

Программа городской базовой образовательной площадки

1. Информационный блок

1.1. Руководитель:

- Матвейчук Н.Н., методист МБУ ДО «ЦО «Перспектива»

1.2. Разработчик:

- Матвейчук Н.Н., методист МБУ ДО «ЦО «Перспектива»

1.3. Тема:

Организация интеллектуальных игр в детском саду для старших дошкольников.

- Вид: образовательная площадка
- Срок реализации 1 год (24 ч.)

1.4. Обоснование:

Интеллектуальные игры в детском саду позволяют решить ряд важных задач. Они развивают творческое мышление у воспитанников, умение размышлять и отстаивать свою точку зрения, применять знания на практике и в нестандартных ситуациях, стимулируют развитие логики, внимания, усидчивости. Развивают те качества, которые известный советский педагог – новатор Борис Павлович Никитин назвал «творческим складом мышления».

Интеллектуальное развитие рассматривается в качестве главного условия сохранения индивидуального в детях, так как именно разум и воображение позволяют им строить осмысленную картину мира и осознавать своё место в нём.

Цели организации и проведения интеллектуальных игр разнообразны: образовательные, развивающие, воспитательные.

Во-первых, это закрепление и обогащение знаний детей по той или иной теме.

Во-вторых, увеличение словарного запаса.

В-третьих, развитие логического мышления, памяти, внимания, воображения, фантазии.

В-четвертых, воспитание доброжелательности, умения работать в коллективе.

1.5. Цель: освоение воспитателями детских садов технологии организации и проведения интеллектуальных игр для старших дошкольников.

Задачи:

- 1) знакомство с командными интеллектуальными играми, особенностями командной работы;
- 2) приобретение навыков составления интеллектуальных игр;
- 3) подготовка участниками команд дошкольных учреждений к заключительной игре «Умники и умницы».

Целевая аудитория - заместители заведующих дошкольных учреждений, воспитатели.

1.5. Ключевые идеи опыта:

Современные дети живут и развиваются в эпоху компьютерных и информационных технологий, и их интеллектуальное развитие не может сводиться только к обучению конкретным умениям: чтению, вычислениям, письму, для успешной учебы им необходимо иметь развитое логическое мышление, устойчивое произвольное внимание, хорошо тренированную смысловую память.

Основы этих сложных психических функций можно начинать формировать в старшем дошкольном возрасте. Развитие дошкольника можно осуществить только в естественном, самом привлекательном для него виде деятельности – игре. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он «учится», хотя при этом сталкивается с учебными трудностями и преодолевает их. Педагогу лишь остается использовать эту естественную потребность для вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Игры помогают, по утверждению К.Д. Ушинского, не только проявить способности и склонности, но и совершенствовать их. Толковая игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие воспитания и обучения, требует значительного умственного напряжения от ее участников, приносит им в то же время большое удовлетворение.

Интеллектуальные игры предполагают заранее определенную цель, план и общие для всех участников правила. Эти игры помогают ее участникам углубить знания по различным вопросам, полученным в ходе учебы, расширяют кругозор, обогащают новыми сведениями.

1.6. Технологии и методы работы с педагогами

Деятельность стажеров будет организована в виде деловой игры. Данная педагогическая технология ориентирована на обеспечение успеха усвоения материала участниками площадки за счет активизации их собственной деятельности.

Для организации плодотворной деятельности участникам будут созданы такие условия, чтобы, включившись в ситуацию знакомства с интеллектуальными играми и погружения в них, они начали относиться к себе как к исследователю, организатору, руководителю и соучастнику свободной образовательной деятельности детей, были открыты для общения, готовы к

сотрудничеству, были способны направлять в нужное русло познавательный процесс, расширяя свой собственный опыт.

Такое личностное понимание себя и своей роли в деятельности по организации в детском саду интеллектуальных игр становится залогом успеха для получения результатов участниками площадки.

Рефлексия будет организована в виде эссе, написанного участниками. Методы работы – поисковый, исследовательский, эвристический.

1.7. Ожидаемый результат (продукт)

Воспитатели познакомятся с множественными интеллектуальными играми, заданиями для их составления и проведения. Каждый из них разработает игру, которая будет опробована в рабочей группе на площадке. Участники составят алгоритм работы с командой.

На своих рабочих местах воспитатели подготовят старших дошкольников к участию в игре «умники и умницы».

2. Содержательный блок программы

2.1. Перечень необходимого оборудования:

- Кабинет для лекционных и практических занятий;
- компьютер, проектор, экран;
- бумага для принтера, ватман, фломастеры, маркеры, клей, ножницы, магнитная доска, магниты.

2.2. Содержание базовой площадки:

Тема 1. Знакомство с командными интеллектуальными играми

- положительные моменты игры;
- классификация и содержание;
- условия для организации и проведения интеллектуальных игр.

Тема 2. Коммуникативная составляющая интеллектуальных игр. Особенности командной работы.

Тема 3. Приобретение навыков составления интеллектуальных игр

- критерии и классификация заданий для интеллектуальных игр; - этапы организации интеллектуальной игры.

Тема 4. Подготовка участниками команд дошкольных учреждений к заключительной игре «Умники и умницы»

- большая игра как образовательное событие;
- работа с родителями старших дошкольников по развитию интеллектуальных способностей детей.

Тема 5. Итоговое занятие (3 час.)

- проведение участниками интеллектуальной игры (по выбору);
- персональный разбор, закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 6. Проведение интеллектуальной игры «Умники и умницы».
Итоговая рефлексия участников.

2.3. План мероприятий

№ п/п	Сроки	Тема	Лекции	Семинар	Стажерская проба	Консультации (очно, дистанц, он-лайн)
1	Октябрь-ноябрь	Тема 1. Знакомство с командными интеллектуальными играми (6 час.)	1,0	2,0	3,0	
3	Ноябрь-декабрь	Тема 2. Коммуникативная составляющая интеллектуальных игр. Особенности командной работы (4 час.)		1,5	2,5	
3	Январь-февраль	Тема 3. Приобретение навыков составления интеллектуальных игр (4 час.)		0,5	3,5	
4	Февраль-март	Тема 4. Подготовка участниками команд дошкольных учреждений к заключительной игре «Умники и умницы» (3 час.)	0,5	0,5	2	
5	Март-апрель	Тема 5. Итоговое занятие (4 час.)			4,0	
6	Апрель	Тема 6. Проведение интеллектуальной игры «Умники и умницы». Итоговая рефлексия участников (3 час.)			3,0	
		Итого: 24 час.	1,5	4,5	18,0	

3. Способы оценки результатов программы

3.1. Внешняя оценка результатов участников инновационной площадки предполагается на итоговом занятии и после проведения интеллектуальной игры «Умники и умницы».

3.2. Самооценка участниками личных результатов происходит на каждом занятии.

По окончании работы площадки участники пишут рефлексивный отчет о своей деятельности, заполняя Рефлексивный итоговый опросник (см. Приложение 1)

Приложение 1

Рефлексивный итоговый опросник

1. Достигли ли Вы поставленной перед собой цели?
2. Каковы положительные результаты базовой площадки?
3. Что можно улучшить?
4. Чем Вам будет полезен опыт работы на площадке?