развития творческого потенциала подрастающего поколения, что в свою очередь требует совершенствования образовательного процесса с учетом психологических закономерностей всей системы познавательных процессов.

Современному обществу необходим активный, инициативный, креативно мыслящий и доброжелательный гражданин. Недостаточная степень развития технических умений тормозит работу воображения, сковывает детскую инициативу, снижает качество результатов деятельности.

Педагогический коллектив нашего детского сада давно ищет нестандартные пути решения данных вопросов.

Педагоги давно и прочно ввели в свою практику занятия с дидактической системой Фрёбеля, что позволяет нам уже с раннего возраста добиваться хороших результатов в развитии сенсорных способностей детей.

В 2018 году был разработан и внедрён в педагогическую практику инновационный модуль «Офтальмотренажёр «Зоркие глазки», позволяющий сохранять и укреплять зрение детей, а также нестандартно решать вопросы их сенсорного развития.

Педагоги детского сада регулярно создают и используют в работе различные дидактические пособия, направленные на развитие умственных способностей детей, их творческие данные: настенный геометрический конструктор, словесная игра «Синквейн», и другие.

Был приобретён и активно используется дидактический комплект «Игры В. Воскобовича». Также в детском саду в свободное время педагоги обучают детей игре в шахматы, для чего были приобретены комплекты шахмат, и магнитная шахматная доска.

Творческий союз музыкального руководителя, детей, и части родительской общности позволяет создавать и представлять музыкальные сказки, в которых участвует большое количество юных артистов – воспитанников детского сада.

Совместными усилиями педагогической и родительской общности на территории дошкольного учреждения была создана метеоплощадка.

Таким образом, педагогический коллектив пришёл к необходимости объединить и систематизировать усилия, направленные на развитие интеллектуальных, творческих способностей детей, формирование у них навыков командной работы.

Поэтому возникла необходимость внедрения STEAM-технологии в образовательный процесс детского сада, что дает возможность создать благоприятные условия для приобщения дошкольников к научно-техническому творчеству и формированию творческого мышления и воображения, а также первоначальных технических навыков.

5. Цель инновационного проекта.

Создание в дошкольном учреждении системы STEAM-образования для развития базовых компетенций дошкольников: мышления, способности к свободному творчеству, инициативности и интеллектуальной активности.

6. Задачи инновационного проекта

1. Провести анализ существующей развивающей предметно-пространственной среды, направленной на развитие предпосылок интеллектуальной активности детей дошкольного возраста.

2. Усилить и обогатить материально-техническую базу дошкольного учреждения с целью внедрения STEAM-технологий в воспитательно-образовательный процесс.

3. Создавать условия для развития интеллектуальных способностей детей, формирования навыков командной работы в процессе познавательно-творческой и научно-технической деятельности.

4. Разработать методическое сопровождение реализации проекта.

5. Обеспечить формирование компетенций и мотивации педагогических кадров дошкольного учреждения в работе с дошкольниками с использованием STEAM-технологий.

7. Обоснование идеи, приемы и механизмы ее реализации в рамках инновационного проекта.

Основным механизмом деятельности развивающегося дошкольного учреждения является поиск и освоение инноваций, способствующих качественным изменениям в работе дошкольного учреждения. Развитие умений получать, перерабатывать и практически использовать полученную информацию и лежит в основе STEAM - технологии.

STEAM-технология позволяет качественно подготавливать будущее поколение изобретателей, новаторов и лидеров проводить исследования как ученые, моделировать как технологи, конструировать как инженеры, созидать как художники, аналитически мыслить, как математики, и играть как дети.

Таким образом, основной идеей реализации нашего проекта является активное межпредметное обучение, позволяющее дошкольникам приобрести дополнительные практические навыки и умения, которые достаточно востребованы в современной жизни. Увлекательные занятия в виде игр раскрывают творческий потенциал ребенка. Дети учатся видеть взаимосвязь происходящих событий, лучше начинают понимать принципы логики и в процессе создания собственных моделей открывают для себя что-то новое и оригинальное. Комплексный подход способствует развитию их любознательности и вовлечению в образовательный процесс.

Механизмы реализации:

1. Творческая деятельность педагогов, направленная на поиски новых интересных форм работы с детьми.
2. Материально-техническое оснащение дошкольного учреждения.
3. Нормативно-правовая база.

4. Регулируемая отлаженная система работы творческой группы по разработке и внедрению инновационного проекта.

5. Грамотное руководство.

К приёмам реализации относится организация различных видов деятельности по образовательным модулям, включенных в инновационный проект:

1. Образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой».
2. Образовательный модуль «Математическое развитие» (с использованием системы В.Воскобовича).
3. Образовательный модуль «Дидактическая система Ф. Фрёбеля».
4. Образовательный модуль «Моделирование из бумаги».
5. Образовательный модуль «Искусство» (создание музыкальных сказок).

Организуя детскую деятельность, педагоги работают по следующим компонентам:

1. Образовательная деятельность:
 - проектно-тематическая деятельность инженерной, научной, творческой направленности во второй половине дня;
 - общие STEAM-события;
 - использование в занятиях технологий проблемного обучения (ТРИЗ).
2. Воспитательная работа:
 - эффективная профориентация (знакомство с перспективными STEAM профессиями);
 - развитие детско-взрослого сообщества и чувства принадлежности;
 - развитие Art направления в STEAM.

8. Новизна инновационного проекта.

Внедрение STEAM-технологий предполагает кардинально новое условие получения знаний: когда в центре внимания находится не педагог, а проблема, которую необходимо решить. Дети учатся находить пути решения проблем, используя при этом командный метод работы, а также предлагаемое им необходимое оборудование.

Дошкольники приобретают дополнительные практические навыки и умения, которые достаточно востребованы в современной жизни. Увлекательные занятия в виде игр позволяют раскрыть творческий потенциал ребенка. Дети учатся видеть взаимосвязь происходящих событий, лучше начинают понимать принципы логики и в процессе создания собственных моделей открывают для себя что-то новое и оригинальное.

Комплексный подход способствует развитию их любознательности и вовлечению в образовательный процесс. Благодаря STEAM - подходу дети могут вникать в логику происходящих явлений, понимать их взаимосвязь, изучать мир системно и тем самым вырабатывать в себе любознательность, инженерный стиль мышления, умение выходить из критических ситуаций, вырабатывают навык командной работы и осваивают основы менеджмента и самопрезентации, которые, в свою очередь, обеспечивают кардинально новый уровень развития ребенка. Таким образом, данный проект актуален, носит инновационный характер, так как он предполагает внедрение в воспитательно-образовательный процесс ДОУ STEAM – образование, обеспечивающее развитие у дошкольников базовых личностных компетенций – развитие критического мышления, креативности, лидерства, командной деятельности, умение решать нестандартные задачи. Проект направлен на развитие у дошкольников интереса к науке, технике, образованию, культуре, формирования у них творческого мышления, инициативности. Реализация проекта позволит систематизировать эту деятельность и поднять ее на более высокий качественный уровень.

9. Критерии и показатели (индикаторы) эффективности инновационного проекта.

Работа над проектом ведётся один год, поэтому критерии и показатели эффективности его реализации находятся в стадии разработки и корректировки в соответствии с накапливаемой педагогической информацией.

Мы полагаем, что критерии могут быть следующие.

Работа с детьми.

1. Стабильное повышение уровня познавательной и творческой активности детей разновозрастных групп (тестирование педагога-психолога, педагогическое наблюдение).
2. Расширение кружковой деятельности, направленной на дополнительное образование детей.
3. Успешное участие детей в конкурсах, олимпиадах разного уровня, поддерживающих специфику STEAM-технологии.
4. Успешная учебная деятельность выпускников дошкольного учреждения, их вовлечённость в дополнительное образование.

Работа с родителями.

1. Повышение заинтересованности родительской общественности в жизнедеятельности дошкольного учреждения (анкетирование).

2. Активное участие родителей в творческих мастерских, семинарах-практикумах по повышению педагогической компетентности в области STEAM-технологии.

Работа с педагогами

1. Повышение педагогической инициативности (наблюдения, анкетирование).
2. Успешное участие в педагогических мероприятиях, конкурсах различного уровня, направленные на STEAM-технологии.
3. Регулярное повышение квалификации через курсовую подготовку, успешное прохождение процедуры аттестации.

10. Диагностические методики и методы, позволяющие оценить эффективность проекта.

Работа с детьми.

1. Методика «Какие предметы спрятаны в рисунках?» (Немов Р. С.)
Цель: Диагностика познавательных способностей ребенка дошкольного возраста.
2. Методика «Разрезные картинки» (С. Забрамная)
Цель: выявить уровень развития наглядно-действенного мышления детей дошкольного возраста.
3. Методика «Придумай рассказ» (Немов Р. С.)
Цель: Определить уровень воображения.
4. Методика «Вопрошайка» (Методика М. Б. Шумаковой.)
Цель: Изучение познавательной активности ребенка-дошкольника, умения задавать вопросы.
5. Методика «Какие предметы спрятаны в рисунках?» (Немов Р. С.)
Цель: Диагностика познавательных способностей детей дошкольного возраста.

Работа с родителями.

1. Методика «Взаимодействие родитель-ребенок» Автор: М. Марковская
Цель: диагностика особенностей взаимодействия родителей и детей
2. Анкета «Ваше мнение о работе ДОУ»
3. Индивидуальные беседы с родителями (педагоги, педагог-психолог, заведующий ДОУ)

Работа с педагогами

1. Диагностическая карта «Оценка готовности педагога к инновационной деятельности»
2. Диагностическая карта «Самооценка профессиональных качеств педагога».
3. Анкетирование «Ваша творческая лаборатория»

11. Разработанные инновационные продукты.

Конечным результатом представляемой инновационной деятельности нашего дошкольного учреждения станет подробное описание проекта, с использованием накопленной педагогической информацией.

На сегодняшний день представляем следующие материалы, разработанные внутри дошкольного учреждения инициативными педагогами на основе имеющихся методик.

1. Перспективное планирование познавательно-игровых ситуаций по математическому развитию на основе «Развивающих игр В.Воскобовича» (образовательный модуль «Математическое развитие») *Приложение 1.*
2. Перспективное планирование игр-экспериментов (образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой») *Приложение 2.*
3. Перспективное планирование совместной деятельности педагога и детей на метеоплощадке (образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой») *Приложение 3.*

На стадии корректировки (с учетом полученного опыта) находится перспективное планирование совместной образовательной деятельности с использованием «Даров Фрёбеля», «Моделирование из бумаги»

На стадии разработки находится перспективное планирование совместной образовательной деятельности с учебно-инженерным комплексом «Робототехника для малышей».

12. План реализации инновационного проекта на 2021 – 2024 годы

№ п/п	Задача	Наименование мероприятия	Срок реализации	Полученный (ожидаемый) результат
Этап 1. Подготовительный (01.09.2021 – 31.08.2022)				
1	Создание творческой группы педагогов по внедрению и реализации проекта.	Анкетирование, проведение семинара-практикума на тему «STEAM-технология в ДОУ»	Сентябрь 2021	Старт командной работы
2	Разработка и утверждение плана по внедрению и реализации проекта.	Заседание творческой группы педагогов, изучение литературы по теме инновационной работы.	Сентябрь-октябрь 2021	
3	Разработка и утверждение методических рекомендаций по работе образовательных модулей (ОМ): – ОМ «Экспериментирование с живой и неживой природой»; – ОМ «Математическое развитие» (с использованием системы В.Воскобовича); – ОМ «Дидактическая	Заседания творческой группы педагогов. Индивидуальные консультации. Изучение опыта коллег по теме инновационной деятельности	Октябрь 2021 – май 2022	Получение необходимого методического инструментария для реализации деятельности по образовательным модулям

	система Ф. Фрёбеля»; – ОМ «Моделирование из бумаги»; – ОМ «Искусство» (создание музыкальных сказок).			
4	Проведение серии консультаций, семинаров-практикумов по повышению компетентности педагогического коллектива в вопросах STEAM-технологий.	Методические мероприятия.	Октябрь 2021 – май 2022	Повышение компетентности педагогов по теме инновационной деятельности
5	Приобретение учебно-инженерного комплекса «Робототехника для малышей».		Лето 2022	Расширение возможностей деятельности по инновационному проекту
Этап 2. Основной. 01.09.2022 – 31.12.2023				
1	Организация участия педагогического коллектива в муниципальных и региональных конкурсах «Инновационный поиск».	Подача заявки, систематизация наработанного материала	Август – сентябрь 2022	Участие коллектива в конкурсе, повышение мотивации педагогов
2	Организация курсовой подготовки педагогов	Поиск необходимых учебных заведений по	Сентябрь 2022 – май 2023	Повышение компетентности

	по теме STEAM-технологий			педагогов
3	Разработка утверждение методических рекомендаций по работе образовательного модуля «Робототехника».	Изучение методических материалов, представленных в учебно-инженерном комплексе «Робототехника для малышей», адаптация к условиям ДОУ	Сентябрь 2022 – январь 2023	Получение необходимого методического инструментария для реализации деятельности по образовательному модулю «Робототехника»
4	Сбор и систематизация информации, полученной в ходе реализации проекта	Заседания творческой группы	Сентябрь 2022 – декабрь 2023	Получение необходимого методического инструментария для реализации деятельности по образовательным модулям
5	Приобретение мультстудии.		Лето 2023	Расширение возможностей деятельности по инновационному проекту
Этап 3. Итоговый. 01.01.2024 – 31.12.2024				
1	Разработка утверждение методических рекомендаций по работе образовательного модуля «Мультстудия «Я творю мира»	Изучение методических рекомендаций, опыта работы коллег по данной теме	Сентябрь 2023 – январь 2024	Получение необходимого методического инструментария для реализации деятельности по образовательным модулям
2	Обновление и корректировка	Заседания творческой группы, наблюдения,	Сентябрь 2023 – сентябрь	Публикация педагогического

	<p>комплекса методических рекомендаций по работе образовательных модулей в рамках внедрения инновационного проекта</p>	<p>обследование детей</p>	<p>2024</p>	<p>опыта, полученного в результате реализации инновационного проекта в педагогических изданиях.</p>
3	<p>Организация участия педагогического коллектива в муниципальных и региональных конкурсах «Инновационный поиск».</p>	<p>Подача заявки, заседание творческой группы</p>	<p>Август 2024 – сентябрь 2024</p>	<p>Участие коллектива в конкурсе, повышение мотивации у педагогов</p>

13. План сетевого взаимодействия с образовательными организациями по теме инновационного проекта.

№ п.п.	Форма сетевого взаимодействия	Тема мероприятия	Наименование организации	Муниципалитет
1.	Семинары-практикумы с участием коллег из других детских садов	«Инновационная деятельность в ДОУ» «STEAM-технологии в ДОУ»	МБДОУ ЦРР – д/с № 11 «Родничок»	Тбилисский р-н
2	День открытых дверей для педагогов ДОУ муниципалитета	«Реализация инновационного проекта: ошибки и достижения»	МБДОУ ЦРР – д/с № 11 «Родничок»	Тбилисский р-н
3	Мастер-классы для коллег из других детских садов	«Как подготовить и провести мастер-класс» «Как выбрать тему инновационного проекта» «Экспериментирование в детском саду: как сделать его захватывающим»	МБДОУ ЦРР – д/с № 11 «Родничок»	Тбилисский р-н
4	Педагогическая мастерская для родителей	«Конструируем дома»	МБДОУ ЦРР – д/с № 11 «Родничок»	Тбилисский р-н
5	Круглый стол с педагогами МОУ СОШ № 2	«Преемственность в STEAM-образовании»	МОУ СОШ № 2	Тбилисский р-н
	Участие в вебинарах	«STEAM-технологии в ДОУ»	Детские сады региона	Краснодарский край

14. Практическая значимость и перспективы развития инновационного проекта.

1. Раскрытие интеллектуального и творческого потенциала воспитанников.
2. Профессиональный и личностный рост педагогов, их готовность к творческой и инновационной деятельности.
3. Внедрение в практику работы педагогов ДОО методического комплекса для реализации работы по STEAM-технологии.
4. Разработка методических и практических рекомендаций для педагогов дошкольных образовательных организаций по развитию интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста средствами STEAM.
5. Трансляция достижений через систему детских фестивалей, конкурсов.
6. Обеспечение публикаций в педагогической прессе и специализированных сборниках, презентаций опыта инновационной деятельности на муниципальных, региональных и всероссийских научно-практических конференциях, интернет-форумах.
7. Проведение семинаров и участие в семинарах с презентациями результатов работы инновационной площадки.
8. Внедрение результатов инновационной деятельности в работу дошкольных образовательных организаций.
9. Повышение рейтинга дошкольного учреждения.

15. Обоснование наличия необходимых ресурсов для выполнения задач инновационного проекта. Материально-техническая база.

Для реализации инновационной деятельности в детском саду наличествуют следующие материально технические ресурсы:

1. Образовательный модуль «Дидактическая система Фрёбеля.
В наличии – комплект «Дидактическая система Фрёбеля».
2. Образовательный модуль «Маематическое развитие»
В наличии следующие материалы и пособия:
 - методический комплект «Развивающие игры В.Воскобовича»;
 - демонстрационные шахматы, комплекты шахмат для детей;
 - настенные геометрические конструкторы;
 - игры и пособия для реализации образовательной области «Познавательное развитие», предусмотренные Основной образовательной Программой ДОО.

3. Образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой»

- образовательный комплект «Наука для дошколят»;
- метеоплощадка;
- материалы и пособия для исследовательской и экспериментаторской деятельности детей, предусмотренные ООП ДОУ.

4. Образовательный модуль «Моделирование из бумаги»

В наличии необходимые материалы и методические рекомендации для обучения детей моделированию из бумаги.

5. Образовательный модуль «Искусство»

В наличии:

- музыкальный зал, оборудованный необходимыми музыкальными и дидактическими пособиями;
- столы для песочной анимации;
- оборудование и материалы, необходимые для реализации образовательной области «Художественно-эстетическое развитие», предусмотренные ООП ДОУ.

В августе 2022 года приобретен учебно-инженерный комплекс «Робототехника для малышей». Кроме того, в детском саду имеются разнообразные конструкторы.

Пояснительная записка.

Основной вид деятельности дошкольника – игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Опираясь на методику В. Воскобовича, автор разработал перспективное планирование познавательно-игровых ситуаций для успешной реализации модуля «Математическое развитие»

Цель: развитие познавательно-творческих способностей детей в игровой форме.

Задачи:

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
4. Поощрять проявление самостоятельности, инициативности, стремление к самоорганизации в разных видах деятельности.
5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.
6. Создавать условия для становления элементов коммуникативной культуры – умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
7. Развивать наглядно-образное мышление, способствовать развитию логического мышления, воспитывать усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность.

Программа реализуется через игровые взаимодействия детей и педагога в сюжетных линиях сказок Фиолетового Леса. Она способствует развитию мелкой моторики пальцев и рук, координации действий «глаз-рука», а также развитию процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находить сходство и различие, видеть разные образы в знакомых предметах. Элементы технологии ТРИЗ, используемые в программе, придают игровым ситуациям занимательность и усиливают мотивацию, ведь детям приходится предлагать варианты решения проблемных ситуаций, возникших в игровом сюжете.

В совместной деятельности детей и педагога используется воображаемый Фиолетовый Лес (это один из вариантов, который предлагает автор методики). Педагог подготавливает наглядные сюжетные линии сказок и фигурки персонажей к ним. Материал, с которым действуют ребята – развивающие игры и пособия фирмы «Развивающие игры Воскобовича».

Им свойственны:

- Вариативность.
- Широкий возрастной диапазон.
- Возможность проявлять творчество и детям и взрослым.

Все это помогает поддерживать детский интерес в течение длительного времени.

Не менее интересна детям игра в шахматы, она учит детей сосредотачиваться, развивает усидчивость, оказывает огромное влияние на развитие интеллекта, вырабатывает умение в короткий промежуток времени принимать правильное решение, не теряться в критических ситуациях, не впадать в панику, а думать, и искать выход.

Формы организации детской деятельности.

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

Ожидаемые результаты:

- дети знают цифры и буквы, счёт, геометрические фигуры, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей сформированы речь, внимание, память, воображение в пределах возрастных особенностей;
- хорошо развита мелкая моторика рук;
- проявляют интерес к игре в шахматы, могут самостоятельно провести несложные партии.

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года.

Перспективное планирование

Старшая группа

Месяц	№ занятия, тема	Оборудование.
С Е Н Т Я Б Р Б	<p>1. Как Малыш Гео узнал о волшебстве считалки с.10</p> <p>Цели:</p> <p>Составление фигур-головоломок из частей по алгоритму «цвет», определение пространственного положения фигур на игровом поле (слева сверху, справа сверху, справа снизу, слева снизу, над, под).</p> <p>Придумывание и выкладывания контура предмета заданного цвета, его название.</p> <p>Составление цифры «восемь» из палочек, понимание алгоритма расположения деталей на игровом поле (цвет и пространственное положение), видоизменение цифры в «четыре».</p> <p>Придумывание и название предметов, в составе которых есть четыре части, конструирование их силуэтов.</p>	<p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Геокоонт»</p> <p>«Волшебная восьмерка»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>2. Как цветок исполнял желания с. 14</p> <p>Цели:</p> <p>Составление силуэта самолета со схеме.</p> <p>Самостоятельное складывание фигуры «конфета», трансформация ее по цвету в соответствии со словесным описанием.</p> <p>Исправление ошибок в числовом ряду.</p> <p>Придумывание и вышивание узора.</p> <p>Придумывание желания за персонажа, составление картинка его иллюстрирующей.</p>	<p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p> <p>«Забавные цифры»</p> <p>«Шнур-мальш»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>3. Как Лиса показывала фокусы, а Магнолик их репетировал. с.18</p> <p>Цели:</p> <p>Отсчитывание заданного количества предметов, действия с числами (вычитание), составление силуэта «расческа» по схеме.</p>	<p>«Чудо-цветик»</p>

	<p>Установление связей и зависимостей между числами в числовом ряду.</p> <p>Придумывание и составление силуэтов «бабочка» из заданного количества частей.</p> <p>Конструирование картинки, иллюстрирующей вариант решения проблемной ситуации.</p>	<p>«Забавные цифры»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Рассматриваем доску. Запоминаем фигуры. с.9</p> <p>Цель: познакомить детей с шахматной доской и фигурами.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>
<p>О К Т Я Б Р Б</p>	<p>1. Как у девочки Дольки появились цветы. с. 21</p> <p>Цели:</p> <p>Развивать умения составлять целое из разного количества частей.</p> <p>Называть число полученных фигур; располагать их в соответствии с заданными пространственными характеристиками.</p> <p>Составлять по схеме силуэт из частей.</p> <p>Определение высоты предметов и их порядкового номера, группировка флажков по цветам, развитие глазомера и координации движения.</p> <p>Складывание фигуры «Рыбка» по схеме путем трансформации.</p>	<p>«Чудо-цветик»</p> <p>«Коврограф «Ларчик»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>Кораблик</p> <p>«Брызг-Брызг»</p> <p>«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p>
	<p>2. Как команда кораблика помогла девочке Дольке. с. 24</p> <p>Цели:</p> <p>Конструирование контура по образцу.</p> <p>Составление фигуры «семидолька» из разного количества частей.</p> <p>Поиск геометрических фигур по заданным признакам, их сравнение и определение сходства и различия, составление силуэтов «елочка» и «конфета».</p> <p>Конструирование предметного силуэта, иллюстрирующего вариант решения проблемной ситуации.</p>	<p>«Геоконт»</p> <p>«Чудо – цветик»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>Любые игры по выбору</p>

	<p>3. Как друзья делили фигуры. с.29</p> <p>Цели:</p> <p>Поиск геометрических фигур по признакам (цвет и форма), придумывание и достраивание геометрической фигуры до предметного силуэта.</p> <p>Вышивание контура трапеции по схеме, исправление специально допущенной ошибки.</p> <p>Конструирование контуров геометрических фигур по точкам координатной сетки, их название.</p>	<p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Геоконт»</p>
<p>Н О Я Б Р Б</p>	<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Выясняем: кто где стоит с. 16</p> <p>Цель: учить детей расставлять шахматные фигуры на доске.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>
	<p>1. Как зверята в лесу собирали грибы. с. 37</p> <p>Цели:</p> <p>Ориентировка на плоскости, понимание пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево), решение проблемной ситуации.</p> <p>Действия с числами (прибавление, вычитание, сравнение).</p> <p>Понимание отношения чисел в числовом ряду.</p> <p>Конструирование контура по точкам координатной сетки, определение геометрической фигуры (шестиугольник).</p> <p>Придумывание и конструирование силуэта «сказочный стол».</p>	<p>«Коврограф</p> <p>«Ларчик»</p> <p>«Математические корзинки»</p> <p>«Счетовозик»</p> <p>«Геоконт»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>2. Как Малыш Гео сначала развлекался, а потом трудился. с.41</p> <p>Цели:</p> <p>Составление силуэта по схеме и правилам, группировка геометрических фигур по форме. Определение геометрической фигуры по количеству сторон.</p> <p>Конструирование цифры из палочек, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле.</p> <p>Складывания фигур по схеме путем трансформации, видоизменения одной фигуры в другую.</p>	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Волшебная восьмерка»</p> <p>«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p>

	<p>3. Как друзья гостили на Чудо-островах. с.45</p> <p>Цели:</p> <p>Складывание фигуры «домик» по схеме путем трансформации, решение задач на поиск геометрических фигур по форме и цвету.</p> <p>Вышивание контура геометрической фигуры.</p> <p>Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле.</p> <p>Понимание алгоритма расположения фигур на игровом поле.</p> <p>Конструирование любого предметного силуэта, рассказ о нем.</p>	<p>«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>Кораблик</p> <p>«Брызг-Брызг»</p> <p>«Логоформочки»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Мой адрес: Шахматная доска, улица е, дом 1. с. 22</p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с шахматной доской, учить узнавать и называть место положения фигуры.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>
<p>Д</p> <p>Е</p> <p>К</p> <p>А</p> <p>Б</p> <p>Р</p> <p>Б</p>	<p>1. Как в Буквоцирке появились новые артисты с.53</p> <p>Цели:</p> <p>Складывание фигур по схеме путем трансформации.</p> <p>Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, решение проблемной ситуации.</p> <p>Поиск геометрических фигур по форме, сравнение их между собой, обобщение по форме.</p> <p>Придумывание и конструирование зимней одежды для персонажей.</p>	<p>«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)</p> <p>«Игровизор»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>2. Как зверята нашли и принесли грибы в Цифроцирк с.56</p> <p>Цели:</p> <p>Составление цифры по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле.</p> <p>Ориентировка на плоскости, называние пространственных характеристик (вверх, вниз, вправо, влево).</p> <p>Конструирование контура по координатным точкам, придумывание, на что похоже изображение.</p>	<p>«Волшебная восьмерка»</p> <p>«Коврограф» «Ларчик»</p> <p>«Геокоонт»</p>

	<p>Придумывание, на что похожи геометрические фигуры (квадрат, трапеция), составление силуэта «чайник».</p> <p>Анализ ряда геометрических фигур, определение изменений в нем.</p>	<p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p>
	<p>3. Как Малыш Гео и девочка Долька украшали елку с. 61</p> <p>Цели:</p> <p>Определение количества частей в целом, составление силуэта «елка», понимание пространственных характеристик (верхний, нижний).</p> <p>Группировка геометрических фигур по форме и размеру, составление квадрата из других фигур путем наложения пластинок друг на друга.</p> <p>Решение задач на поиск цвета в радуге, придумывание и составление силуэта «елочное украшение».</p> <p>Конструирование контура «дерево» по рисунку.</p>	<p>«Чудо – цветок»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Геоконт»</p>
	<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Как король учил свое войско с. 29</p> <p>Цель: закрепить названия шахматных фигур.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>
Я Н В А Р Б	<p>2. Как Незримка Всясь создал проблемы в пути с. 68</p> <p>Цели:</p> <p>Составление силуэта «собака» по схеме, придерживаясь правил.</p> <p>Придумывание и выкладывание контура «ягода», конструирование геометрических фигур по координатным точкам, их видоизменение.</p> <p>Конструирование фигуры «ковер-самолет».</p> <p>Складывание фигур по схеме путем трансформации, решение задачи на поиск в игровом поле квадратов разного цвета.</p> <p>Рисование изображения с помощью графического диктанта; решение проблемной ситуации.</p>	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Геоконт»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Квадрат Воскобовича»</p> <p>«Игровизор»</p>

	<p>3. Как Буквоцирк превратился в Цифроцирк с. 73</p> <p>Цели:</p> <p>Конструировать буквы и составлять из них слово.</p> <p>Конструирование фигуры по координатным точкам, деление квадрата на две равные части.</p> <p>Решение задач на ориентировку в пространстве.</p> <p>Ориентировка в числовом ряду, счет обратный через один, два, три, в разные стороны числового ряда, с любой цифры.</p>	<p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Геоконт»</p> <p>«Игровизор»</p> <p>«Забавные цифры»</p>
	<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Кто как ходит с. 31</p> <p>Цель: познакомить детей с правилами, как ходят фигуры.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>
<p>Ф</p> <p>Е</p> <p>В</p> <p>Р</p> <p>А</p> <p>Л</p> <p>Б</p>	<p>1. Как Лопушок и Гусеница Фифа измеряли длину лучей солнышка с. 77</p> <p>Цели:</p> <p>Измерение длины лучей с помощью условной мерки.</p> <p>Поиск геометрической фигуры, придумывание и достраивание ее до силуэта «цветок».</p> <p>Рисование геометрической фигуры по координатным точкам, дорисовка фигуры до предметного изображения.</p> <p>Видоизменение формы силуэта.</p> <p>Придумывание и составление картинки «Место обитания цветов».</p>	<p>«Коврограф</p> <p>«Ларчик»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Геовизор»</p> <p>«Лепестки»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p>
	<p>2. Как закончились занятия в школе волшебства с.81</p> <p>Цели:</p> <p>Рисование геометрических фигур по координатным точкам, определение закономерности в уменьшении размера фигур.</p> <p>Анализ структуры целого и мысленное определение частей, из которых оно составлено.</p> <p>Решение задачи на составление силуэта «зонт» из разного количества частей, деление зонтов поровну между персонажами.</p> <p>Конструирование картинку, иллюстрирующей назначение предмета.</p>	<p>«Геовизор»</p> <p>«Логоформочки»</p> <p>«Чудо – цветик»</p> <p>Любые игры по выбору</p>

	<p>3. Как команда кораблика сражалась с льдинками с. 85</p> <p>Цели:</p> <p>Поиск флажков по пространственному положению.</p> <p>Поиск геометрических фигур по форме и размеру, составление из них квадратов путем наложения пластинок друг на друга.</p> <p>Действия с числами (прибавление по два)</p> <p>Решение задач на трансформацию квадратов разного цвета.</p>	<p>Кораблик</p> <p>«Брызг-Брызг»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Счетовозик»</p> <p>«Квадрат Воскобовича»</p>
	<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Кто как бьет с.38</p> <p>Цель: знакомить детей с правилами боя фигур.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>
<p>М А Р Т</p>	<p>1. Как девочка Долька и Малыш Гео веселились на празднике с. 92</p> <p>Цели:</p> <p>Составление целого по силуэтной схеме из разного количества частей.</p> <p>Понимание линий симметрии и достраивание симметричного узора.</p> <p>Составление силуэта из частей по схеме, следуя правилам.</p> <p>Ориентировка на плоскости.</p> <p>Придумывание и конструирование силуэта по заданной теме.</p>	<p>«Чудо – цветик»</p> <p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Коврограф</p> <p>«Ларчик»</p> <p>Любые игры по выбору</p>
	<p>Как в Буквоцирке состоялось необычное представление с. 96</p> <p>Цели:</p> <p>Составление изображения по силуэтной схеме.</p> <p>Решение логической задачи на поиск предмета по признакам, понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга.</p> <p>Выбор предметного силуэта и составление его по схеме.</p> <p>Конструирование силуэта «якорь» по схеме.</p>	<p>«Чудо – цветик»</p> <p>Кораблик</p> <p>«Брызг-Брызг»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p>

	Придумывание и составление силуэта сказочного артиста.	«Волшебная восьмерка» Игры по выбору
	<p>2. Как команда кораблика гостила на Чудо-островах с. 101</p> <p>Цели:</p> <p>Вышивание узора с помощью графического диктанта.</p> <p>Составление силуэта «мобильный телефон» путем наложения частей на схему.</p> <p>Складывание геометрических фигур заданного цвета путем трансформации.</p> <p>Рисование изображений по координатным точкам.</p> <p>Конструирование картинки «Необычная погода»</p>	<p>«Шнур Малыш»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Квадрат Воскобовича»</p> <p>«Геовизор»</p> <p>«Чудо – цветик»</p>
	<p>3. Я играю в шахматы</p> <p>Прыгающий король с.48</p> <p>Цель: знакомство с правилами рокировки.</p>	Дем. шахматы, настольные шахматы.
А П Р Е Л Б	<p>1. Как зверята спорили из-за грибов с. 107</p> <p>Цели:</p> <p>Отсчитывание заданного количества, понимание отношения чисел (больше, меньше), действия с числами.</p> <p>Составление цифр.</p> <p>Понимание пространственных отношений предметов относительно друг друга.</p> <p>Придумывание и составление предмета, его название.</p>	<p>«Математические корзинки 10»</p> <p>Игры по выбору</p> <p>«Лепестки»</p> <p>Любые игры по выбору детей</p>
	<p>2. Как артисты Цифроцирка собирали плоды с. 111</p> <p>Цели:</p> <p>Конструирование цифры из палочек по модели, понимание алгоритма расположения частей на игровом поле.</p> <p>Ориентировка в числовом ряду, понимание связей и зависимостей между числами.</p> <p>Понимание алгоритма расположения частей на игровом поле, обведение и дорисовка фигур.</p> <p>Решение задачи на поиск предмета по признакам.</p>	<p>«Волшебная восьмерка»</p> <p>«Счетовозик»</p> <p>«Логоформочки»</p> <p>«Игровизор»</p>

	<p>3. Как шуты придумывали новые забавы с. 116</p> <p>Цели:</p> <p>Складывание геометрических фигур путем трансформации, решение задач на поиск и видоизменение фигур по цвету.</p> <p>Составление силуэта «машина».</p> <p>Составление слов, их изменения, понимание смысла прочитанного слова.</p>	<p>«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>«Чудо-крестики 3»</p> <p>«Теремки»</p>
<p>М А Й</p>	<p>1. Как Лопушок отдыхал на берегу Озера Айс с.123</p> <p>Цели:</p> <p>Конструирование квадратов из разных геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга.</p> <p>Решение задачи на составление силуэта из заданного количества частей.</p> <p>Решение задачи на поиск геометрических фигур по признакам (цвет, форма, размер).</p> <p>Определение места цифры в числовом ряду.</p> <p>Придумывание и составление предметного силуэта, название предмета.</p>	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Чудо-цветик»</p> <p>«Чудо-крестики 2»</p> <p>«Забавные цифры»</p> <p>Игры по выбору</p>
	<p>2. Как Ворон Метр помог найти Крутику По его часы с. 127</p> <p>Цели:</p> <p>Придумывание и составление силуэта из частей, его название, понимание алгоритма расположения частей.</p> <p>Составление силуэта из частей по схеме.</p> <p>Поиск предметов заданного цвета в окружающей обстановке.</p> <p>Понимание пространственных характеристик, ориентировка на плоскости, понимание отношения чисел (больше на два, меньше на один).</p>	<p>«Логоформочки»</p> <p>«Волшебная восьмерка»</p> <p>«Лепестки»</p> <p>«Коврограф»</p> <p>«Ларчик»</p>

<p>3. Как Малыш Гео искал плод знаний с. 130</p> <p>Цели:</p> <p>Конструирование квадрата по координатным точкам.</p> <p>Действия с числами, образование числа «десять», соотнесение числа и цифры.</p> <p>Составление силуэтов по схеме и правилам.</p> <p>Конструирование фигур путем трансформации, их видоизменение.</p> <p>Решение логической задачи на поиск предмета по признакам.</p>	<p>«Геоконт»</p> <p>«Математические корзинки 10»</p> <p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>«Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный)</p> <p>«Игровизор»</p>
<p>4. Я играю в шахматы</p> <p>Шах, мат, пат, ничья – что это такое? С. 55</p> <p>Цель: познакомить детей с понятиями: шах, мат, пат.</p>	<p>Демонстрационные шахматы, настольные шахматы.</p>

Перспективное планирование игр с комплектом «Наука для дошколят»

Месяц	№ занятия, тема	Оборудование.
Сентябрь	<p>1. Парящие магниты. Цель: узнать, какие стороны магнитных колец притягиваются, а какие отталкиваются (красные или синие).</p>	Подставка под магниты, 4 магнитных кольца.
	<p>2. Бочка. Цель: Выяснить, как наклонная плоскость может помочь переместить тяжелый объект.</p>	Панель для рычага, Клин, 2 тяжелых бочонка.
Октябрь	<p>3. Разрушение притяжения. Цель: узнать силу магнетизма у желтой Божьей коровки; будет ли она притягиваться к другому магниту если их разделить 2 пластиковыми тарелками.</p>	Подставка под магниты, магнит Божья коровка, пластиковые тарелки.
	<p>4. Большое шоу. Цель: Выяснить, какую комбинацию из бочек надо разместить, чтобы сбалансировать бочки на противоположном конце панели.</p>	Панель для рычага, клин, тяжелые и легкие бочки, весы.
Ноябрь	<p>5. Бампер автомобиля. Цель: определить, какие машинки притягиваются друг к другу, а какие отталкиваются.</p>	Машинки, плоские магниты.
	<p>6. Большой лифт. Цель: Выяснить, как можно поднять какой-нибудь объект с помощью клина.</p>	Панель для рычага, Клин, 2 тяжелых бочонка, весы, тележка.
Декабрь	<p>7. Удивительный лабиринт. Цель: провести красную Божью коровку по лабиринту, используя подставку под магниты.</p>	Подставка под магниты, Магнит Божья коровка красная, Лабиринт.
	<p>8. Проблема большого веса. Цель: Выяснить, сколько веревки понадобится, чтобы поднять более тяжелый предмет.</p>	Легкая и тяжелая бочки, трос, шкив, весы.

Январь	<p>9. Где север? Цель: создать свой собственный компас, чтобы выяснить, где север.</p>	<p>Одноразовая тарелка, Плоский магнит, Контейнер для воды.</p>
	<p>10. Поиграем с точкой опоры. Цель: Выяснить, когда легче поднять предмет, помещая его ближе или дальше от центра.</p>	<p>Панель для рычага, Клин, весы тяжелый бочонок.</p>
Февраль	<p>11. Супер крепость. Цель: Выяснить, какая часть плоского магнита притягивает металлические предметы сильнее всего.</p>	<p>Плоский магнит, Металлические предметы.</p>
	<p>12. Сила шкива. Цель: Выяснить, как шкив может поднять и переместить предмет.</p>	<p>Легкий бочонок, Трос, Шкив.</p>
Март	<p>13. Магия воды Цель: выяснить, как можно достать заколку из воды с помощью магнита.</p>	<p>Стакан с водой, Заколка, Плоский магнит</p>
	<p>14. Винт Архимеда перемещает объект. Цель: Выяснить, как можно что-нибудь переместить снизу вверх.</p>	<p>Винт Архимеда, Чаша, Мелкие конфеты, 2 емкости для воды.</p>
Апрель	<p>15. Волшебные магнитные качели. Цель: выяснить, какие материалы из набора подойдут, чтобы построить магнитные качели.</p>	<p>Подставка для магнитов, Шнурок, 4 магнитных кольца.</p>
	<p>16. Свободное движение. Цель: Выяснить, как с помощью винта добавить вес и оставить его на месте.</p>	<p>Колесо и ось.</p>
Май	<p>17. Набор цепочек. Цель: выяснить, можно ли, с помощью магнита, построить цепочку из скрепок.</p>	<p>Магниты, Скрепки.</p>
	<p>18. Просто вниз по дороге. Цель: Выяснить, объекты легче перемещать используя колеса или лучше без колес?</p>	<p>3 бочонка, Колесо и ось, тележка, лента сантиметровая.</p>

