

Деловая игра «Знатоки проектного метода»

Подготовил: старший воспитатель Сладкова Л.Е.

Цель: обеспечить условия для развития творчества и профессиональной активности педагогов в овладении ими технологией проектирования через интерактивные формы методической работы.

Оборудование: бланки ответов, фломастеры, 2 листка формата А4.

Игра «Ассоциации».

Цель: настроить педагогов на работу, снять психологическое напряжение.

Я начну фразу, а вы ее продолжите:

- ✓ Если педагог – это цвет, то какой?
- ✓ Если педагог – это геометрическая фигура, то какая?
- ✓ Если педагог – это настроение, то какое?
- ✓ Если представить, что педагог – это сказочный герой, то кто?
- ✓ Если педагог – это цветок, то это...
- ✓ Если педагог – игра, то какая?

Притча «Рискнуть и попробовать»

"Король предложил своим придворным испытание, чтобы выбрать из них достойного на важный пост при дворе. Множество сильных и мудрых людей собрались вокруг него. Он подвел всех собравшихся к двери в отдаленном уголке сада. Дверь была огромных размеров и, казалось, вросла глубоко в землю. «Кто из вас сможет открыть эту каменную громаду?» - спросил король. Один за другим его придворные выходили вперед, оценивающе оглядывали дверь, говорили «нет» и отходили в сторону. Другие, слыша, что говорят их предшественники, вообще не решались на испытание. Только один визирь подошел к двери, внимательно посмотрел на нее, потрогал ее руками, испробовал много способов сдвинуть ее и, наконец, дернул сильным рывком. И дверь открылась. Она была оставлена неплотно прикрытой, и необходимо было только желание осознать это и мужество действовать решительно. Король сказал: «Ты получишь пост при дворе, потому что ты не полагался только на то, что видел и слышал, ты привел в действие собственные силы и рискнул попробовать».

Вывод.

"Часто бывает так, что человек воспринимает ситуацию, полагаясь на свои ощущения. Однако часто бывает так, что чувства обманывают людей и тогда они не в состоянии сделать правильных логических выводов. Как же тогда быть? Ответ простой - нужно попробовать проверить свои ощущения и

правильность выводов. Философское определение «Практика - критерий истины».

Я приглашаю вас, уважаемые коллеги, на игровую площадку, для того чтобы освоить технологию организации проектной деятельности детей дошкольного возраста. Нам нужно разделить на две команды, и для этого мы поиграем в игру «Сложи мозаику из стихов».

Цель: помочь педагогам разделить на команды, по случайному выбору.

Описание игры:

Ведущий раздает карточки, на которых написана часть детского стихотворения А. Барто. Например, на одной из карточек написано «*Нет, напрасно мы решили прокатить кота в машине...*», на другой карточке продолжение (*Кот кататься не привык, опрокинул грузовик.*) Участники игры должны найти партнера, у которого продолжение стихотворения, которое написано у него на карточке. Таким образом формируются команды.

- Для детей дошкольного возраста характерно стремление проникнуть в самые сокровенные тайны бытия, они хотят все знать. Для удовлетворения любознательности одним детям достаточно интересного рассказа воспитателя в группе. Другой категории воспитанников объяснения мало, им тесны рамки организованных занятий. Этим детям необходимо до всего дойти самостоятельно (проверить на деле, пощупать руками, провести эксперимент, поставить опыт, заглянуть в справочник, энциклопедию). Задача педагога – выявить всех заинтересованных детей и привлечь их к участию в научно-исследовательской деятельности безо всякого принуждения

Свободу и возможность познать себя предоставляет проектная деятельность, позволяющая ребенку не ощущать «давления» взрослых.

С самого рождения ребёнок является первооткрывателем, исследователем того мира, который его окружает. Для него всё впервые: солнце и дождь, страх и радость.

Во все времена матери учили и учат своих детей тому, что на их взгляд, пригодится ребенку в жизни, так со временем менялось и отношение к проблеме приобщения детей к социальной действительности: к его целям, содержанию, методам.

Человеку нужно как можно раньше получить позитивный социальный опыт реализации собственных замыслов. Все возрастающая динамичность экономических и социальных отношений людей требует поиска новых, нестандартных действий в самых разных обстоятельствах. Подобное умение необходимо воспитывать с детского возраста.

По инструкции педагога дошкольники выполняют различные задания и создают конкретные продукты.

Эти продукты можно предъявлять окружающим, однако они не являются выражением творческих замыслов ребенка, а представляют собой результат освоения программного содержания.

Что же это такое проект? **Проект** – в переводе с греческого – это путь исследования т.е специально организованный взрослым и самостоятельно

выполняемый детьми комплекс действий, завершающийся созданием творческих работ.

Метод проектов - система обучения, при которой дети приобретают знания в процессе планирования и выполнения постоянно усложняющихся практических заданий - проектов. Метод проектов всегда предполагает решение воспитанниками какой-то проблемы.

Любой проект ориентирован на разрешение конкретной проблемы, поэтому при его разработке полезно уже изначально выразить свое видение предполагаемых действий.

По составу участников	Индивидуальный Подгрупповой Семейный Парный Групповой
По содержанию	Монопроекты (одна образовательная область) Интегративные (две и более образовательные области)
По продолжительности	Краткосрочные (1-4 недели) Среднесрочные (до 1 месяца) Долгосрочные (полугодие, учебный год)
По доминирующему виду проектной деятельности	Информационные Исследовательские Творческие Проектно-ориентированные

По мнению Джона Дьюи, обучение должно строиться «на активной основе через целесообразную деятельность детей в соответствии с их личными интересами и личными целями». В связи с этим, мы полагаем, что наиболее продуктивным методом, позволяющим раскрыть творческий и интеллектуальный потенциал воспитанника, через призму его потребностей является «метод проектов». Поэтому, мы рассмотрим три способа разработки проектов:(Слайд 6).

В практике ДОУ используются следующие типы проектов (по Л.В.Киселёвой).

Исследовательско-творческий - дети экспериментируют, а затем оформляют результаты в виде газет, драматизации , детского дизайна. Этот тип проектов применяется в работе с детьми старших групп.

Ролево-игровой - используются элементы творческих игр, когда дети входят в образ персонажей сказки и решают по-своему поставленные проблемы. Применяется во второй младшей группе.

Информационно-практико-ориентированный - дети собирают информацию и реализуют ее, ориентируясь на социальные интересы (оформление и дизайн группы, витражи и др.) Применяется в средней группе.

Творческий - оформление результата работы в виде детского праздника, детского дизайна и т. п. Этот тип проекта подходит для детей второй младшей группы.

А теперь подробно рассмотрим структуру проекта.

По ходу решения поставленных задач компетентный взрослый помогает найти ребёнку необходимые для этого средства и способы, а зачастую знакомит детей с новым, ещё не изведанным ему. Опираясь на помощь взрослых, дети ищут решение проблемы через вопросы к родителям, чтение познавательной и художественной детской литературы, наблюдение, исследовательскую деятельность и др.

1 этап – Выбор темы проекта. Формируется проблема, цель, задача, вводится игровая ситуация. Удовлетворение интересов и потребностей ребёнка, запросов родителей, воспитатель- инициатор. Роль ребенка на этом этапе: вхождение в проблему. Вживание в игровую ситуацию. Принятие задачи.

2 этап- Планирование. Воспитатель помогает в решении задачи, используя различные методы:

- ❖ «Модель трёх вопросов»

(Что знаем? Что хотим узнать? Как узнать?)

- ❖ Составление «Паутинки» (виды деятельности, направленные на реализацию проекта). Планирование проектов (конечный продукт)

Дети объединяются в рабочие группы. Распределение ампула.

3 этап - Реализация проекта. Воспитатель организывает деятельность детей в центрах (образовательных областях), обеспечивает оборудованием и материалами в соответствии с темой проекта, направляет и контролирует его осуществление. Дети формируют специфические знания, умения, навыки.

4 этап- Завершение проекта. Педагог проводит подготовку продукта деятельности к презентации. Представление. Дети представляют (зрителям или экспертам) продукт деятельности.

Таким образом проект можно представить как "Шесть П" .

- ❖ Проблема

- ❖ Проектирование проекта

- ❖ Поиск информации

- ❖ Продукт

- ❖ Презентация

- ❖ Портфолио проекта.

Рассмотрим способы разработки проектов:

"Модель трёх вопросов"

Воспитатель прислушивается к детям, накапливает достаточно много информации об их интересах и насущных проблемах, затронувших их душу и мысли. После обсуждения своих наблюдений за детьми взрослые формулируют одну из версий темы проекта.

Весьма любопытно наблюдать как из отдельных, иногда очень неожиданных высказываний и предложений детей складывается картина их

миропонимания. Нередко взрослые открывают заново таких, казалось бы знакомых им детей.

Что знаю?	Что хочу узнать?	Как узнать?
Содержание, то что дети уже знают.	План, тема проекта.	Источник новых знаний, т.е проекта.

В заполнении модели принимали участие дети и их родители. Так как «Модель трех вопросов» вывешивается в раздевалке группы, то родители принимают самое непосредственное участие в работе по теме с самого начала: с одной стороны они видят, что появилась новая интересная тема; видят, как проявляю в этой теме себя дети и их собственный ребенок; с другой стороны, они могут сразу же внести свои предложения ,коррективы, понять в чем нужна их помощь.

Начиная работу по методу проектов очень важно не только определить тему проекта, учитывая интерес детей. Но и выстроить системную паутинку с учетом требования ФГОС ДО. Чётко должны прослеживаться не только направления деятельности, но и интеграция областей.

Системная паутинка по проекту

Из общего обсуждения темы, из «модели трех вопросов» рождается основа плана - как содержательная, так и по видам деятельности с учетом требования ФГОС.

Дальнейшее развитие содержания и формы его реализации получают в ходе составления плана «Паутинка».

Название плана произошло от его образного подобия паутине – от центра темы расходятся лучики содержания, форм, конкретных действий, которые заполняются и реализуются постепенно. При разработке «паутинки» четко должны прослеживаться не только направления деятельности, но и интеграция областей.

Метод "Мыслительных карт" (Тони Бьюзен)

Это - ваши мысли, изложенные на бумаге графическим способом. Именно этот приём - обрамление мыслей в графические образы и является механизмом, запускающим в работу правое полушарие мозга! Это не очень традиционный, но очень естественный способ организации мышления, имеющий несколько неоспоримых преимуществ перед обычными способами записи.

Последовательность действий по составлению мыслительных карт

1. Берем лист бумаги формата не меньше А 4. В центре листа обозначаем словом (рисунком, картинкой) основную идею, проблему. Это крупная картинка, задающее направление нашим размышлениям. Работаем над схемой индивидуально.
2. От центральной идеи проводим несколько радиальных изогнутых линий (каждая может иметь свой цвет). Над каждой линией-ветвью пишется только одно ключевое слово, ассоциативно связанное с основной идеей. Писать следует печатными буквами, без наклона, максимально вертикально. Длина ветви под написанным словом желательно совпадает с длиной слова.

3. Центральные линии должны быть толще. Связи обозначаются стрелками. Понятия организуются иерархически. Можно обводить, подчеркивать, использовать разные шрифты. Горизонтальные карты обычно удобнее вертикально ориентированных.

4. От главных (радиальных) ветвей рисуем ветви второго, третьего и т. д. порядка, продолжая цепочки ассоциаций. Можно использовать не только слова и аббревиатуры, но и рисунки, картинки, делать выделения цветом. Это повышает привлекательность, оригинальность и эффективность интеллектуальных карт.

5. Не забывайте о конкретных примерах, цитатах, иллюстрациях. Более важные слова пишите крупнее, чем детали. Некоторые целостные утверждения можно заключить в овалы (обвести) или другие геометрические фигуры.

Паспорт проекта

Проблема	
Полное наименование проекта	
Тип проекта	
Цель проекта	
Образовательные области	
Период (продолжительность) и этапы реализации проекта	
Ожидаемые конечные результаты, важнейшие целевые показатели: - Для детей - Для педагогов - Для родителей - Для ДОУ	
Участники проекта	
Организация и продуманность системы оценивания (поэтапная и конечная)	
Презентация проекта	

Заключение.

Дидактический смысл проектной деятельности заключается в том, что он помогает связать обучение с жизнью, формирует навыки исследовательской деятельности, развивает познавательную активность, самостоятельность, творчество, умение планировать, работать в коллективе. Такие качества способствуют успешному обучению детей в школе. Но самые главные участники проектной деятельности – это наши воспитанники, на развитие которых направлены все наши усилия. Кем станут наши дети, когда вырастут, - покажет время. Для нас главное – обеспечить каждому ребенку максимальные условия для развития его способностей, самостоятельности и творчества.

Какое же значение имеет использование проектного метода в дошкольном образовательном учреждении:

1. Метод проектов как один из методов интегрированного обучения дошкольников, основывается на интересах детей. Метод предполагает

самостоятельную активность воспитанников детского сада. Только действуя самостоятельно, дети учатся разными способами находить информацию об интересующем их предмете или явлении и использовать эти знания для создания новых объектов деятельности. Такое понимание сущности метода проектов способствует формированию самостоятельности, глубоко мотивированной, целесообразной познавательной деятельности у детей дошкольного возраста.

2. Использование метода проектов в работе с дошкольниками способствует повышению самооценки ребенка. Участвуя в проекте, ребенок ощущает себя значимым в группе сверстников, видит свой вклад в общее дело, радуется своим успехам. Метод проекта способствует развитию благоприятных межличностных отношений в группе детей.

3. Происходит смена стиля общения взрослого с ребенком.

4. Родители становятся активными участниками образовательного процесса. Взаимодействие с семьей позволит добиться наибольших результатов в работе с дошкольниками.

Итак, использование метода проекта в образовательном процессе ДОО помогает научиться работать в единой команде педагогам и воспитанникам, вырабатывается собственный алгоритм действий для достижения поставленной цели, педагоги свободны в выборе способов и видов деятельности.

Практическая часть

- **Выбор темы проекта.**
- **Разработка исследования с использованием новых способов проектов.**
- **Представление продукта проекта и рефлексия.**

Уважаемые коллеги, я предлагаю Вам определиться с темой вашего проекта и разработать проект разными способами: *«Методом трех вопросов»* и *«Моделью мыслительных карт»*, а затем представить свой проект.

Рефлексия. Упражнение «Мишень».

Уважаемые коллеги, я предлагаю вам оценить свою работу и прикрепить к мишени фишки! Если вы желаете работать в **проектном** режиме – прикрепите желтую фишку. Если вы понимаете материал – прикрепите зелёную фишку.

1. «Модель трех вопросов»

Рассмотрим эту модель. Суть этой модели заключается в том, что воспитатель задает детям **три вопроса**:

- **Что мы знаем?**
- **Что мы хотим узнать?**
- **Как мы узнаем это?**

Воспитатель инициирует общее обсуждение на вопрос: «**Что мы знаем?**», чтобы дети выяснили, что они уже знают об определенном предмете или явлении. По мере того как дети отвечают на вопрос, воспитатель записывает их ответы на большом листе бумаги, чтобы группа могла их видеть. Нужно записывать ответы всех детей и указывать рядом их имена.

Затем воспитатель задает вопрос: «**Что мы хотим узнать?**» Ответы детей определяют задачи и направления познавательной деятельности.

Когда все дети выскажутся, воспитатель спрашивает: «**Как мы узнаем это?**». Можно использовать картинки, а именно символы - сбора информации, которые также прикрепляются к вопросам.

Пример заполнения таблицы «методом трех вопросов».

Что мы знаем?	Что мы хотим узнать?	Как мы узнаем это?
Книгу делают из бумаги	Как появилась книга?	Сходить в библиотеку.
Книги бывают разными: о природе, сказки, стихи	На чем раньше писали люди?	Найти информацию в компьютере.
Купить книгу можно в магазине	Когда книга стала бумажной?	Прочитать в энциклопедии.
Книги пишут писатели, а художники рисуют картинки	Как делают книгу?	Побывать в типографии.



Подумать самостоятельно



Спросить у другого человека



Посмотреть в книгах



Посмотреть по телевизору (видеофильм)



Понаблюдать



Провести эксперимент



Получить информацию у компьютера



Связаться со специалистом



Написать письмо с вопросом знатоку

2. Модель «Мыслительных карт» (Основатель Тони Бьюзен)

Благодаря этим моделям воспитатель получает первичную информацию о запасе знаний, представлений детей по теме. Педагог ориентируется сам и помогает сориентироваться детям в **способах получения** и уточнения знаний. Дети участвуют в общем планировании предстоящей познавательной деятельности.

Модель «Мыслительная карта», это удобная и эффективная техника визуализации мышления и альтернативной записи. Это - ваши мысли, изложенные на бумаге графическим **способом**.

Мыслительные карты, помогают выявить имеющиеся знания и представления у детей, упорядочить их, затем добавить и классифицировать новые, а после этого органично соединить их друг с другом.

Мыслительная карта составляется в виде древовидной схемы, на



которой обозначены словами идеи, задачи, проблемы. Она представляет собой ассоциативную сеть, состоящую из образов и слов.

В центре листа размещаем основную тему, то есть пишем слово или выполняем в виде рисунка. Например, тема «Фрукты», можно нарисовать корзину или другой образ,

ассоциирующийся с фруктами.

Далее ребенок рисует толстые ветви (к углам листа, каждая своим цветом). Над каждой ветвью воспитатель пишет слово ассоциацию. Ребенок должен добавить каждое слово картинкой или рисунком, обозначающим данное слово.

Затем работаем по очереди с каждой ветвью. От главной ветви рисуем несколько ответвлений, в зависимости от возникающих образов и ассоциаций. Например, слово фрукты ассоциируется у нас с формой, следующая ветвь – цвет. Далее от этой ветви второго порядка рисуем ветвь третьего порядка, например, продукт, может ассоциироваться со здоровьем, витаминами и т. д. Эти слова также желательно изображать в виде рисунков, для лучшего запоминания детьми.

Когда работа с одной ветвью закончена, переходим к следующей и так с каждой по очереди. Если во время работы, с какой – либо ветвью возникают идеи по поводу другой, то их нужно записывать.

3. Системная паутинка

В ней перечисляются все виды детской деятельности и формы совместной деятельности в ходе проекта. Все они распределяются по образовательным областям ФГОС ДО:

- **социально-коммуникативное развитие;**
- **познавательное развитие;**
- **речевое развитие;**
- **художественно-эстетическое развитие;**
- **физическое развитие.**

Также в системной паутинке указываются формы взаимодействия с семьей и социальными партнерами в ходе проектной деятельности, формы совместной деятельности в рамках проекта во время режимных моментов.

Важно в работе над проектом следовать оформлению отчета исследования.

Структура оформления педагогами отчёта о проведённом проекте в ДОУ с использованием системной паутинки проекта

Визитной карточкой отчета является правильно оформленный титульный лист, на котором указаны: название проекта, тип проекта, временные рамки проекта и автор проекта.

1. Титульный лист.

Следующей важной аргументацией работы выступает новизна и оригинальность сформулированной темы исследования.

2. Тема проекта.

Тема проекта подразумевает определение цели исследования.

3. Цель проекта.

Затем из цели вытекают задачи исследования: образовательные, развивающие и воспитательные.

4. Задачи проекта.

Перечисление всех видов детской деятельности и форм совместной деятельности в ходе проекта представляются в системной паутинке.

5. Системная паутинка проекта.

Задачи проекта определяют ожидаемые результаты исследования.

6. Ожидаемые результаты проекта.

7. Краткое содержание проекта включает в себя следующие этапы: подготовительный, деятельностный и завершающий. На этих этапах описывается краткая деятельность всех участников проекта.

Следующим этапом в структуре оформления проектной документации является описание продукта проекта.

8. Описание продукта проекта.

Демонстрация продуктов проекта окружающим представляется в презентации (здесь уместно разместить фотографии продукта проекта).

9. Презентация проекта.

Деловая игра подготовлена по материалам интернет-источников.