

РАЙОННЫЙ  
КОНКУРС ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОДУКТОВ  
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИННОВАЦИИ НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-  
ПЕТЕРБУРГА»

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №35 Невского района Санкт-Петербурга

**НАВИГАТОР 3 "Н": НОВЫЕ, НЕОБЫЧНЫЕ НАХОДКИ  
В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ**



Авторский коллектив

Архипова Елена Алексеевна - заведующий ГБДОУ детский сад №35 Невского района

Нефедова Ирина Геннадьевна - воспитатель ГБДОУ детский сад №35 Невского района

Долматова Людмила Алексеевна - научный консультант по инновационной деятельности ГБДОУ детский сад №35 Невского района

## НАВИГАТОР 3 "Н": НОВЫЕ, НЕОБЫЧНЫЕ НАХОДКИ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

**Цель:** создать условия эффективного осмысления нового материала за счет внедрения вариативных форм обучения, а также расширять познавательный интерес детей, развивать критическое мышление, стимулировать творческую активность и закрепить положительный эмоциональный отклик на выполняемую работу

Позволяет найти ответы на теоретические и практические вопросы, помочь как отдельному педагогу, так и специалистам ОУ.

# НАВИГАТОР 3 "Н"



**Додекаэдр**



**Стендбук**



**Вертушка**

**Что?**

Правильный  
многогранник  
20 вершин и 30 ребер

Гексы  
(шестиугольники  
соединяются гранями)

Высоко  
вариативный  
элемент ТРИЗ

**Для  
чего?**

Структурировать  
знания

Объединять и  
разделять

Формировать  
мыслительные процессы

**Зачем?**

Активировать  
познание,  
мышление

Структурировать  
Классифицировать  
Ранжировать

Развивать логику,  
внимание, речь,  
воображение

**Каким  
образом?**

**ИГРА**

**ПОЗНАНИЕ**

**АКТУАЛИЗАЦИЯ**

# НАВИГАТОР 3 "Н": НОВЫЕ, НЕОБЫЧНЫЕ НАХОДКИ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

**ПРЕДСТАВЛЯЕТ  
СОБОЙ**

Образовательный  
интегрируемый  
ресурс

**ИНФОРМАЦИЯ**

Постоянно  
актуализируется,  
дорабатывается,  
корректируется и  
дополняется

**ПРОДУКТ  
СОДЕРЖИТ**

Практический  
инструментарий и  
описание  
механизмов работы

# Характерные особенности Навигатора «3 Н»

## **ПРЕДНАЗНАЧЕН:**

- Для детей создаются вариативные условия совершенствования образовательного процесса.
- Для педагогов – Продукт предоставляет возможность повышения самообразования и самоподготовки.
- Для родителей – ресурс полезен конкретными примерами, которые они могут освоить для полезного взаимодействия со своими детьми.
- Для педагогического сообщества – варианты применения новых, нестандартных идей.

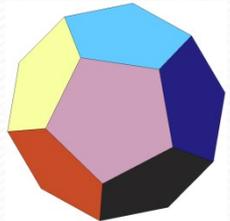
## **СПОСОБСТВУЕТ:**

- расширению и систематизации знаний детей о каком-либо предмете или объекте;
- развитию умения исследовать объекты или предметы живой или неживой природы, устанавливать взаимосвязь, делать выводы;
- развитию коммуникации, расширению словаря и связной речи.

## **УНИКАЛЬНОСТЬ:**

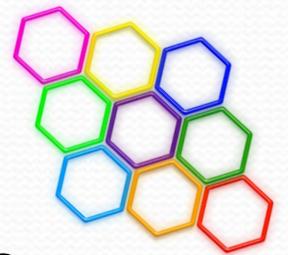
Каждый элемент ресурса по отдельности и вместе можно использовать на занятиях. Причем, создав и реализовав как отдельную дидактическую игру, так и в качестве самостоятельного элемента, в непосредственной и совместной со взрослыми деятельности

# НАВИГАТОР 3 "Н": НОВЫЕ, НЕОБЫЧНЫЕ НАХОДКИ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ



## ЧТО УЧИТЫВАЕМ?

- требования нормативной базы дошкольного образования в РФ;
- особенности игровой деятельности дошкольников;
- специфику взаимоотношений детей в игре;
- поступательность интеллектуального развития основные возрастные этапы образования понятий;
- этапы перехода от практического действия к умственному.



# НОРМАТИВНАЯ БАЗА

- Конституция РФ
- Конвенция ООН о правах ребенка
- Федеральный закон от 24.06.1998 №124 – ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
- ФГОС ДО Приказ Министерства об образовании и науки РФ от 17.10.13 №1155
- Федеральный закон РФ от 29.12.12. №273 ФЗ «Об Образовании в Российской Федерации»
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996 – Р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»



## Учитываются особенности игровой деятельности дошкольников

Компоненты игры	Младшие дошкольники	Старшие дошкольники
Сюжет	Отображение трудовых действий взрослых	Отображение действий и отношений между людьми
Количество ролей / играющих	1-2 / 1-2	7-10 / 1-2 и 10-15
Тематика	Бытовая	Бытовая и общественная
Правила	Не осознаются	Устанавливают сами, сложные
Игровые действия	Однообразные (1-8)	Свернутые, развернутые, жестом, словом (много)
Включение игровых ситуаций	Руководит педагог	Под руководством взрослого и сами
Появление новых игровых ситуаций	С помощью взрослого	С помощью взрослого и самостоятельно
Объединение игр	Не возможно	Возможно
Использование предметов, игрушек	Готовые	Бытовые и самодельные, заместители в плане воображения
Продолжение игры	Кратковременные	До нескольких дней
Предварительное планирование	Нет	Есть
Окончание игры	Неожиданно	Предвиденное

# Учитываются особенности взаимоотношений детей в игре

Игровые

- Отражают взаимоотношения детей по сюжету и роли

Реальные

- Отражают взаимоотношения детей, как партнеров, товарищей, выполняющих общее дело

Одиночные  
игры

3 года

Игра рядом

4 года

Кратковременные  
объединения

5 лет

Длительные  
объединения  
играющих

6 лет

# Учитывается поступательность интеллектуального развития дошкольников

Мышление в процессе предметных действий

Мышление предваряет предметное действие

Перенос способа действия на другие ситуации

4 года

5 лет

6-7 лет

Предметное действие  
Высказывание

Речевое действие с опорой на образ  
Планирование  
Предметное действие

Речевое действие с опорой на понятие  
Внутренний план действий  
Соответствующие действия

Наглядно-действенное

Наглядно-образное

Образно-схематическое

Элементы логического с опорой на понятие

# ОСНОВНЫЕ ВОЗРАСТНЫЕ ЭТАПЫ ОБРАЗОВАНИЯ ПОНЯТИЙ

2 года	Указывает на конкретный предмет	Кукла «ЭТО ВОТ»
4 года	Выделяет признак, который приобрел наибольшее значение	«чтобы играть»
5-6 лет	Описывает предмет, называя признаки без всякого порядка	«это голова, руки, ноги, волосы»
6-7 лет	Выделяет признаки, по которым предмет может быть отнесен к определенной категории	«это игрушка»

## Этапы перехода от практического действия к умственному

**1 этап  
3-4 года**

**2 этап  
4-5 лет**

**3 этап  
5-7 лет**

### Практическое действие – речь – умственное действие

Практическое действие – средство ориентировки в решении задач

Действие сочетается с речью

Ориентировка в задаче, ее планирование и решение совершается в умственном плане

Новый предмет обследуется практически.

Речь необходима  
- для формулировки задачи  
- для подытоживай выполненного действия

- действует в плане представлений  
- действуя, рассуждает по поводу того, что делает  
- полученный результат осмысливает  
- может поставить перед собой новую задачу

- материальное действие «свертывается» в умственный план  
- после словесного плана выполняется практическое действие  
- практическое действие становится действием исполнительным

# НАВИГАТОР 3 "Н": НОВЫЕ, НЕОБЫЧНЫЕ НАХОДКИ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

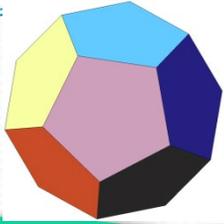
## НОВИЗНА ПРОДУКТА

- возможностью присоединять частное (додекаэдр, шестигранное обучение или оригами) к уже известному методу обучения, что характеризует его как аналоговую инновацию.
- интегрируя, представленные на ресурсе элементы в известные формы обучения (например, проект) – Продукт позволяет педагогу за счет их слияния получить новую форму обучения.
- авторский подход демонстрирует интересные и необычные варианты применения элементов Навигатора в обучении дошкольников

# ВОЗМОЖНЫЕ РИСКИ ВНЕДРЕНИЯ ПРОДУКТА



№	Риски	Меры по нейтрализации
1.	Недостаточная компетентность педагогов по организации развивающей образовательной деятельности с использованием новых элементов, содержащихся в ОИР «Навигатор «3 Н»	Организация самообучения и наставничества более опытных педагогов в сфере организации образовательной деятельности
2.	Многообразие интернет-ресурсов, позиционирующих себя как специализированные, оказывающие методическую и дидактическую помощь в данном направлении	Научно-методические материалы Продукта, развитие компетентности в данных областях. Встреча с авторами и их консультации при необходимости
3.	Занятость родителей, нежелание идти на контакт	Широкое информирование родителей, в том числе, с использованием наиболее популярных интернет-платформ и мессенджеров.



**Измени свои мысли и ты изменишь мир**  
*(Норман Винсент Пил)*