Городской конкурс профессионального мастерства «Воспитатель года» в 2022 г

**Конкурсное задание «МОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ» - методическая разработка (конструкт)**

**образовательной деятельности с детьми**

**воспитателя МАДОУ «Умка» Башенёвой Александры Андреевны**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогическим методом, который лучше всего подходит для претворения в жизнь принципов и целей ФГОС ДО, является метод проектов в сочетании с рефлексивным («метакогнитивным») подходом. Он может быть применен в условиях разных дошкольных организаций, программы которых, несмотря на их различия, соответствуют общим основным принципам российских стандартов дошкольного образования. В особенной же степени он актуален для детских садов, реализующих программу «Вдохновение».

Представленный материал педагоги могут использовать как модель для планирования собственных проектов и рекомендации относительно их воплощения. Разумеется, нельзя будет повторить работу в точно такой же форме – описание может послужить прежде всего импульсом для проведения собственных проектов, ведь один из основополагающих принципов работы над ними – организовать их совместно с детьми. Речь идет о гибком планировании, позволяющем осуществлять ее в любое время таким образом, чтобы она отвечала желаниям, интересам и потребностям детей.

В этой работе будет представлен проект, который разработан и проведен на практике. Он наглядно покажет, каким образом претворялись в жизнь идеи детей группы и поддерживалась их инициатива, а также реализовывались педагогические задачи воспитателя. В форме серии конструктов образовательной деятельности более подробно мы остановимся на завершающем этапе, где опишем игровые приемы для возможной организации рефлексивных диалогов с целью осознания детьми особенностей их мышления и процесса учения.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

**Выбор темы проекта.** Отправная точка: желания и потребности детей

На Утреннем круге во время беседы о конце учебного года Варя Н. констатирует: «Скоро учебный год - новый, а группа у нас - старая! Мы из нее уже выросли».

В ходе беседы выясняется, что другие дети тоже думают об этом. Вместе с воспитателем группа составляет список, что устарело, что нужно отремонтировать, а что следует заменить. Очень скоро дети приходят к единой точке зрения: «Нам нужно много переделать в группе для следующего учебного года».

Сережа К. предлагает подать заявку на передачу «Идеальный ремонт»: «Они придут и сделают всё по-новому!». Тогда дошкольники с помощью педагога пишут письмо на этот телевизионный канал. Очень скоро приходит ответ, что его сотрудники работают только в центральной части страны.

Дети не хотят так быстро отказываться от плана о переустройстве. И предлагают эту проблему решить в ходе деятельности проекта совместно с родителями. Придумывают название проекту **«ПЕРЕДЕЛКА: оформляем по-новому помещение игровой в группе».**

**Планирование и подготовка проекта совместно с детьми.** Используем форму «План-ЛОТОС»

Для детей на первом месте стоят практические задачи*: «помещение и мебель должны быть красивыми», «нам нужна новая посуда для кукольного уголка», «нам нужно много денег, тогда мы купим всё новое»*. Вместе с воспитателем они намечают шаги для достижения их цели – обновления помещения группы.

Планирование нового обустройства: *«Мы подумаем, какие предметы мебели и сколько их нам нужно, и решим, что важнее всего. Сколько у нас места в помещении? Что куда можно поставить? Как должно выглядеть помещение в итоге? Где взять деньги на этот проект?»*

Закупка: *«Мы выберем мебель, узнаем, сколько она стоит, закажем и заплатим, когда получим её».*

Сборка мебели: *«По схемам мы сделаем сборку мебели и ее крепление; но, возможно, нам будет нужна помощь»*.

Завершение: *«Мы подумаем, всё ли получилось так, как мы хотели, или всё же нужно что-то изменить. А потом покажем новое красивое помещение нашим родителям»*.

**Начальный этап проекта**

После того, как поставлены цели совместно с детьми, воспитатель анализируют, что непременно должно осуществиться во время работы над проектом и какие события можно использовать, как повод для обучения:

*«Проект «ПЕРЕДЕЛКА» позволяет реализовать педагогические задачи в области образования «Математика» и направления «Финансовая грамотность».*

*В проекте в первую очередь раскрывается тема «Пространство и формы». При новом обустройстве игровой комнаты детского сада дети обследуют помещение, измеряют его, готовят план и эскиз, а также представляют, как будет выглядит их новая комната. Кроме того, в проект вовлечена тема «Множества, числа и цифры», так как дети ведут подсчет необходимой им мебели, находят числа и цифры на планах и в накладных, рассматривают стоимость. А также, он касается области «Сортировка и классификация», ведь дети сортируют и классифицируют игрушки и другие вещи при уборке в шкафы и на полки».*

**Основной этап проекта**

Проект реализуется в центрах активности как в группе, так и за пределами детского сада. Распределение деятельности происходит с учетом интересов и желаний ребенка.

Центр математики. Составление описи: определение размеров помещения, мебели.

Центр конструирования. Обустройство помещения «пробным образом»: рисунок игровой комнаты, макет кукольной мебелью, план-чертеж и бумажные шаблоны мебели.

Центр творчества. Изготовление коллажа с помощью фотографий комнаты и предметов мебели. Разработка эскизов недостающей мебели.

Центр речи. Составление письма с просьбой о спонсорской помощи. Обсуждение степени необходимости предметов в списке покупок.

Центр игры. Мебельный магазин с игрушечными деньгами. Планирование покупок и распределение денег. Переговоры с продавцами по телефону: начиная с выбора мебели и заканчивая вопросами о скидках.

Центр познания. Собираем информацию о изготовлении мебели: экскурсия в мебельный цех. Заказ мебели.

Мастерская. Сборка и перестановка мебели совместно с родителями в субботу.

Педагог для реализации индивидуального подхода наполняет центры заданиями с обучающими карточками разной сложности в рамках заявленной темы.

**Документальное сопровождение проекта и рефлексия**

Каждый проектный этап заканчивается оформлением плаката, на котором показаны важные события и результаты. Его изготовление используется как возможность для самоанализа детей: что они узнали и чему научились. Кроме того, плакат – видимая и понятная структура: один рабочий шаг завершён – на основе результатов предыдущего можно начинать следующий.

По ходу работы дети и взрослые постоянно совместно размышляли над важными вопросами: *«Достаточно ли у нас знаний, чтобы начать следующий шаг?», «Что мы уже узнали и что необходимо выяснить ещё?», «Как нам это сделать?»*

Таким образом взрослые и дети получают возможность видеть ход решения проблемы, а также понять особенности учебного процесса. Беседы о знаниях и учёбе с целью анализа изученного материала проходят на нескольких уровнях в конце каждого дня. В особенности важны углублённые беседы по завершению каждого этапа проекта, когда дети вместе подводят итог: *«Что мы узнали?», «Что мы для этого сделали?», «Почему нам нужны эти результаты, чем они могут быть полезны для следующего шага?»*

Подведение итогов имеет смысл не только с практической точки зрения для планирования дальнейших действий. Беседы способствуют пониманию и управлению собственными мыслительными процессами.

**Завершение проекта**

После того, как всё обставлено и все вещи убраны в шкафы и на стеллажи, дети с большой гордостью показывают родителям по-новому обустроенное помещение и объясняют всё в деталях. На родителей производит большое впечатление, с каким профессионализмом дети говорят о проекте и сколько радости им принесла работа над преобразованием помещения для групп. Поэтому предложение - отправить документы проекта переделки группы на экспертизу для получения сертификата качества – воспринимается всеми очень серьезно. В пакет документов входят: чертежи-планы, рисунки, фотографии игровой комнаты до и после переделки. Добавить к ним остается результаты прохождения «квалификационных испытаний» авторов-разработчиков проекта.

Детям предлагается пройти оценку качества в игровой форме, проявив свои знания и компетентности в заданиях итогового мероприятия.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА СОВМЕСТНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

С ДЕТЬМИ СЕДЬМОГО ГОДА ЖИЗНИ «В ЦЕНТРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ» *(итоговое мероприятие)*

**Цель:** развитие у детей элементарных математических представлений в совместной игровой деятельности и умение применять их на практике.

**Обучающие задачи:**

* формировать общие представления детей в области «Пространство и форма», рассматривая различные проблемные ситуации;
* дать представление о множествах и числах, где они встречаются в повседневной жизни;
* закрепить знание геометрических форм в играх на воображение и логическое мышление при выполнении заданий;
* закрепить умение в программировании мини-роботов по заданной схеме;
* формировать финансовую грамотность у дошкольников;

**Развивающие задачи:**

* совершенствовать навыки счёта, упражняя детей в игровых ситуациях;
* развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук, быстроту реакции в играх с математическим содержанием;
* стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами;

**Воспитательные задачи:**

* приучать детей - будущих школьников - проявлять инициативу с целью получения новых знаний;
* способствовать сплочению детского коллектива;
* укреплять интерес к совместной деятельности со взрослым, сверстниками, к играм, задачам, требующим умственного напряжения и интеллектуального усилия;
* обогащать словарь формулами словесной вежливости (приветствие, прощание, просьбы, извинения).

**Задачи с учётом индивидуальных особенностей воспитанников:**

* Способствовать проявлению инициативности и самостоятельности в процессе занятия у ….. (имена детей);
* Способствовать проявлению положительных эмоций … (имена детей).

**Планируемый результат:**

В ходе игровой, коммуникативной, двигательной деятельности ребенок:

* проявляет интерес к познавательной, исследовательской деятельности;
* проявляет активность, творчество в выполнении различных видов деятельности, предлагает свои варианты решения стоящей перед ним задачи;
* инициативен в общении со сверстниками и взрослым;
* владеет конструктивными формами общения и взаимодействия: договариваться, распределять действия в сотрудничестве;
* способен планировать и согласовывать свои действия;
* готов рассказать о способе решения той или иной задачи;
* владеет способами обследования форм зрительным и осязательно-двигательным путем, по образцу, инструкции педагога.

ХОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Содержание (описание проекта) | Деятельность педагога / детей | Планируемый результат для педагога/ детей | Используемое оборудование, дидактические материалы | Педагогический комментарий |
| ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В РЕЖИМНЫХ МОМЕНТАХ | | | | |
| **НАЧАЛО ОБЩЕГО СБОРА** | **Педагог:** листает альбом фотографий с проекта и приглашает детей присоединиться к ней. **Дети:** рассаживаются в круг, вспоминают по фото ход проекта. **Педагог:** поддерживает воспоминания ситуаций успеха и радости. | Создание благоприятного эмоционального фона. Мотивация на совместную деятельность. | Ковер круглой формы, подушечки для каждого ребенка. Музыкальный центр, фоновая музыка. | \***Фотоальбом** в педагогической практике используется **как способ развития диалогической речи** детей, создавая коммуникативные ситуации, вовлекая детей в разговор. |
| **РИТУАЛ ВСТРЕЧ**  «Браслетик дружбы»  Подумайте: кто помог вам в этом проекте, кто поддержал и стал вашим другом? Сегодня вы можете сделать маленький подарок этому человеку.  (Цвет браслета в дальнейшем будем использоваться при делении на группы) | **Дети совместно с педагогом**по цепочке вручают из «сюрпризной коробочки» браслетик своему дружочку, которого называют по имени и благодарят: *«(Имя …), спасибо, что ты есть! Я очень ценю дружбу с тобой»*  После последнего вручения браслетика – общие аплодисменты. | Культура общения. Дети учатся выражать свои чувства и благодарность словами. | Коробочка с бумажными браслетиками 4-х цветов (равное количество по цветам, соответствие количеству детей в группе) | **\***«**Ритуалы встреч»:** могут культивироваться как традиции группы с символами-обозначениями (сердце, улыбка, песня, танец, сюрпризная коробочка …) и предлагаться детьми и взрослыми. |
| **«ХОЧУ УВИДЕТЬ ВАШЕ МНЕНИЕ»**  Наша ПЕРЕДЕЛКА группы завершилась. Оцените наш проект: если вам понравилось, что получилось в итоге, то попрыгайте, если нет – сидите, надув щеки.  **«ХОЧУ УСЛЫШАТЬ ВАШЕ МНЕНИЕ»**  Что удалось осуществить в проекте?  Что важно было учесть в проекте? | **Дети:** выражают свое мнение в движении. Считают тех, кто остался сидеть.  **Педагог:** фиксирует услышанные мнения детей в **Лотос-план**  *Приложение 1. Схемы для заполнения Лотос-плана*  **Дети совместно с педагогом:**решают отправить свой проект на экспертизу, а самим пройти «квалификационные испытания» | Дети учатся принимать решения и выражать свое мнение, аргументируя. | Форма Лотос-плана для фиксирования детских высказываний, маркер, доска для фиксации записей | \***Лотос-план** - методический прием генерации идей, развивает мыслительную деятельность, формирует навыки работы с информацией, помогает увидеть целостную картину. |
| **ИСПЫТАНИЯ В ЦЕНТРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ**  СОДЕРЖАНИЕ НЕПОСРЕДСТВЕННО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ТЕЧЕНИЕ ВСЕГО ДНЯ (ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ ДНЕЙ) | | | | |
| 1 день: Студия «ЗАТЕЙЛИВЫЕ КЛЕТОЧКИ»  2 день: Финансовый отдел «ПОМОЩНИКИ БИБОТЫ»  3 день: Творческое ателье «ЛОСКУТНАЯ МОЗАИКА» | **Педагог:**объясняет задания в каждом центре. Выполняет роль «модератора игры». **Дети:** выполняют игровые задания. Актуализируют свои знания. | Умение работать в коллективе, группе, индивидуально.  Решение математических задач игровыми средствами. По итогам каждого дня испытаний группе выдается «сертификат успешного прохождения обучения». | Карточки с четкими инструкциями для модератора игры | \*Основная идея построения таких комплексных занятий по принципу «Математика в движении», когда дети в основном не сидят за столами, а находятся в движении и решают при этом различные дидактические задачи. |
| Предлагаемые ниже «испытания» могут быть использованы не в полном объеме: воспитатель по ходу деятельности определяет количество заданий-игр, выбирает уровень сложности, возможно разбивает материал на части, сочетает различный формы работы, использует индивидуальный подход. | | | | |
| ДЕНЬ 1. Студия «ЗАТЕЙЛИВЫЕ КЛЕТОЧКИ» | | | | |
| Задание 1. ОФОРМЛЕНИЕ ЗАКАЗА  Вам необходимо сделать заказ мебели по телефону. Перед вами бланк с ее изображениями. Продавец будет описывать каждый предмет. Если его описания будут верны, то на своем бланке вы ставите – О, если нет – Х.  Проверка правильности оформления заказа.  *Приложение 2. Картотека игр: «Затейливые клеточки -1»* | **Педагог:**раздает каждому ребенку пустой бланк с 9-ю клеточками. Показывает детям заполненный бланк схематичными изображениями мебели. Озвучивает описание каждого предмета.  **Дети:**если описание предмета соответствует изображению, то в своем бланке ребенок ставит – О, если нет – Х.  **Педагог:** предлагает встать тем детям, у которых больше 6 крестиков, у которых 5 крестиков и т. д. Правильный ответ ведущий не называет, дети с 2 крестиками остаются сидеть. | Дети учатся / демонстрируют умения: выделять заданный признак, быстроты мышления, ориентировки в пространстве | Большой экран для показа изображения.  Индивидуальные карточки-бланки для заполнения ответами. Фломастер каждому ребенку. | \*Разновидность математической линейной игры по ТРИЗ-технологии «Да-нет». На ее примере легко показать основной принцип игры – выявление, ограничение, и последовательное сужение поля  поиска решения. |
| Задание 2. ДОСТАВКА  Необходимо загрузить контейнер мебелью, соблюдая расположение каждого предмета по заданным координатам.  «Контейнер» – разлинованное поле на полу. «Мебель» – дети, по выбранным карточкам.  *Приложение 3. Картотека игр: «Затейливые клеточки -2»* | **Педагог:**раздает детям карточки с изображением мебели и объясняет, что каждому предмету, когда его назовут, необходимо занять свое место-клеточку на разлинованном поле по координатам (стол 1-А, стул – 3-Б ...). Перечисление всего списка происходит с увеличением скорости.  **Дети:**услышав название своего предмета с карточки и координаты его местоположения, занимают место в клеточке на полу.  Игра проходит весело, дети помогают друг другу, при «полной загрузке» – обнимаются. | Дети учатся / демонстрируют умения: быстроты мышления, ориентировки в пространстве, пониманию принципа координатной системы. | На полу разлинованное с помощью цветной изоленты поле 5х4 (20 ячеек-клеток – по количеству человек в группе): строчки нумеруются от 1 до 5, столбцы обозначаются буквами. Карточки с предметами мебели (20 шт.) | \*Предлагаемая дидактическая игра по освоению системы координат также помогает в сближении и снятии тактильного напряжения. |
| Задание 3. ПЕРЕПЛАНИРОВКА  (обратное задание)  По чертежу-схеме определи координаты местоположения твоего предмета мебели и напиши их на карточке.  *Приложение 4. Картотека игр: «Затейливые клеточки -3»* | **Педагог:**показывает детям схему расстановки мебели по клеточкам.  **Дети:**находят на схеме свой предмет мебели и пишут (штампуют) координаты его местоположения (цифра/ буква) | Дети учатся / демонстрируют умения: быстроты мышления, ориентировки в пространстве, пониманию принципа координатной системы. | Большой экран для изображения схемы комнаты с мебелью (по клеточкам). Схема 10х10 клеточек: строчки пронумерованы от 1 до 10, столбцы промаркированы буквами от А до И. Карточки с изображением предмета мебели. Фломастер или наборы «Детская типография». | \*Набор «Детская типография» предназначен для детских печатных работ. С помощью штампов ребенок познакомится с буквами и цифрами.  \*Показать возможности компьютерных программ дизайна интерьеров (например, Planner 5D или Planoplan) |
| Задание 4. ПОЛОЖИ НА СТЕЛЛАЖИ  Дети делятся на 4 команды (по цвету своих браслетов на руке). У каждой команды есть стеллаж (изображение на листе ватмана) для одного из центров: речи или конструирования, математики или экспериментирования.  Из общего числа игрушек и игр (карточки с их изображением) необходимо отобрать наполнение для своего центра.  Разместить на стеллаже предметы с учетом их общего веса не больше 10 кг (максимальная нагрузка для полки), и так чтобы осталось как можно меньше предметов. | **Педагог:** предлагает детям навести порядок в группе – распределить игрушки на стеллажи в разные центры. Учитывая максимальную нагрузку стеллажа в 10 кг, поместить на него как можно больше предметов.  **Дети:** выполняют работу в командах. Сортируют игрушки по центрам. Затем, учитывая их общий вес (до 10 кг) размещают на стеллаже так, чтобы осталось как можно меньше предметов. (Раскладывают выбранные карточки на ватмане).  Время выполнения задания ограничено. Команды соревнуются – какая вперед и без ошибок выполнит все условия. | Дети учатся / демонстрируют: сортировать предметы по их использованию; формировать навыки взаимодействия в команде; воспроизводить в пространстве полученное решение; суммировать в пределах 10. | 4 ватмана с изображением стеллажа (поле с пустыми клеточками 4х4), карточки с изображение игрушек и игр, с указанием их веса (от 1 до 5 кг), звуковой сигнал.  *Приложение 5. Картотека игр: «Затейливые клеточки -4»* | \*Рекомендую игровой подход в обучении математике Ж.Кац: серия тетрадей «Необычная математика», сборник игр и упражнений «Математика в припрыжку», «Мышематика» - авторская методика Жени Кац по обучению математике, чтению, креативности и творчеству. |
| ДЕНЬ 2. Финансовый отдел «ПОМОЩНИКИ БИ-БОТЫ» | | | | |
| Задание 1. ЦЕНА ТОВАРА  С помощью би-ботов в интернете были найдены магазины мебели с самыми низкими ценами. Би-боты записали маршрут поиска нужной ссылки.  Определить самую низкую цену предмета мебели, запрограммировав би-бота по маршруту на поле от предмета к цифре. Если на пути би-бота встретятся несколько цифр, то их необходимо будет суммировать. В конвертах под этим номером находится цена. | **Педагог:** показывает игровое поле и дает детям карточки с предметами мебели и схемами маршрутов для би-ботов.  **Дети:** размещают на поле би-бота и программируют его, используя схему маршрута. Следят за его передвижением: если би-бот проезжает по нескольким клеткам с цифрами, то их необходимо суммировать. Число будет обозначать номер конверта с ценой этого предмета.  Узнав цену мебели, фиксируют ее в бланке «Накладная». | Дети учатся быть компетентными в финансовых вопросах. Знают понятия «Цена товара», «Деньги», «Экономия».  Дети знакомы с азами алгоритмики и программирования.  Могут суммировать цифры в пределах 10. | Игровое поле (5х5) с 5 предметами мебели в клетках и числами/ цифрами. Карточки- маршруты (с указанием количества шагов и направления от заданного предмета). Набор би-ботов. Пронумерованные конверты, в которых указаны цены.  Бланк накладной со списком предметов мебели.  *Приложение 6. Картотека игр: «Помощники би-боты -1»* | \*Программирование для дошкольников - безэкранный способ обучения с помощью наборов Bee-Bot. Дети программируют маршрут перемещения робота по карте для решения какой-либо игровой задачи. |
| Задание 2. СМЕТА РАСХОДОВ  В бланке «Накладная» сложить с помощью калькулятора все цены. Перекопировать полученную сумму в итог накладной.  Добавить необходимое количество мебели. | **Педагог:** объясняет задание детям.  **Дети:** используя калькулятор, считают сумму денег необходимую для покупки мебели. Копируют в накладную полученный ответ. | Дети учатся складывать на калькуляторе.  Понимают закономерности «Цена – Количество – Сумма» | Калькулятор с крупными кнопками. Набор «Детская типография»  Бланк «Накладная»  *Приложение 7. Картотека игр: «Помощники би-боты -2»* | \*С 2017 года актуальным является включение основ экономического воспитания  в образовательную деятельность на уровне дошкольного образования. |
| ДЕНЬ 3. Творческое ателье «ЛОСКУТНАЯ МОЗАИКА» | | | | |
| Задание 1. ГЕОМЕТРИЯ НА ОЩУПЬ  Мастер может не глядя определить на ощупь любую геометрическую фигуру. А, вы, уже научились этому? Проверим игрой с «Сенсино».  *Приложение 8. Картотека игр: «Лоскутная мозаика -1»* | **Педагог**: раскручивает колесо со словами: «Поехали-поехали!»  **Дети:** бегают вокруг «Сенсино»  **Педагог**: командой «Стоп!» Останавливает колесо и детей. Называет цвет браслета на руке у детей.  **Дети:** из команды этого цвета, запускают руку в мешочек и на ощупь определяют геометрическую фигуру, по очереди называют её, достают, проверяют правильность ответа.  Игра повторяется. Выигрывает команда, сделавшая меньше всех ошибок. | Закрепление знаний о геометрических фигурах и их свойствах, умение правильно определять геометрическую форму на ощупь, развивать глазомер. | Игровое табло «Сенсино» с рулеткой и мешочками, в которых разложены геометрические фигурки. | \*Чувственное познание - осуществляется органами чувств. Его особенностью является воспроизведение внешних сторон и свойств объектов.  \* Игра развивает тактильное восприятие ребенка, зрительную и тактильную память, способствует автоматизации навыка распознавания геометрических форм, позволяет развивать коммуникативные навыки. |
| Задание 2. ЦВЕТНЫЕ ПОЛОСКИ  Сделать большую мозаику в технике «Лоскутного шитья»:  - каждому ребенку необходимо наклеить на белый квадрат цветные полоски, как указано на схеме;  - на бланке указать: в какой последовательности выкладывается узор;  - выложить на полу общее панно так, чтобы одинаковые квадраты не соединялись со всех сторон. | **Педагог:** раздает карточки-схемы детям, наборы по 5 цветных полосок, шаблоны (белые квадраты), клей-карандаш. Объясняет задание.  **Дети:** приклеивают полоски на шаблон по схеме. Указывают последовательность приклеивания полосок для правильного наложения одной на другую. Соединяют квадраты в панно.  **Педагог:** при необходимости помогает детям выстроить узор по принципу ритмической повторяемости. | Развитие мелкой моторики и ручного труда.  Освоение принципов алгоритмики в творчестве.  Умение работать в группах, большой командой.  Развитие коллективного творчества. | Для каждого ребенка: набор из цветных полосок (5 штук), шаблон белый квадрат, клей-карандаш, карточка со схемой, бланк для указания последовательности приклеивания полосок по цветам.  Схемы узоров на карточках: 4 одинаковых комплекта из 5 разных вариантов.  *Приложение 9. Картотека игр: «Лоскутная мозаика -2»* | \* Орнаментальные узоры строятся по принципу ритмической повторяемости либо одного, либо нескольких элементов. Принципов построения орнамента: повторение, чередование, инверсия. Применение этих принципов помогает избежать однообразия. |
| **РЕФЛЕКСИВНЫЙ ДИАЛОГ.**Делятся результатами своей деятельности, рассказывают об успехах и затруднениях во время работы в центре исследований. Сверяют с планом действий полученные результаты. Определяются: какой деятельностью понравилось заниматься больше. Какие профессии могли бы заниматься творчеством, какие финансами, а какие проектированием? | | | | |
| **РАСШИРЕНИЕ ТЕМЫ ПРОЕКТА.** Отправка пакета документов почтой.Для формирования пакета документов на экспертизу проекта дети с воспитателем собирают чертежи, схемы, рисунки детей, фотографии группы до и после переделки и сертификаты успешного прохождения обучения авторов-разработчиков. Отправляют бандеролью с почтового отделения. Сотрудники почты проводят экскурсию для дошкольников. И это событие возможно послужит темой для нового проекта в детском саду. | | | | |