



**ТЕМА УПРАВЛЕНЧЕСКОГО ПРОЕКТА
«РАЗВИТИЕ УСПЕШНОЙ ЛИЧНОСТИ ВОСПИТАННИКА
ЧЕРЕЗ СОЗДАНИЕ ТВОРЧЕСКОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
СРЕДЫ «ДЕТСКИЙ САД – ТЕРРИТОРИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ»»**

**ТЕМА ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЕКТА:
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДОВОГО ПОТЕНЦИАЛА ГРУППОВОГО
ПОМЕЩЕНИЯ В РАЗВИТИИ МЫСЛИТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
«Я ПОЗНАЮ МИР»»**

Автор проекта: Агванян Ирина Сергеевна

МАДОУ «Детский сад «Семицветик» г. Белоярский»

2021 год

Паспорт проекта

<p>Автор проекта, место работы</p>	<p>Агванян Ирина Сергеевна Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Белоярского района «Детский сад «Семицветик» г. Белоярский»</p>
<p>Название (тема) управленческого проекта создания ЛРОС в ОО</p>	<p>«Развитие успешной личности воспитанника через создание творческой образовательной среды «Детский сад – территория возможностей»»</p>
<p>Направление педагогического проекта</p>	<p>Разработка нового дизайна пространственно – предметной среды с акцентом на развитие личностного потенциала детей</p>
<p>Название (тема) педагогического проекта</p>	<p>«Использование средового потенциала группового помещения в развитии мыслительной активности детей старшего дошкольного возраста «Я познаю мир»»</p>
<p>Решаемая ключевая проблема</p>	<p>В нашей группе сложилась типичная творческая среда, в которой недостаточно свободы и активности для детей. Наблюдая за детьми, мы увидели, что у наших детей недостаточно развита мыслительная активность. Возникла необходимость создания условий для нового дизайна пространственно – предметной среды способствующей проявлению мыслительной активности, включенности педагогов и родителей наравне с детьми, создание ЛРОС. Решение проблемы: необходим переход от «Типичной творческой среды» к «Творческой среде свободной активности»</p>
<p>Цель педагогического проекта</p>	<p>Создание личностно-развивающей образовательной среды творческого типа, способствующей развитию мыслительной активности детей старшего дошкольного возраста</p>

Целевая группа (класс, возраст)	Дети, родители, воспитатели
Основная идея педагогического проекта	Изменение среды группового помещения, способствующая развитию мыслительной активности детей
2-3 тезиса, особенно ярко раскрывающие особенности проекта	<p>Проект является движущей силой изменений в группе, вовлекающей во взаимодействие всех участников образовательных отношений и способствующей раскрытию личностного потенциала</p> <p>Преобразование образовательной среды: развитие мыслительной активности, 4К компетенции, изменения профессиональной позиции педагога</p>
Используемые технологии/методики/приёмы/техники	4К, игровой комплект «Палитра эмоций», ОТСМ – ТРИЗ-РТВ, планер на неделю, индивидуальный планер
Значимые продукты педагогического проекта	<p>Изменение предметно – пространственной среды.</p> <p>Развитие мыслительной активности.</p> <p>Умения планировать свою деятельность, развитие самоконтроля, формирование предпосылок критического мышления.</p> <p>Работа в команде, умение дружить, проявлять лидерские качества и инициативность.</p> <p>Развитие личностного потенциала педагога группы</p>
Личный вклад педагога в изменения в ОО	<p>Изменение предметно пространственной среды группы.</p> <p>Развитие мыслительной активности, индивидуальности и инициативности детей.</p> <p>Использование метода «Соглашения»: с детьми, родителями, педагогами.</p> <p>Представление опыта в ДОУ</p>
Представление результатов педагогического проекта (выступление, занятие, публикация)	<p>Мастер класс для педагогов.</p> <p>Открытые занятия.</p> <p>Создание странички опыта на сайте ДОУ по реализации проекта</p>

Введение

Данный проект «Я познаю мир» является подпроектом Управленческого проекта «Развитие успешной личности воспитанника через создание творческой образовательной среды «Детский сад – территория возможностей»».

Проект предполагает развитие мыслительной активности, критического мышления, навыков взаимодействия, повышение качества образовательного процесса у дошкольников через изменение образовательной среды группы.

Проект фокусируется на развитии личностного потенциала ребенка, помогая ему научиться управлять своими внутренними ресурсами, мышлением, поведением, взаимодействовать с другими, ставить цели и быть ответственным и расширить возможности ребенка совершать осознанный самостоятельный выбор и путей их достижения.

Основными направлениями деятельности при реализации проекта станет создание совершенно другой современной развивающей среды и тесное сотрудничество всех сторон образовательного процесса (педагоги-дети-родители). Этот проект позволит организовать практическую работу по эффективному использованию развивающего пространства группы.

Актуальность

Проблема в развитии мыслительной активности дошкольников - одна из самых актуальных в детской психологии, поскольку взаимодействие человека с окружающим миром возможно благодаря его активности и деятельности, а ещё и потому, что активность является неременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, её самостоятельности и инициативности.

Процесс познания маленького человека отличается от процесса познания взрослого. Взрослые познают мир умом, маленькие дети - эмоциями. Познавательная активность ребенка дошкольного возраста выражается, прежде всего, в развитии восприятия, символической (знаковой) функции мышления и осмысленной предметной деятельности.

По имеющимся в психологии данным, необычный умственный подъём в детские годы наиболее перспективен именно в тех случаях, когда ему сопутствует увлечённость чем-то, тяготение к каким-нибудь определённым видам занятий.

Познавательная активность при правильной педагогической организации деятельности воспитанников и систематической и целенаправленной воспитательной деятельности может и должна стать устойчивой чертой личности дошкольника и оказывает сильное влияние на его развитие. Одним из эффективных средств развития познавательной активности является средовой потенциал группового помещения.

Наша задача, помочь ребёнку развиваться полноценно, создавая условия для вовлеченности в деятельность, мотивируя его на получение знаний умений и навыков путем «добывания их» с помощью развивающей предметно-пространственной среды группового помещения.

Новизна заключается в создании условий для реализации образовательных возможностей современных детей и запросов родителей посредством изменения образовательной среды.

Практическая значимость проекта заключается в построения развивающей среды группы, способствующей развитию мыслительной активности детей старшего дошкольного возраста.

Механизмы реализации: преобразование предметно-образовательной среды, 4К технология, игровой комплект «Палитра эмоций», ОТСМ-ТРИЗ-РТВ, планер на неделю, индивидуальный планер.

Участники проекта: дети 5-6 лет, педагоги, родители.

Вид проекта: педагогический, информационный

Тип проекта: долгосрочный, сентябрь 2021 г. – май 2023 г.

1 этап – Организационный.

Определение цели и задач проекта. Знакомство родителей с задачами проекта и приглашение к сотрудничеству. Подбор дидактического и наглядного материала, изучение методической литературы. Изучение развивающей среды, определение «серых» мест в группе.

Целью проекта «Я познаю мир» является создание личностно-развивающей образовательной среды творческого типа, способствующей развитию мыслительной активности детей старшего дошкольного возраста

Задачи:

1. Преобразовать развивающую предметно – пространственную среду группового помещения.
2. Подобрать и систематизировать материал.
3. Заинтересовать и совместно с детьми составить алгоритмы в различных центрах активности.
4. Привлечь родителей к разработке алгоритмов.

1. Функции образовательной среды группы

Дадим им краткую характеристику.

1. Информационная функция. Необходимый уровень информативности среды на разных этапах развития личности ребенка обеспечивается разнообразием тематики, обогащением функциональных свойств ее элементов, комплектностью и многообразием ее элементов. Т.е., каждый предмет несет определенные сведения об окружающем мире, становится средством передачи социального опыта. Поэтому предметная среда

предполагает разнообразие тематики материалов и оборудования и активности воспитанников во взаимодействии с предметным окружением.

2. Функция стимулирования активности детей имеет в своей основе цель предложить ребенку разнообразный материал для его активного участия в разных видах деятельности.

3. Развивающая функция среды является ведущей. Деятельность в условиях обогащенной среды позволяет ребенку проявлять пытливость, любознательность, познавать окружающий мир без принуждения, стремиться к творческому отображению познанного. В условиях развивающей среды ребенок реализует свое право на свободу выбора деятельности. Он действует, исходя из своих интересов и возможностей, стремится к самоутверждению, занимается не по воле взрослого, а по собственному желанию. В таком подходе к организации детской деятельности уже заложен механизм саморазвития, самореализации подрастающей личности.

4. Функция сохранения психологического здоровья. Содержание материалов и оборудования, их размещение, планировка помещений должны вызвать положительные эмоции, давать возможность находить удобное место как для коллективной («свободная площадь»), так и индивидуальной («уголок уединения» и пр.) деятельности.

В соответствии с ФГОС дошкольного образования развивающая предметно-пространственная среда должна быть:

- содержательно-насыщенной (оснащенной средствами обучения и воспитания, соответствующими материалами - техническим, спортивным, игровым оборудованием и т.д.);
- трансформируемой (меняющейся в зависимости от образовательной ситуации, интересов и возможностей детей);
- полифункциональной (разнообразной в использовании различных составляющих предметной среды, например детской мебели, матов, мягких модулей, ширм т.д.);
- вариативной (наличие в группе различных пространств, а так же разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей);
- доступной (имеющей свободный доступ детей к играм, игрушкам, материалам, пособиям и т.д.);
- безопасной.

Предметно-пространственная среда организуется так, чтобы каждый ребенок мог свободно заниматься любимым делом. Размещение оборудования по секторам (центрам развития) позволяет детям объединиться подгруппами по общим интересам: конструирование, рисование, ручной труд, театральная-игровая деятельность, экспериментирование. Обязательным в оборудовании являются материалы, активизирующие познавательную деятельность: развивающие игры, технические устройства и игрушки, модели, предметы для опытно-поисковой работы. Необходимы материалы учитывающие интересы мальчиков и девочек, в различных видах деятельности.

Важно, что предметная среда имеет характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке, проектированию и развитию. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособливая к новообразованиям определенного возраста.

2 этап – Практическая часть.

1. Изготовление пособий.

Весёлая неделя: пособие включает в себя дни недели как в цифровом обозначении, так и в письменном; расписание непосредственно образовательной деятельности. Это пособие выполнено руками детей.

Цель данного пособия: формирование временных представлений у дошкольников.

Задачи:

1. Познакомить детей с понятием «неделя», «дни недели», расписание НОД.
2. Формирование у детей представления о последовательности дней недели.
3. Формировать у детей умение планировать свою деятельность.

В процессе планирования происходит значительная мыслительная работа, развивается логическое рассуждающее мышление – надо предвидеть процесс выполнения задания, следовать ему, контролировать свои действия.

Ребёнок, приходя в детский сад с помощью пособия называет день недели и смотрит что запланировано на этот день (НОД) и добавляет свои планы т. е. что он хотел сегодня узнать, сделать и т.д. всё это он зарисовывает на стикере и в конце дня ребёнок может отрефлексировать получилось у него осуществить намеченное или нет. Что ему помешало (не хватило времени, в течении дня изменились планы, или иные причины).

Таким образом, обучение детей дошкольного возраста основам планирования являются важным моментом в развитии его способностей. У детей формируется память, мышление, развивается внимание, речь и т.д., благодаря этому ребенок умеет подчинять свои действия той или иной задаче, добиваться цели, преодолевать трудности. Решаются задачи всех образовательных областей, формируются интегративные качества, нравственные характеристики личности, умение учиться, готовность к само изменению, саморазвитию, самовоспитанию.

Умная ширма: Цель: учить ориентироваться на плоскости, формировать у ребёнка умение мыслительного разложения целого на части по определённым признакам и мыслительного объединения частей в единое целое, развивать мелкую моторику рук.

В эту игру можно играть, как и индивидуально, подгруппами так и в командах по 4 – 5 человек. С помощью карточки схемы ребёнок узнаёт место расположения объекта, который нужно повесить на верёвочку, описать объект по признакам. В качестве объектов были выбраны геометрические фигуры (разного цвета и формы).

После усвоения работы по схеме, правила игры усложняются. Следующий этап — это матрицы. В которых указано: место объекта, форма, цвет, количество, и даже цвет прищепки, которой должен крепиться объект к верёвке. Количество признаков в матрице возрастает постепенно, по мере усвоения более простой матрицы.

2. Пополнение развивающей среды группы.

Создание «Коробочки ума», где находятся алгоритмы которые используются как при организации непосредственно образовательной деятельности, так и в свободной деятельности детей

- составление рассказа по картине;
- составление рассказа по серии картинок;
- пересказ текста;

Алгоритм – это инструмент с помощью которого можно достичь поставленной цели или осуществить намеченные планы. В самостоятельной деятельности ребёнок может взять заинтересовавший его материал и работать с ним с помощью алгоритма.

3. Проведение дней открытых дверей, совместных досугов с родителями.

Онлайн показ фрагментов образовательной деятельности;

Создание алгоритмов в домашних условиях родители + ребёнок.

Воспитание и развитие ребенка не возможны без участия родителей. Чтобы они стали помощниками педагога, творчески развивались вместе с детьми, .

4. Ситуативные разговоры с детьми, игровые ситуации.

Утренний круг: установка на рабочий день. Выявление проблемы и способ решения ее.

5. Оформление центров активности.

Придумывание алгоритмов действий в различных центрах активности, которые дети создают совместно с детьми обговаривая и приходя к общему мнению:

- алгоритм работы с конструктором;
- алгоритм выбора сюжета и способа рисования;
- алгоритм выбора подвижной игры;
- алгоритм организации игры с использованием музыкальных инструментов;

5. Подборка дидактических игр на развитие качеств детей, представленных в модели 4-к.

- Игры, направленные на развитие коммуникации. Приложение 1
- Игры на развитие креативности. Приложение 2
- Игры на развитие предпосылок критического мышления. Приложение 3
- Игра на развитие координации. Приложение 4

6. «Школа умных родителей».

«Мама, папа я научу вас играть» - это главный девиз.

Ребёнок знакомит родителей с новыми играми и алгоритмами, которые появились в группе, обучая родителей играть ребёнок чувствует себя значимы в семье и при поддержке родителей у ребёнка возникает желание придумать что-то новое, креативить, мыслить. Тем самым помогая ребёнку развивать личностный потенциал.

3 этап – Заключительный.

1. Проведение открытого мероприятия.
2. Обобщение итогов проекта.
3. Выступление на педагогическом совете с итогами реализации проекта и перспективами дальнейшего развития.

Ожидаемые результаты

Результаты предполагают, что в ходе реализации проекта:

- создана развивающая образовательная среда в группе для развития мыслительной активности;
- созданы благоприятные условия для эмоционального развития детей;
- развивающая образовательная среда станет ориентиром для изменения развивающей среды других групп ДОУ.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КАЧЕСТВ ДЕТЕЙ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ В МОДЕЛИ 4-К

Игры, направленные на развитие коммуникации.

«Волшебная резинка»

Количество игроков: 2 и более.

Цель: формировать умение договариваться, находить общее решение.

Оборудование: бельевая резинка длиной 20 см. Концы резинки сшиты между собой.

Ход игры: Игроки берут в руки резинку. Ведущий предлагает им растянуть резинку так чтобы получилась форма треугольника, круга, квадрата, трапеции т.д. После полученного результата игроки получают следующую команду.

«Собери фигуру»

Количество игроков: 2 команды.

Цель: формировать умение принимать быстрые решения, договариваться.

Материалы: синие и красные повязки, поровну, по количеству игроков.

Ход игры: дети делятся на две команды. Под звуки музыки они бегают по залу. Как только стихает музыка, ведущий озвучивает команду (построить круг, квадрат, овал и т.п.), они находят свою команду по цвету повязки, берутся за руки и выстраиваются в геометрическую фигуру.

Выигрывает команда, которая была наиболее быстрой.

«Все наоборот»

Цель игры: научить детей определять действия, противоположные по смыслу.

Ход игры: при помощи считалки выбираем водящего. Дети встают в круг, руки на пояс, водящий становится в центр круга. Водящий делает произвольные движения и называет их. Остальные дети выполняют противоположные действия. Например, водящий поднимает вверх руки и говорит: «Руки вверх», все дети опускают руки по швам. Ребенок, допустивший ошибку, выходит из игры. Через некоторое время выбирается новый водящий при помощи считалки.

«Подарок на всех»

Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива.

Детям даётся задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?» или «Если бы у тебя был Цветик - Семицветик, какое бы желание ты загадал?». Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

*Лети, лети лепесток, через запад на восток,
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,
Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.
Вели, чтобы.*

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех

«Данетка»

Цель: формирование умения составления описательного рассказа на заданную тему, подбирая точные описательные определения и эпитеты, помогающие быстро распознавать задуманный предмет.

Содержание: Один загадывает слово, другой пытается его угадать при помощи наводящих вопросов. Эффективны вопросы обобщающего характера: «Это растение?», «Это мебель?» Ответ должен содержать фразы: «Да», «Нет».

«Рассказ по кругу»

Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Эта игра проста в организации проведения, поскольку не требует особой подготовки. Однако она очень эффективна для развития речевых умений детей, их воображения, фантазий, умений быстро ориентироваться в партнёрах и неизвестных ситуациях общения.

Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: «Сегодня выходной день и.» его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.

«Самый лучший»

Цель: развить умение действовать в соответствии с заданной целью, подбирать вербальные и невербальные средства для усиления коммуникативного воздействия, оценивать коммуникативные умения сверстника.

Детям предлагается соревнование на лучшего клоуна, лучшего друга, короля (*королевы*) вежливости, защитника животных. Звание присваивается по результатам разыгрывания ситуаций:

- рассмеши царевну;
- попроси игрушку у ребят;
- уговори маму пойти в цирк;
- помирись с товарищем;
- попроси ребят принять тебя в игру;
- посмеши ребят;
- расскажи о щенке, живущем на улице так, чтобы хотелось его забрать домой.

«Магазин игрушек»

Цель: развить умение выполнять различные роли, учить оценивать эмоциональное поведение партнёров по общению.

Дети делятся на покупателей и игрушки. Дети-покупатели отходят в противоположный конец комнаты, дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полках в магазине. Продавец

подходит к каждому ребёнку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Покупатель должен отгадать игрушку, которую ему показывают. Кто не угадает, уходит без покупки.

«Близнецы»

Цель: развить умение ориентироваться в собственных вкусах и желаниях, устанавливать сходство с различными партнёрами по тому или иному признаку.

Воспитатель предлагает нарисовать на маленьком листе бумаге то, что дети любят (*из еды, из занятий, из игрушек и т. д.*). По сигналу воспитателя дети бегают по группе, по сигналу «*Найди друга*» - ищут пару – того, с кем совпадают вкусы, интересы. Игра заканчивается тем, что пара (*или группа*) детей с помощью жестов показывает, что их объединяет.

“Комплименты”

Цель: развивать умение оказывать положительные знаки внимания сверстникам.

Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребёнок должен сказать “спасибо” и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит “спасибо” и передает его следующему ребёнку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.

«Инопланетяне»

Цель: развитие навыков невербального общения.

Желательно использовать внешнюю атрибутику: шлемы для инопланетян, картонный макет корабля или летающей тарелки и т. п.

Описание игры: Межпланетный корабль совершает вынужденную посадку на незнакомой планете. Это Земля. Инопланетяне ступают на чужую землю и видят группу ребят. Но как наладить контакт? Ведь никто не знает язык друг друга. И тут на помощь приходят жесты.

«Инопланетяне» показывают рукой на какой-нибудь предмет (например, стул, кровать, стол и т. д.), а земляне, называя этот предмет, должны жестами показать его функциональное назначение. Игра сопровождается музыкой.

«Охота на тигров»

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Возраст: 4-5 лет.

Количество играющих: не менее 4 человек.

Необходимые приспособления: маленькая игрушка (тигр).

Описание игры: дети встают в круг, водящий отворачивается к стене, громко считает до 10. Пока водящий считает, дети передают друг другу игрушку. Когда ведущий заканчивает считать, ребенок, у которого оказалась игрушка, закрывает тигра ладошками и вытягивает вперед руки. Остальные дети делают

точно так же. Водящий должен найти тигра. Если он угадал, то водящим становится тот, у кого была игрушка.

Можно потренировать детей в умении сдерживать эмоции, не проявлять их внешне. Это достаточно трудно для детей-дошкольников.

«Пожелание»

Цель: воспитывать интерес к партнёру по общению.

Описание игры: дети садятся в круг и, передавая мяч (“волшебную палочку” или др.), высказывают друг другу пожелания. Например, “Желаю тебе хорошего настроения”, “Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым), как сейчас” и т.

«Слепец и поводырь»

Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу доверия”.

По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?

«Я хочу с тобой дружить»

Цель: сплочение группы, установление доверительного контакта между детьми.

Ход игры: Водящий произносит слова: «Я хочу дружить с...», а дальше описывает внешность одного из детей. Тот, о ком говорят, должен узнать себя, подбежать к водящему и пожать ему руку. Дал ее водящим становится он.

«О чем спросить при встрече»

Цель: учить детей вступать в контакт.

Дети сидят в кругу. У ведущего - эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.) Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков - сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече после приветствия, и ответить на него. Один ребенок задает вопрос, другой отвечает. Вопросы - ответы: «Как живете?» - «Хорошо». «Как идут дела?» - «Нормально». «Что нового?» - «Все по-старому» и т.д. Дважды повторять вопрос нельзя.

Игры на развитие креативности

«Рифмуем имена»

Участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...»

Пример:

- Меня зовут Никита, меня любят москиты!
- Меня зовут Нина, я пришла из магазина!
- Меня зовут Саша, у меня сгорела каша!
- Меня зовут Настя, от меня всем здрасьте!
- Меня зовут Рита, в огороде все полито!

«Развитие креативности»

Найдите сходство между приведенными ниже объектами. Например, «Что общего между слоном и бананом?». Возможные ответы: толстая кожа, живут в жарком климате и т.д. На каждую пару отводится по три минуты.

1. Что общего между кофе и жителями Лапландии?
2. Что общего между шнурками для обуви и поездами?
3. Что общего между горой и шоколадом?
4. Что общего между ходьбой и говорением?

Время проведения и обсуждения результатов – 25-30 минут.

«Найди взаимосвязь»

Это упражнение можно делать одному, в паре или в компании друзей. Для начала необходимо случайным образом выбрать 2 слова. Для этого нужно взять книгу, закрыть глаза и ткнуть пальцем в 2 слова. Затем нужно найти их взаимосвязь, и использовать в одном предложении. Задание можно усложнить, попробовав составить небольшой рассказ, используя 5 случайных слов.

«Поиск способов применения предмета»

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности.

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

«Что ты видишь?»

Цель: развитие способностей к невербальной разработке деталей и оригинальности; развитие способности создавать рисунки с помощью разработки деталей исходных изображений.

Задание: Изображенные в этом задании фигуры – основа рисунка. Предложить детям пририсовать к ним то, что они считают нужным, раскрасить цветными карандашами и придумать название.

Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий».

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий. Педагог начинает - «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит - «В» хорошо, потому что «Г» и т. д.

Игра «Поиск предметов, обладающих сходными свойствами»

Цель: формирование установки на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, учить мыслить творчески.

Называется какой-либо предмет или явление, например, стрекоза, поезд, пылесос, душ и т. д. Время ограничено, на одно слово 5 минут. Задание: назвать как можно больше предметов, сходных с названным по каким-либо свойствам, то есть предметов, являющихся аналогами данного предмета. Называя тот или иной предмет, ребёнок должен указать, по какому именно свойству он имеет сходство с названным предметом.

«Ищем одинаковые свойства предметов».

Задания:

1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые.
2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.

«Поезд»

Материал: 10 карточек одинакового размера. Каждая картинка - «вагончик». Все «вагончики» должны быть разными. Берем пять картинок и говорим: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свои и так будем класть по очереди. Получаются вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться ходу. Наши вагончики тоже должны быть скреплены. Кладем **ЛОЖКУ**, за ней можно положить любую картинку, например, картинку на которой **ТАРЕЛКА**. Мы скрепим ложку и тарелку потому, что это **ПОСУДА**. После этого кладем картинку, на которой **ВАЗА ДЛЯ ЦВЕТОВ**. Мы скрепили тарелку и вазу, потому что они сделаны из одинакового материала, **ФАРФОРА**. А теперь будем по очереди класть свои картинки и объяснять, как их скрепить.

«Ну - ка, отгадай».

Материал: карточки с изображением различных предметов.

1) Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии.

Вопросы:

Из этого предмета можно пить? Нет.

У него есть ручки - ножки? Нет.

На нем можно плавать по морю? Нет.

На нем можно ездить? Да.

Он ездит по рельсам? Да.

Это паровоз? Да.

Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2) То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3) Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать. Например, «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди, и машины».

4) Тоже, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию. Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый».

«Необычное применение обычных предметов»

Называйте какой-то предмет и попросите малыша придумать как можно больше вариантов его использования. Вот одеяло - им укрываются во время сна, из него можно сделать пончо, взять с собой вместо подстилки на пикник, можно соорудить шалашик, завесить окно - и будет темно. Вы сами удивитесь, какая у вашего крохи фантазия.

«Противоположности»

Вы задаете противоположные признаки, а ребенок догадывается, какие предметы могут этими свойствами обладать. Например, черное и белое -

зебра, шахматная доска, пломбир с шоколадом, напечатанный текст, старые фильмы. Кислый и сладкий - яблоки, вишни, чай с лимоном. Важно, чтобы ребенок научился рассматривать окружающие его предметы с разных точек зрения.

«Необычное применение обычных предметов»

Цель: находить оригинальные решения.

Задачи: развивать способность высказывать оригинальные идеи, изобретать что-то новое, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно.

Ход игры: называйте какой-то предмет и попросите малыша придумать как можно больше вариантов его использования. Вот одеяло - им укрываются во время сна, из него можно сделать пончо, взять с собой вместо подстилки на пикник, можно соорудить шалашик, повесить окно - и будет темно. Вы сами удивитесь, какая у вашего крохи фантазия.

«Что получилось?»

Цель: развитие нестандартного мышления

Возраст: 5-8 лет

Распечатайте несколько фотографий на бумаге формата А4. Разрежьте каждую из них на девять частей (или больше, если вы хотите сделать игру более сложной). Теперь предложите ребенку сложить фотографии из фрагментов в первоначальный вид. После того как он справится с этим заданием, вы можете смешать фрагменты, чтобы ребенок мог создавать новые картины, объединяя фрагменты разных фотографий (лучше с самого начала подобрать исходные фотографии с расчетом на это). Начните с перемешивания фрагментов двух фотографий и постепенно переходите к большему количеству исходных изображений. Начните с крупных фрагментов, которые составляют $\frac{1}{4}$ исходного изображения, постепенно переходя к использованию более мелких фрагментов. Постепенно переходите к более сложным изображениям, которые включают в себя более мелкие детали.

Игры на развитие предпосылок критического мышления***Игра «Сказка наоборот».***

Содержание: Предложите ребенку придумать небольшую историю. Но начинать он должен с последней фразы – чтобы события разворачивались от конца к началу. К примеру, последняя фраза «И были они – не разлей вода, и жили они долго и счастливо». Ребенок должен придумать, что было с героями до этого.

Игра «Что напутал художник»

Можно найти в интернете или развивающих книгах специальные картинки, изображающие нереальных животных или смешанных времен года. Ребенок пусть внимательно посмотрит и подправит нерадивого художника.

Игра «Поиск способов применения предмета»

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия ; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете ; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности.

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Игра «Три вопроса».

Количество участников: 2 и более.

Задачи: формировать умение логически мыслить, анализировать.

Ход игры: Ведущий загадывает предмет или объект, в слух его не произносит.

Другой игрок или игроки могут задать ему 3 вопроса наводящих (из какого материала предмет, его размер, назначение и т.д.). затем игроки анализируют полученную информацию определяются с ответом и озвучивают его. Если ответ не совпадает с загаданным словом, загадывается новое слово и игра продолжается.

Игра «Поиск способов применения предметов»

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности.

Ход игры: называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Прием «Пирамида предсказаний»

Цель: научить детей формулировке и построению гипотез.

Ход игры: взрослый предлагает детям по очереди придумать последствия этих невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предложения детей взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, но задает вопросы, побуждая детализировать замысел.

1. Что было бы, если бы ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а бабочка (крокодил, кузнечик)?
2. Что было бы, если бы все люди настали ходить на руках, вверх ногами?
3. Что было бы, если бы не стало ночей, а все 24 часа в сутки были бы день и светило солнце?
4. Что было бы, если бы все твердое стало внезапно мягкое?
5. Что было бы, если бы на Земле не стало воды?
6. Что было бы, если бы все люди стали однорукими?
7. Что было бы, если бы люди не выросли, а всегда оставались детьми?
8. Что было бы, если бы все превратились в левшей?
9. Что было бы, если бы мы ходили так быстро, что в один миг могли очутиться там, где захотели?
10. Что было бы, если бы наши мысли были всем слышны?
11. Что было бы, если бы ты превратился в шкаф?
12. Что было бы, если бы вдруг исчезли все книги?
13. Что было бы, если бы у людей пропала память?
14. Что было бы, если бы прилетели инопланетяне и пригласили тебя слетать на их планету?
15. Что было бы, если бы никогда не было зимы, а всегда стояла жара?

16. Что было бы, если бы.... города умели летать?
17. Что было бы, если бы... солнце стало синим?
18. Что было бы, если бы ...все сказки на Земле исчезли?
19. Что было бы, если бы... у мальчишек не было карманов?
20. Что было бы, если бы... люди перестали плакать?

В процессе доказательства гипотезы, мы развиваем память, мышление, воображение. А это и есть начальная ступень в развитии критического мышления.

«Давайте фантазировать».

Что развивает игра.

Маленькие шаблоны в нашей голове и стереотипы, которые мешают шире смотреть на вещи и находить самые неожиданные решения. Нужно рушить стереотипы и развивать способность мыслить за рамками привычного.

Можно изменить предмет до неузнаваемости, и сделать из него сверхновое.

Ребенок учится не ограничиваться функциями самого предмета, он активизирует знания о том, что есть вокруг объекта.

Условия игры:

Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо его прямого назначения.

Например: пластиковый стаканчик

1. Надеть на ножку стула, чтобы не царапала пол;
2. Сделать шапочку на резинке;
3. Вырезать кружки, покрасить их и сделать себе цветные очки;
4. Выращивать растения;
5. Собрать много стаканчиков и сделать костюм.

Игра "Картинки-загадки"

Цель: развивать критическое мышление

Описание игры: Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Педагог имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

Игра на развитие координации

«Скульпторы»

Цель: развить умение согласовывать свои мнения, желания с партнёром по общению; учить применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач.

Игра проводится на занятии по лепке.

Все дети «скульпторы». Играют в парах. Каждый лепит из пластилина свою поделку. Затем дети меняются поделками, для того чтобы другой «скульптор» добавил свои элементы в поделку партнёра. Потом ребята рассказывают друг другу, правильно ли был понят их замысел и что каждый из них на самом деле хотел изобразить.

«Нос к носу»

Цель: игра для создания положительного настроения и внимательного отношения друг к другу.

Содержание: Дети двигаются под музыку по всему периметру комнаты. По команде взрослого, например, «нос к носу» они становятся по парам и касаются друг друга носами. Опять звучит музыка, дети двигаются до следующей команды воспитателя: «Ладонка к ладонке», «Коленка к коленке», «Ухо к уху» и т.д.

Игра «Паровозик»

Игроки встают друг за другом. Первый в цепочке – это паровоз. У него глаза открыты. У всех остальных игроков – «вагончиков» — глаза закрыты. Паровоз везет свой поезд и прямо, и змейкой, и с препятствиями.

Задача «вагончиков» – идти за «паровозом» вперед, не расцепляя рук. Задача «паровоза» — идти так, чтобы не растерять вагончики сзади себя. Если «вагончик» отцепился, то поезд «ремонтируется» и отправляется дальше.

Игра «Гусеница»

Цель: развить координацию движений.

Ход игры: Игроки делятся на 2 команды. Они выстраиваются в колонну следующим образом: правая рука каждого последующего игрока лежит на правом плече предыдущего, а левой рукой он поддерживает левую ногу стоящего впереди. По сигналу ведущего колонна начинает движение по дистанции. Побеждает та команда, которая пройдет дистанцию первой.

«Болото»

Цель игры: развить координацию движений, внимание, находчивость и сообразительность.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистые листы бумаги, карандаш, ножницы, краски.

Ход игры до начала игры нужно приготовить все материалы. Привлеките к этому детей. На чистых листах бумаги надо нарисовать 5—10 зеленых островков, вырезать их. Затем разложить их по комнате и предложить детям представить, что они попали на "болото". Расскажите о том, что на "болоте" очень опасно передвигаться, делать это можно только в сопровождении взрослых. Но у нас болото не настоящее, а сказочное. На нем есть волшебные островки, на которые можно без страха наступать. Но прежде чем сделать шаг, нужно произнести пароль. Далее вам нужно выбрать тему, слова из нее и будут паролем. Это могут быть животные, цветы, имена людей и др. Если в игре участвуют команды, то передвижение можно устраивать на скорость. Та команда, которая быстрее преодолеет необходимое расстояние, будет считаться победителем.

Игра эстафета «С кочки на кочку»

Цель: развивать командность духа

Описание игры: Играющие дети делятся на команды. Перед каждой командой «кочки». По сигналу свистка дети, прыгая с «кочки на кочку» продвигаются вперед до ориентира. Обрато возвращаются бегом, передают эстафету следующему игроку и встают в конец колонны.

Выигрывает команда, которая быстрее справилась с заданием.

«Поварята»

Цель: сплочение команды вне зависимости от степени знакомства и уровня симпатии друг к другу.

Задачи: формировать умение определить общую цель и способы её достижения, распределять роли и оценивать результат.

Ход игры: все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковь, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Можно раздать картинки. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за

руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо.

Упражнение «Говорящие руки»

Цель: эмоционально-психологическое сближение участников.

Время: 5-7 минут.

Ход игры: Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг. Варианты инструкций образующимся парам:

Поздороваться с помощью рук.

Побороться руками.

Помириться руками.

Выразить поддержку с помощью рук.

Пожалеть руками.

Выразить радость.

Пожелать удачи.

Попрощаться руками.

Психологический смысл упражнения: происходит эмоционально-психологическое сближение участников за счет телесного контакта. Между ними улучшается взаимопонимание, развивается навык невербального общения.

Обсуждение: Что было легко, что сложно? Кому было сложно молча передавать информацию? Кому легко? Обращали ли внимание на информацию от партнера или больше думали, как передать информацию самим? Как Вы думаете, на что было направлено это упражнение?