

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Цветик-семицветик»

Проект «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам»



Разработчик проекта:

Воспитатель первой квалификационной категории
МАДОУ «Цветик-семицветик»
Сафиуллина Юлия Сергеевна

Содержание:

- I. Паспорт «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам»
- II. Календарное планирование «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам»
- III. Приложение.

Паспорт проекта

«Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам»

Наименование проекта	Проект «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам»
Руководитель проекта	Воспитатель МАДОУ «Цветик -семицветик» г. Когалыма Сафиуллина Юлия Сергеевна
Участники проекта	Педагогический состав дошкольного учреждения, дети старшего дошкольного возраста, родители (законные представители).
1.Целевой раздел	
1.1Пояснительная записка	
Актуальность проблематики проекта	Каждая проблема имеет решение. Единственная трудность заключается в том, чтобы его найти. Эвви Неф В условиях современного мира важно, чтобы дети были готовы к решению нестандартных задач, умели работать в команде, адаптироваться к новым условиям и критически мыслить. Однако традиционные методы обучения в дошкольных учреждениях не всегда могут способствовать развитию этих ключевых компетенций. Недостаточная эффективность традиционных методов обучения дошкольников, не учитывающих индивидуальные особенности и потребности каждого ребёнка, приводит к снижению мотивации и интереса к обучению. Возникает необходимость разработки и внедрения инновационных образовательных форматов, которые бы стимулировали познавательную активность, развивали критическое мышление и умение преодолевать трудности у дошкольников. Этим обусловлена актуальность проблематики проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении „Я сам» и заключается в необходимости поиска новых подходов к организации образовательного процесса в дошкольных учреждениях. В современном мире важно не только передать детям знания, но и научить их самостоятельно мыслить, принимать решения и преодолевать трудности. Формат «обучения через вызов» позволяет создать условия, в которых дети сталкиваются с задачами, требующими от них проявления инициативы, креативности и аналитических способностей. Это способствует развитию у дошкольников ключевых компетенций, таких как умение работать в команде, решать проблемы, адаптироваться к новым условиям и критически мыслить. Кроме того, данный подход помогает учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка, его интересы и темп обучения. Это особенно важно в дошкольном возрасте, когда дети только начинают свой путь в мире знаний. Наконец, внедрение формата «обучения через вызов» в работу дошкольного учреждения может способствовать повышению качества образования и подготовке детей к успешному обучению в школе. Это особенно актуально в условиях растущей конкуренции и требований к будущим первоклассникам.
Обоснование значимости проекта для развития системы образования	Проект «Обучение через вызов» представляет собой инновационный подход к организации образовательного процесса в дошкольных учреждениях. Его значимость для развития системы образования обусловлена несколькими ключевыми факторами: Развитие критического мышления и самостоятельности. Формат «обучения через вызов» способствует формированию у детей навыков критического мышления, анализа и решения проблем. Это важно для

	подготовки будущих школьников к более сложным образовательным вызовам. Стимулирование познавательной активности. Вызовы и задачи, предлагаемые в рамках проекта, стимулируют познавательную активность детей, побуждают их к самостоятельному поиску информации и решений. Это способствует развитию интереса к обучению и формированию мотивации к получению знаний. Развитие социальных навыков. Работа над вызовами в группе способствует развитию социальных навыков у детей, таких как коммуникация, сотрудничество, умение слушать и уважать мнение других. Это важно для успешной социализации и адаптации в обществе. Подготовка к школьной программе. Использование формата «обучения через вызов» в дошкольном образовании помогает детям адаптироваться к более сложным формам обучения в начальной школе. Они научатся не только получать знания, но и применять их на практике, решать нестандартные задачи. Индивидуальный подход. Проект позволяет учитывать индивидуальные особенности и интересы каждого ребёнка, предлагая ему задачи и вызовы, соответствующие его уровню развития и потребностям. Это способствует более эффективному и гармоничному развитию каждого ребёнка. Формирование универсальных учебных действий. В процессе работы над вызовами дети учатся планировать свою деятельность, ставить цели, контролировать и оценивать свои результаты. Эти умения являются универсальными учебными действиями, которые необходимы для успешного обучения на всех уровнях образования. Создание благоприятной образовательной среды. Использование формата «обучения через вызов» способствует созданию в дошкольном учреждении атмосферы сотрудничества, творчества и интеллектуального поиска. Это способствует формированию положительного отношения к обучению и развитию у детей любви к знаниям. Таким образом, проект «Обучение через вызов» имеет значительное значение для развития системы дошкольного образования, способствуя формированию у детей ключевых компетенций, необходимых для успешного обучения и социализации в современном обществе.
1.2 Цели и задачи проекта	
Цель проекта	Создание условий для развития самостоятельности, инициативности и любознательности у детей дошкольного возраста через использование метода обучения через вызов.
Задачи проекта	1. Организовать процесс информационного и методического обеспечения проекта; согласовать план-график работы с учреждениями - участниками проекта. 2. Подобрать и внедрить в образовательный процесс дошкольного учреждения систему заданий и упражнений, игр, направленных на вызов интереса и мотивации у детей к познанию нового. 3. Создать и внедрить в образовательный процесс предметно-развивающую среду, направленную на развитие критического мышления дошкольников. 2. Организовать и провести спланированные и согласованные в рамках планов-графиков образовательные мероприятия. 7. Создать условия для развития самостоятельности в планировании и реализации своих замыслов ребенком; 8. Своевременно выявлять, поддерживать и развивать детские способности, детские интересы. 9. Формирование и развитие у дошкольников качеств личности, обеспечивающих возможность социального самоопределения ребенка, самостоятельности и инициативности.

	10. Создать условия для самостоятельного поиска детьми решений задач и проблем. 11. Способствовать развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде через совместное решение задач. 12. Повысить профессиональную компетентность педагогов в области использования метода обучения через вызов. 13. Вовлечь родителей в образовательный процесс и познакомить их с принципами и методами обучения через вызов.
2. Содержательный раздел	
Теоретико-методологической основы проекта	Важность использования инновационных подходов в современных условиях подчеркнута и в государственной программе ХМАО-Югры «Развитие образования», которая направлена на обеспечение доступности качественного образования, соответствующего требованиям инновационного развития экономики и современным потребностям общества. Это стало основанием для создания проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении». Также в теоретические основы проекта положен опыт выдающихся педагогов и психологов: Теория развивающего обучения (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов). Согласно этой теории, обучение должно опережать развитие, стимулировать его и вести за собой. В дошкольном возрасте важно не просто передавать знания, но и создавать условия для активного познания мира ребёнком. Формат «обучение через вызов» может стать эффективным инструментом для реализации этой идеи. Концепция деятельностного подхода (А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн). Суть деятельностного подхода заключается в том, что обучение должно быть организовано через активную деятельность ребёнка, а не через простое восприятие информации. Вызовы в образовательном процессе могут стимулировать детей к поиску решений, постановке целей и планированию своей деятельности, что соответствует принципам деятельностного подхода. Теория поэтапного формирования умственных действий (П. Я. Гальперин). Согласно этой теории, умственные действия формируются через ряд последовательных этапов, начиная с внешних практических действий и заканчивая внутренними умственными операциями. Вызовы в рамках проекта могут помочь детям последовательно пройти эти этапы, начиная с практического решения задач и заканчивая их мысленным анализом. Идеи конструктивизма (Ж. Пиаже, Л. С. Выготский). Конструктивисты утверждают, что знания не передаются напрямую, а конструируются самим ребёнком на основе его опыта и взаимодействия с окружающей средой. Вызовы в образовательном процессе могут предоставить детям возможность активного взаимодействия с материалом, что способствует более глубокому пониманию и усвоению знаний. Теория мотивации (А. Маслоу, Д. Макклелланд). Мотивация играет ключевую роль в обучении. Вызовы, которые требуют от детей преодоления трудностей и достижения целей, могут стать мощным стимулом для развития их мотивации к обучению. Это особенно важно в дошкольном возрасте, когда формируется интерес к познанию мира. Системный подход (Л. фон Берталанфи). Согласно системному подходу, все явления и процессы рассматриваются как системы, состоящие из взаимосвязанных элементов. В контексте образования это означает, что обучение должно учитывать взаимосвязь между различными аспектами развития ребёнка (когнитивным, эмоциональным, социальным и т. д.). Вызовы в образовательном процессе могут помочь создать систему условий, способствующих комплексному развитию ребёнка.

	Идеи личностно-ориентированного обучения (И. С. Якиманская). Личностно-ориентированный подход предполагает учёт индивидуальных особенностей и потребностей каждого ребёнка. Вызовы в образовательном процессе могут быть адаптированы под индивидуальные возможности и интересы детей, что способствует более эффективному обучению и развитию. Теория игровой деятельности (Д. Б. Эльконин). Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. Вызовы в рамках игрового образовательного формата могут помочь интегрировать обучение в игровую деятельность, делая процесс более привлекательным и эффективным для детей., Исходя из сформированной теоретической базы проекта сформировались методологические основы проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении» Личностно-ориентированный подход. В основе проекта лежит идея, что каждый ребёнок уникален и имеет свои интересы, способности и темп развития. Образовательный процесс строится с учётом индивидуальных особенностей каждого ребёнка, что позволяет создать оптимальные условия для его развития. Деятельностный подход. Обучение через вызов предполагает активную деятельность ребёнка, направленную на решение поставленной задачи. Это может быть игра, исследование, проектная работа и т. д. В процессе деятельности ребёнок не только получает новые знания, но и развивает свои навыки и умения. Проблемное обучение. Суть подхода заключается в том, что ребёнку предлагается задача (вызов), для решения которой необходимо применить имеющиеся знания и умения, а также найти новые способы действия. Это стимулирует познавательную активность и способствует развитию критического мышления. Системный подход. Образовательный процесс рассматривается как система, состоящая из множества взаимосвязанных элементов (цели, содержание, методы, формы, средства и т. д.). Проект предполагает системный подход к организации обучения через вызов, включая планирование, реализацию и оценку результатов. Исследовательский подход. В рамках проекта дети могут участвовать в исследовательской деятельности, которая предполагает постановку проблемы, сбор и анализ информации, формулирование гипотез и выводов. Это способствует развитию у детей навыков научного познания и исследовательского мышления. Современные образовательные технологии. В проекте использованы современные образовательные технологии, такие как проектная деятельность, игровые технологии, информационно-коммуникационные технологии. Они способствуют повышению мотивации и эффективности обучения. Комплексный подход. Проект предполагает интеграцию различных образовательных областей (познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и др.) в рамках одного вызова. Это позволяет создать целостную картину мира у ребёнка и способствует его гармоничному развитию.
Этапы реализации проекта	Начало реализации проекта – сентябрь 2024 г.; окончание – май 2025 г. -Организационный этап (сентябрь -октябрь) -Практический этап (октябрь -апрель) -Аналитический этап (апрель май)

Содержание проекта	Проект несет системных характер и состоит из трех этапов: организационный, практический, аналитический. Содержание каждого из этапов представлено в Календарном планирование образовательного проекта.
Прогнозируемые результаты	- Организован процесс информационного и методического обеспечения проекта. - В образовательный процесс дошкольного учреждения внедрена система заданий и упражнений, игр, направленных на вызов интереса и мотивации у детей к познанию нового. - Создана предметно-развивающая среда, направленная на развитие критического мышления дошкольников. - Созданы условия для развития самостоятельности в планировании и реализации своих замыслов ребенком; Для детей: - Рост в развитие у дошкольников качеств личности, обеспечивающих возможность социального самоопределения ребенка, самостоятельности и инициативности. - Рост в развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде через совместное решение задач. - Развитие внимания и воображения, способности искать и находить новые решения, новые подходы к рассмотрению ситуации. - Применение практических советов в решении конкретных ситуаций. - Развитие мышления через умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать, опровергать. - Развитие навыков взаимодействия со взрослыми и сверстниками. - Развитие самостоятельности у дошкольников и личной ответственности за свои поступки. - Повышение интереса к изучению окружающего мира. Для родителей: - Участие родителей (законных представителей) в совместной продуктивной деятельности. - Участвуют в обогащении развивающей предметной пространственной среды. - Посещают консультации, мастер-классы, на которых приобретают дополнительные знания. - Родители вовлечены в образовательный процесс и ознакомились с принципами и методами обучения через вызов. Для педагогов: - Повышение профессиональной компетенции в вопросах формирования и развития финансовой грамотности у дошкольников. - Повышение уровня взаимодействия в педагогическом коллективе. - Повышение профессиональную компетентность педагогов в области использования метода обучения через вызов.
Создание необходимых условий организации работ по реализации проекта	При использовании данной формы обучения создается среда, в которой каждый ребенок может задавать вопросы, выражать свои мнения, идеи, и принимать участие в генерации и реализации решений. Для успешной реализации проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам» были созданы необходимые условия. Педагог создает атмосферу сотрудничества, которая помогает детям почувствовать себя самостоятельными, ведь инициатива идет от детей и все решения они принимают сами, вызывает интерес у детей и способствует увлеченному выполнению заданий. Для детей педагог партнёр в их деятельности и полноправный член коллектива. При использовании данной формы обучения создается среда, в которой каждый

	ребенок может задавать вопросы, выражать свои мнения, идеи, и принимать участие в генерации и реализации решений. Непосредственность общения в коллективе делает каждое мнение участника важным. На первый план ставится формирование самостоятельности, инициативности и развития критического мышления и коммуникативных навыков, для этого формируется предметно-развивающая среда позволяющая формировать и развивать эти качества. Обширная библиотека, где дети могут самостоятельно найти и обработать любую информацию. Разнообразие дидактических игр, заданий, направленных на решение проблемы и развитие критического мышления. Оснащение сюжетно-ролевых игр большим ассортиментом атрибутов, способствующим развитию воображения и креативности. Для активизации познавательной деятельности детей, создан уголок для экспериментирования, зона для проектной деятельности. Каждый ребенок имеет личный кейс для фиксации информации по конкретному вызову. Информационно-коммуникационные технологии дают массу новых возможностей для организации обучения в формате вызова, значительно повышают наглядность представления материала и качество его усвоения. Группа оснащена сенсорной, интерактивной панелью с установленной игровой платформой «Сова». Данная платформа не только имеет готовые игры, но и позволяет разрабатывать свои игры. Конструктор игры настолько прост, что ребята самостоятельно могут программировать игры и находить информацию. Важно организовать семинары для воспитателей, чтобы они могли ознакомиться с принципами и методами обучения через вызов. Разработка рекомендаций и пособий, которые помогут педагогам применять новый формат в работе с детьми. Разработка системы анализа эффективности внедрения обучения через вызов. Включающая в себя наблюдение за поведением и активностью детей, анализ их работ, опросы педагогов и родителей. Результаты мониторинга помогают определить, насколько успешно реализуется проект, и внести необходимые коррективы. Создание этих условий позволяет дошкольному учреждению эффективно внедрить проект «Обучение через вызов как образовательный формат» и обеспечить высокое качество образовательного процесса.
Новизна проекта	Новизна проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам» заключается в применении нового подхода к организации образовательного процесса, при котором дети сталкиваются с вызовами или задачами, требующими активного поиска решений. Это отличается от традиционных методов обучения и позволяет: стимулировать любознательность и исследовательский интерес у детей; развивать аналитические способности и критическое мышление в более раннем возрасте; учитывать индивидуальные особенности и потребности каждого ребёнка через персонализацию вызовов. организовать образовательный процесс в формате, который ближе к реальным жизненным ситуациям и способствует лучшему усвоению знаний; использовать игру как инструмент для решения образовательных задач в рамках вызовов, что делает обучение более увлекательным и эффективным. Такой подход может внести значительные изменения в практику дошкольного образования, обогатив её новыми методами и технологиями.
Инновационность проекта	Проект «Обучение через вызов» предлагает новый подход к организации образовательного процесса в дошкольном учреждении. Его инновационность заключается в следующем: 1. Акцент на самостоятельности и инициативности. Проект ставит перед детьми задачи и вызовы, которые требуют от них

	самостоятельного поиска решений и проявления инициативы. Это способствует развитию у детей навыков критического мышления, креативности и умения работать в условиях неопределённости. 2. Индивидуальный подход. В рамках проекта учитываются индивидуальные особенности и интересы каждого ребёнка. Это позволяет создать более эффективную и персонализированную образовательную среду, способствующую развитию каждого ребёнка в соответствии с его потенциалом. 3. Интеграция различных областей знаний. Проект предполагает интеграцию различных образовательных областей (например, познавательной, художественно-эстетической, социально-коммуникативной) в рамках одного вызова. Это способствует более глубокому и всестороннему усвоению материала. 4. Практико-ориентированный подход. Задания и вызовы в проекте имеют практическую направленность, что помогает детям увидеть применение полученных знаний и навыков в реальной жизни. Это способствует повышению мотивации и интереса к обучению. 5. Развитие soft skills. Проект способствует развитию у детей мягких навыков (soft skills), таких как коммуникативные навыки, умение работать в команде, навыки решения конфликтов и другие. Это важно для успешной адаптации детей в обществе и их будущего развития. 6. Использование современных игровых методов. В проекте применяются игровые методы обучения, которые делают процесс обучения более увлекательным и интересным для детей. Это способствует повышению их активности и вовлечённости в образовательный процесс. 7. Создание условий для исследовательской деятельности. Проект предоставляет детям возможность проведения простых исследований и экспериментов, что способствует развитию их любознательности и интереса к науке. 8. Взаимодействие с родителями. Проект предполагает активное взаимодействие с родителями, которые могут поддерживать и развивать интересы ребёнка, а также участвовать в образовательных мероприятиях. Проект «Обучение через вызов» может стать эффективным инструментом для развития у детей ключевых компетенций и навыков, необходимых для успешного обучения в школе и дальнейшей жизни.
Средства контроля и обеспечения достоверности результатов реализации проекта.	Проект осуществлён в установленные сроки. Уровень удовлетворённости реализацией проекта (анкетирование – по 5-балльной шкале) ▪ администрация МАДОУ (внутренний заказчик) – 5 баллов; ▪ интервьюирование с дошкольниками проекта – не менее 4,5 баллов (более 80%) опрошенных; ▪ анкетирование с родителями воспитанников – не менее 4,5 баллов Мониторинг и оценка. На протяжении всего этапа педагоги ведут наблюдение за детьми, фиксируют их успехи и трудности, чтобы корректировать задания и поддерживать мотивацию. Оценка проводится не только по результату выполнения задания, но и по процессу работы, умению детей самостоятельно мыслить и решать проблемы.

Возможности масштабирования проекта	Возможности масштабирования проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении»: 1. Разработка методических материалов: картотеки и рекомендации по реализации проекта. 2. Организация обучающих семинаров и тренингов: проведение семинаров и тренингов для родителей по теме «Обучение через вызов». 3. Создание онлайн-платформы: разработка веб-сайта, где педагоги смогут обмениваться опытом, находить методические материалы и получать консультации от экспертов. 4. Сотрудничество с образовательными учреждениями: партнёрство с университетами и колледжами, которые готовят педагогов, для включения темы «Обучение через вызов» в образовательные программы. Это поможет подготовить будущих специалистов к работе с данным форматом. 5. Проведение исследований и публикаций: организация исследований эффективности проекта и публикация результатов в научных журналах и на профессиональных платформах. Это повысит осведомлённость о проекте и привлечёт внимание к его потенциалу. 6. Участие в образовательных выставках и конференциях: представление проекта на образовательных выставках, конференциях и форумах, чтобы привлечь внимание к нему и поделиться опытом с коллегами. 7. Разработка цифровых образовательных ресурсов: создание интерактивных образовательных игр, приложений и других цифровых ресурсов, которые помогут внедрить формат «Обучение через вызов» в дошкольных учреждениях.
Особенности проектирования образовательного процесса	Образовательная деятельность проектируется «от обучающегося» – понятно обучающемуся и с учётом его индивидуальных образовательных потребностей В проекте «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении» образовательная деятельность проектируется «от обучающегося», что означает учёт индивидуальных образовательных потребностей каждого ребёнка. Для этого воспитатели и педагоги анализируют интересы, способности и особенности развития каждого ребёнка в группе. Они наблюдают за детьми в разных ситуациях, чтобы понять, какие темы и виды деятельности наиболее привлекательны для каждого ребёнка. На основе полученных данных педагоги разрабатывают индивидуальные образовательные маршруты для каждого ребёнка. Они включают в себя разнообразные задания и активности, которые соответствуют уровню развития и интересам ребёнка. В проекте используются игровые методы и подходы, которые помогают сделать обучение понятным и увлекательным для детей. Педагоги создают ситуации, в которых ребёнок может проявить свою инициативу, самостоятельность и творческие способности.

Кроме того, в проекте уделяется внимание эмоциональной поддержке каждого ребёнка. Педагоги помогают детям преодолевать трудности, поддерживают их уверенность в себе и мотивацию к обучению.

Таким образом, образовательная деятельность в проекте проектируется с учётом индивидуальных особенностей каждого ребёнка, что способствует его всестороннему развитию и формированию интереса к обучению.

Создание ситуации выбора для принятия обучающимися самостоятельных и ответственных решений:

В проекте «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении» создание ситуации выбора для принятия обучающимися самостоятельных и ответственных решений; самоопределения осуществляется через разнообразные методы и подходы.

1. **Игровые ситуации.** В рамках проекта воспитатели создают игровые ситуации, в которых дети сталкиваются с выбором. Например, в игре «Магазин» ребёнок может решить, какие игрушки купить, исходя из имеющихся ресурсов (игрушечных денег) и своих потребностей. Это помогает детям научиться делать выбор и принимать решения в условиях ограниченности ресурсов.
2. **Проектная деятельность.** Дети могут выбирать темы для проектов, определять, какие материалы и ресурсы им понадобятся, а также планировать этапы работы. Это способствует развитию самостоятельности и ответственности за принятые решения.
3. **Обсуждение ситуаций.** Воспитатели могут организовывать обсуждения различных ситуаций, в которых дети должны принять решение. Например, обсуждение того, как поступить в случае, если кто-то из детей обидел другого, помогает детям научиться анализировать ситуацию, выбирать наиболее подходящий вариант поведения и нести ответственность за свои действия.
4. **Ролевые игры.** В ролевых играх дети могут примерять на себя различные роли и ситуации, в которых им нужно делать выбор. Это помогает им осознать последствия своих решений и научиться выбирать наиболее этичные и ответственные варианты.
5. **Творческие задания.** Детям могут предлагать творческие задания, в которых они могут проявить свою индивидуальность и выбрать направление для своей деятельности. Например, рисование на заданную тему, но с возможностью выбрать материалы (краски, карандаши, мелки) или создание поделки из разных предложенных материалов.
6. **Групповая работа.** В рамках проекта дети могут работать в группах, где им нужно совместно принимать решения. Это способствует развитию навыков сотрудничества, коммуникации и умения слушать других.

В целом, проект создаёт условия для развития самостоятельности и ответственности у детей через разнообразные образовательные ситуации, где они могут делать выбор и принимать решения.

Ориентация на постановку и решение учебных и жизненных проблем, развитие способности к исследовательской деятельности и творческому поиску в проекте

Проект направлен на создание условий для развития у детей дошкольного возраста навыков решения проблем, исследовательских умений и творческого подхода к различным задачам. Проект «Обучение через вызов»

	способствует не только усвоению детьми конкретных знаний и навыков, но и развитию их общих способностей, необходимых для успешной адаптации в современном мире. Это делает его актуальным и важным направлением работы в дошкольном образовании.
--	--

2. Календарное планирование образовательного проекта

Мероприятия предусмотренные на каждом этапе реализации проекта	Ответственные исполнители	Сроки реализации
Организационный этап		
1. Составление поэтапного плана работы проекта; 2. Подбор методической, справочной, энциклопедической и художественной литературы по выбранной тематике проекта. (Приложение 1) 3. Анализ интересов и потребностей детей, для создания образовательных вызовов, соответствующих возрасту и уровню развития детей. (Приложение 2) 3. Подбор необходимого оборудования и пособий для практического обогащения проекта работы с вызовами. (Приложение 3) 4. Создание предметно- развивающей среды совместно с родителями по теме проекта (Приложение 4) 5. Подбор игр заданий и упражнений, игр, направленных на вызов интереса и мотивации у детей к познанию нового, развитие критического мышление. (Приложение 5) 6. Оснащение обширной библиотеки для самостоятельного поиска информации детьми. (Приложение 6) 7. Оснащение сюжетно-ролевых игр большим ассортиментом атрибутов, способствующим развитию воображения и креативности. (Приложение 7) 8. Создание центра для экспериментирования, зоны для проектной деятельности. (Приложение 8) 9. Подбор игр и заданий для детей в образовательном формате «Вызов» (Приложение 9) 10. Адаптация технологии «Кейс» для работы в формате «Вызов» (Приложение 10) 11. Создание информационных ресурсов для родителей	Сафиуллина Ю.С.; Родители; воспитанников группы № 7	сентябрь 2023г.- октябрь 2024 г
Практический этап		
1. Реализация и коррекция проекта. 2. Организация игр заданий и упражнений, игр, направленных на вызов интереса и мотивации у детей к познанию нового, развитие критического мышление. (Приложение 11) 6. Организация работы в библиотеке для самостоятельного поиска информации детьми. (Приложение 12) 7. Организация сюжетно-ролевых игр, способствующих развитию воображения и креативности. (Приложение 13) 8. Организация работы центра для экспериментирования, зоны для проектной деятельности. (Приложение 14)	Сафиуллина Ю.С. Родители воспитанников группы № 7. Педагогический состав ДОО.	В течение года.

9. Проведение игр и заданий для детей в образовательном формате «Вызов» (Приложение 15) 10. Работа по технологии «Кейс» в формате «Вызов» (Приложение 16) 11. Повышение уровня педагогической компетентности родителей по вопросам проекта (Приложение 17) 12. Систематизация накопленного материала, разработка картотек вызовов, игр направленных на развитие критического мышления и самостоятельности.		
Аналитический этап		
1. Осуществить анализ работы по проекту. 2. Разработка программы «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении «Я сам» для подготовительной группы на основе полученного опыта и собранных материалов. 3. Публикации в СМИ	Сафиуллина Ю.С. Родители воспитанников группы № 7 Сафиуллина Ю.С. Родители воспитанников. Педагогический состав ДОО.	Апрель-май 2024г В течение года.
Дальнейшие планы		
1. Продолжить работу по обучению через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении. 2. Активизировать деятельность родителей через совместную деятельность для продолжения работы с детьми. 3. Организация и проведение презентации проекта в различных формах.		

Приложение

**Подбор методической, справочной, энциклопедической и художественной литературы по
выбранной тематике проекта**

1. Ефимов, П. П. Интерактивные методы обучения — основа инновационных педагогических технологий / П. П. Ефимов, И. О. Ефимова. — Текст: непосредственный // Инновационные педагогические технологии: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2014 г.). — Казань: Бук, 2014. — С. 286-290. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/143/6326/> (дата обращения: 28.09.2024).
2. Заир-Бек С. И., Муштавинская И. В. Развитие критического мышления на уроке. — М.: Просвещение, 2004.
3. Игнатьева Елена Юрьевна Оценивание образовательных результатов школьников как обучающая стратегия // Непрерывное образование: XXI век. 2018. №3 (23).
4. Курс на персонализацию: тренды современного образования [Электронный ресурс] // Проектное сообщество: [сайт]. — URL: <https://community.mosgorzdrav.ru/news/kurs-na-personalizaciyu-trendysovremennogo-obrazovaniya>.
5. Постановление Правительства Ханты-Мансийского автономного округа – Югры № 550-п от 10.11.2023 О государственной программе Ханты- Мансийского автономного округа – Югры «Развитие образования» / [Электронный ресурс] // Департамент образования и науки ХМАО-Югр: [сайт]. —URL: <https://depobr.admhmao.ru/gosudarstvennye-programmy/gosudarstvennaya-programma-khanty-mansiyskogo-avtonomnogo-okruga-yugry-razvitie-obrazovaniya-vstupae/9804592/postanovlenie-pravitelstva-khanty-mansiyskogo/>.
6. Смылова С. Обучение через вызов. Образовательная модель от Apple / Смылова С. [Электронный ресурс] // Цех: [сайт]. — URL: <https://zeh.media/praktika/obrazovaniye/3027468-obrazovaniye-cherez-vyzov>.
7. Шедина С. В., Терёшина Н. С. Традиционное и интерактивное обучение: особенности применения методов в учебном процессе // Эпоха науки. 2022. №32.
8. Шутова Г. Стадия вызова на уроках: приемы и примеры / Шутова Г. [Электронный ресурс] // Pedsovet.su: [сайт]. — URL: https://pedsovet.su/metodika/6127_stadia_vyzova_kak_etap_uroka
9. 6 инновационных трендов 2023–2024 года в обучении ... [Электронный ресурс] // skillbox.ru - Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/corptrain/6-innovatsionnykh-trendov-20232024-goda-v-obuchanii-personala/>.

Анализ интересов и потребностей детей, для создания образовательных вызовов, соответствующих возрасту и уровню развития детей.

Методы анализа интересов и потребностей детей для создания образовательных вызовов, соответствующих возрасту 6 лет:

1. Наблюдение за детьми в игровой и учебной деятельности.

Регулярное наблюдение за поведением детей в различных ситуациях для того, чтобы понять, какие темы и виды деятельности их интересуют.

Результат наблюдения:

Интересы в игровой деятельности: большинство детей предпочитают сюжетно-ролевые игры, в которых можно воспроизводить взрослые роли и ситуации; также популярны игры с правилами, например, настольные игры или подвижные игры, требующие соблюдения определённых правил; некоторые дети проявляют интерес к творческим играм, таким как рисование, лепка, конструирование.

Потребности в игровой деятельности: потребность в общении и взаимодействии со сверстниками; потребность в самореализации и самовыражении через игровую деятельность; потребность в развитии навыков сотрудничества и взаимодействия в группе.

Интересы в учебной деятельности: дети проявляют интерес к изучению новых слов, чтению простых текстов; многие дети с удовольствием занимаются математическими играми и заданиями, например, считают предметы, решают простые задачи; также наблюдается интерес к окружающему миру, природе, животным, что может быть связано с желанием узнать что-то новое и расширить свой кругозор.

Потребности в учебной деятельности: потребность в поддержке и поощрении со стороны взрослых; потребность в наглядности и практической направленности учебных заданий; потребность в разнообразии и смене видов деятельности для поддержания интереса.

Выводы: дети 6 лет имеют разнообразные интересы и потребности в игровой и учебной деятельности; важно учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка при организации игровой и учебной деятельности; для развития интересов и потребностей детей необходимо предоставлять им возможность выбора деятельности, поддерживать их инициативу и самостоятельность.

2. Беседа с детьми.

Проведение индивидуальных и групповых бесед с детьми, чтобы узнать об их интересах, мечтах и вопросах. Вопросы должны быть простыми и понятными, чтобы дети могли свободно выражать свои мысли.

Беседа с детьми

Ведущий: Привет, ребята! Сегодня мы поговорим о том, что вам нравится, о чём вы мечтаете и какие у вас есть вопросы. Начнём с простого вопроса: что ты любишь делать в свободное время?

Ребёнок 1: (например) Я люблю играть в видеоигры.

Ведущий: Здорово! А какие ещё у тебя есть любимые занятия? Может быть, ты любишь рисовать или читать?

Ребёнок 1: Да, я ещё люблю рисовать.

Ведущий: Это замечательно! А кто-нибудь из вас хочет поделиться мечтами? Например, кем ты хочешь стать, когда вырастешь?

Ребёнок 2: (например) Я хочу стать космонавтом.

Ведущий: Космонавтом — это круто! Почему ты решил стать космонавтом?

Ребёнок 2: Мне нравится исследовать космос и узнавать новое.

Ведущий: Это очень интересно! А есть ли у кого-то ещё какие-то мечты?

(далее можно задавать вопросы каждому ребёнку по очереди или предложить детям обсудить свои мечты в группе, чтобы узнать, кто о чём мечтает и почему)

Ведущий: Спасибо всем за ваши ответы! У кого-нибудь есть вопросы, которые вы давно хотели задать? Может быть, вам интересно узнать что-то новое?
(ведущий может задавать дополнительные вопросы, чтобы помочь детям выразить свои мысли и чувства, или отвечать на вопросы детей, чтобы поддержать разговор)
Ребёнок 3: (например) Почему солнце светит днём, а звёзды — ночью?
Ведущий: Хороший вопрос! Это связано с вращением Земли вокруг своей оси и вокруг Солнца. Хочешь узнать подробнее?
(ведущий может объяснить кратко или предложить обсудить это позже, когда у него будет больше времени)
Ведущий: Спасибо, что поделились своими вопросами и мечтами! Это было очень интересно. Давайте продолжим наши беседы, чтобы узнать больше друг о друге.

3. Анкетирование.

Разработка и проведение анкет для детей и родителей может помочь собрать более структурированную информацию об интересах и потребностях детей.

Анкета для ребёнка 6 лет для выявления интересов и потребностей

Имя и фамилия: _____

Возраст: _____ лет

Интересы:

Что ты любишь делать в свободное время? (например, играть, рисовать, читать, слушать музыку, смотреть мультфильмы и т. д.)

Какие игры тебе нравятся? (например, настольные, компьютерные, подвижные и т. п.)

Есть ли у тебя любимые книги, мультфильмы или фильмы?

Какие животные тебе нравятся?

Есть ли у тебя любимые цвета?

Есть ли у тебя любимые занятия на улице (например, кататься на велосипеде, играть в песочнице, строить из песка и т. д.)?

Любимые персонажи и герои:

Есть ли у тебя любимые герои из мультфильмов, сказок или книг?

Можешь назвать их имена?

Что ты хочешь узнать нового?

Есть ли что-то, что тебе интересно изучать или узнавать? (например, животные, растения, космос, цифры, буквы и т. п.)

Как ты хочешь проводить время в детском саду или школе?

Нравится ли тебе играть с другими детьми?

Хотел бы ты участвовать в каких-нибудь интересных занятиях или проектах?

Твои мечты и желания:

О чём ты мечтаешь?

Чем бы ты хотел заниматься в будущем?

Спасибо за ответы! Это поможет нам лучше понять твои интересы и потребности.

Результаты анкетирования об интересах и потребностях детей 6 лет:

Большинство детей увлекается играми, как компьютерными, так и традиционными, например, играми в футбол с друзьями.

Многие дети мечтают научиться чему-то новому, например, играть на музыкальных инструментах, стать врачом или космонавтом.

Дети проявляют интерес к различным аспектам окружающего мира, например, к работе ракет и других механизмов.

У детей есть потребность в получении новой информации и знаний, они активно задают вопросы о том, как работают различные вещи.

На основе этих данных можно сделать вывод, что для детей этого возраста важно сочетать игры с возможностью узнавать что-то новое и развивать свои интересы.

4. Анализ продуктов детской деятельности.

Изучение рисунков, поделок, рассказов и других творческих работ детей для получения представления об их внутреннем мире и интересах детей.

5. Обсуждение с педагогами и родителями.

Взаимодействие с педагогами и родителями для получения дополнительной информации об интересах и потребностях детей, а также о том, как лучше поддерживать их обучение.

Результат анализа интересов и потребностей детей 6 лет

Интересы и потребности детей 6 лет разнообразны и включают в себя:

1. Любопытство и желание исследовать окружающий мир. Дети в этом возрасте активно познают новое, задают вопросы и стремятся к открытиям.
2. Игра и взаимодействие со сверстниками. Игры, особенно коллективные, помогают детям развивать социальные навыки, учиться сотрудничеству и коммуникации.
3. Творчество и самовыражение. Дети в 6 лет часто проявляют интерес к рисованию, лепке, конструированию и другим видам творчества.
4. Сказки и истории. Дети любят слушать сказки, рассказы и истории, которые помогают им развивать воображение и речь.
5. Физическая активность и движение. Игры с мячом, подвижные игры на свежем воздухе и другие виды физической активности важны для здоровья и развития детей.
6. Простые эксперименты и наблюдения. Дети в этом возрасте могут проявлять интерес к простым научным экспериментам, наблюдениям за природой и явлениями.
7. Ролевые игры. Игры, в которых дети могут примерить на себя различные роли (например, врача, учителя, повара), способствуют развитию воображения и социальных навыков.

Выводы

На основе анализа интересов и потребностей детей 6 лет можно сделать следующие выводы:

1. Образовательные вызовы для детей этого возраста должны быть разнообразными и включать в себя как познавательные, так и творческие и социальные аспекты.
2. Важно учитывать интересы детей и предоставлять им возможность выбора в рамках образовательных задач.
3. Подвижные игры и физическая активность должны быть неотъемлемой частью образовательного процесса, так как они способствуют не только физическому, но и эмоциональному и социальному развитию.
4. Необходимо создавать условия для взаимодействия детей со сверстниками, что поможет им развивать социальные навыки и учиться сотрудничеству.
5. Образовательные вызовы должны быть адаптированы к возрасту детей и учитывать их когнитивные и эмоциональные особенности. Это поможет сделать процесс обучения более интересным и эффективным.

Приложение 3

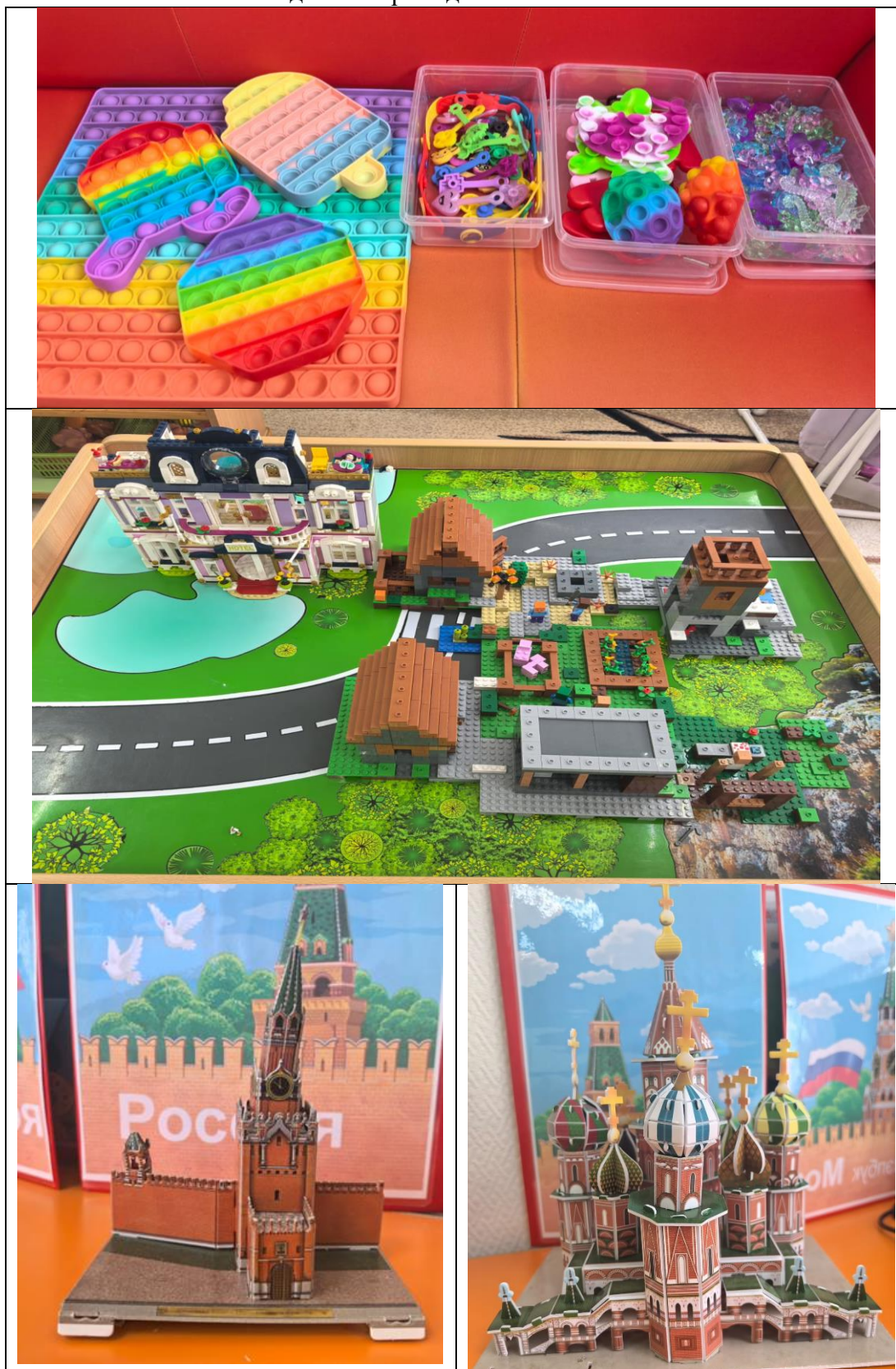
Необходимое оборудование и пособия для практического обогащения проекта работы с вызовами.

Необходимое оборудование и пособия для практического обогащения проекта работы с вызовами в дошкольном образовательном учреждении:

1. Игрушки и игровые пособия, соответствующие возрасту детей (куклы, машинки, конструкторы, пазлы, настольные игры и т. д.).
2. Методические пособия для воспитателей и педагогов (книги, учебники, методические рекомендации по организации занятий и игр).
3. Дидактические материалы (картинки, карточки, плакаты, схемы) для занятий по развитию речи, математике, окружающему миру и другим предметам.
4. Наглядные пособия (макеты, муляжи, коллекции) для ознакомления детей с окружающим миром.
5. Аудио- и видеоматериалы (мультфильмы, песенки, сказки) для прослушивания и просмотра.
6. Оборудование для проведения экспериментов и опытов (наборы для опытов с водой, песком, магнитами и т. п.).
7. Развивающие игры и пособия для сенсорного развития (игры с различными текстурами, формами, цветами).
8. Пособия для развития мелкой моторики (мозаики, бизиборды, шнуровки, сортеры).
9. Мебель для организации рабочего пространства (столы, стулья, полки для пособий).
10. Технические средства обучения (интерактивные доски, компьютеры, мультимедийные проекторы) для проведения занятий с использованием презентаций и видеоматериалов.
11. Материалы для творчества (краски, карандаши, фломастеры, пластилин, бумага, картон) для развития художественных способностей.
12. Методические пособия и игры для работы с детьми с особыми образовательными потребностями (при необходимости).



Совместная работа с родителями помогла создать интересную и познавательную среду, которая способствует развитию детей. Родители дополнили среду группы современными играми и пособиями, которые интересны их детям, это помогло индивидуализировать предметно-развивающую среду. Игры направлены на развитие, самостоятельности, креативного мышления. Большинство пособий необходимо собрать детям самостоятельно.



Подбор игр заданий и упражнений, игр, направленных на вызов интереса и мотивации у детей к познанию нового, развитие критического мышления

Центр игр, направленных на развитие критического мышления у дошкольников

Цель: развитие у детей дошкольного возраста навыков критического мышления, умения анализировать информацию, делать выводы и принимать решения.

Описание:

Центр игр включает в себя различные игры и активности, которые помогают детям развивать критическое мышление в игровой форме.

Игра «Что изменилось?»

Описание: ребёнку предлагается рассмотреть несколько картинок или предметов, а затем закрыть глаза или отвернуться, пока взрослый меняет что-то в расположении или внешнем виде предметов. **Задача** ребёнка — определить, что изменилось.

Цель: развитие наблюдательности, внимания к деталям и способности анализировать изменения.

Игра «Почему?»

Описание: взрослый задаёт ребёнку вопрос, на который нужно ответить, последовательно задавая вопрос «почему?» для более глубокого анализа. Например, «Почему ты любишь играть в машинки?» — «Потому что они интересные» — «Почему они интересные?» и так далее.

Цель: научить ребёнка анализировать и обосновывать свои ответы, развивать умение мыслить логически и причинно-следственно.

Игра «Найди решение»

Описание: ребёнку даётся ситуация или проблема, которую нужно решить. Например, «Как сделать так, чтобы кукла не упала с полки?» или «Как помочь зайчику перебраться через реку?». Ребёнок должен предложить несколько вариантов решения проблемы.

Цель: стимулировать творческое и аналитическое мышление, умение находить нестандартные решения и оценивать их эффективность.

Игра «Логические цепочки»

Описание: взрослый выкладывает перед ребёнком несколько карточек с изображениями или словами, связанными определённой логической цепочкой, например, «большая — маленькая», «быстро — медленно». **Задача** ребёнка — продолжить цепочку или объяснить логику выбора.

Цель: формирование навыков логического мышления, умения устанавливать причинно-следственные связи и делать выводы.

Игра «Сравни и найди отличия»

Описание: ребёнку предлагаются две картинки или предмета, которые нужно сравнить и найти отличия. Например, две игрушки, которые похожи, но имеют небольшие различия.

Цель: развитие внимания к деталям, аналитических способностей и умения сравнивать объекты. Эти игры могут быть адаптированы под возраст и индивидуальные особенности каждого ребёнка, что сделает процесс обучения более эффективным и увлекательным.

Картотека игр, направленных на развитие критического мышления у дошкольников

1. Что это?

Описание: ребёнку или группе детей предлагается предмет, и они должны описать его свойства, функции и назначение. Затем ведущий задаёт вопросы, которые заставляют детей анализировать и делать выводы. Например: «Что будет, если это использовать не по назначению?»

Цели: развитие умения наблюдать, анализировать свойства предметов, формулировать выводы и предположения.

2. Найди отличия

Описание: детям показывают две картинки, которые отличаются небольшими деталями. **Задача** — найти все отличия.

Цели: развитие внимания к деталям, умения сравнивать и анализировать изображения, формулировать выводы.

3. Почему так?

Описание: ведущий показывает ситуацию или картинку, а дети должны объяснить, почему что-то происходит так, а не иначе. Например, почему солнце садится за горизонт, почему машина едет,

почему дерево зелёное.

Цели: развитие умения анализировать причинно-следственные связи, формулировать гипотезы и делать выводы.

4. Что было бы, если...?

Описание: ведущий или ребёнок предлагает ситуацию, а остальные должны представить, что будет, если произойдёт что-то неожиданное. Например, что будет, если все игрушки в комнате оживут?

Цели: развитие воображения, умения анализировать альтернативные сценарии и делать выводы.

5. Угадай, что я думаю?

Описание: один ребёнок загадывает слово или фразу, а остальные должны задавать вопросы, чтобы угадать, что это. Вопросы должны быть направлены на выявление свойств и характеристик загаданного объекта.

Цели: развитие умения задавать вопросы, анализировать ответы и делать выводы, формулировать гипотезы.

6. Собери историю

Описание: детям предлагаются разрозненные картинки или карточки с фрагментами истории. Задача — собрать историю в правильном порядке и рассказать её.

Цели: развитие логического мышления, умения анализировать последовательность событий, формулировать связное повествование.

7. Найди ошибку

Описание: ведущий описывает ситуацию или рассказывает историю, в которой есть ошибка или несоответствие. Дети должны найти и исправить ошибку.

Цели: развитие умения анализировать информацию, выявлять ошибки и противоречия, формулировать обоснованные выводы.

8. Волшебные превращения

Описание: детям предлагается представить, что они могут превратить один предмет в другой. Они должны описать, как это можно сделать, и объяснить, почему это возможно.

Цели: развитие воображения, творческого мышления, умения анализировать и объяснять причинно-следственные связи.

9. Скажи наоборот

10. *Описание:* ведущий называет слово или фразу, а дети должны назвать противоположное по смыслу. Затем можно обсудить, почему именно это слово является противоположным.

Цели: развитие умения анализировать и понимать противоположные понятия, формулировать аргументированные ответы.

10. Почему это важно?

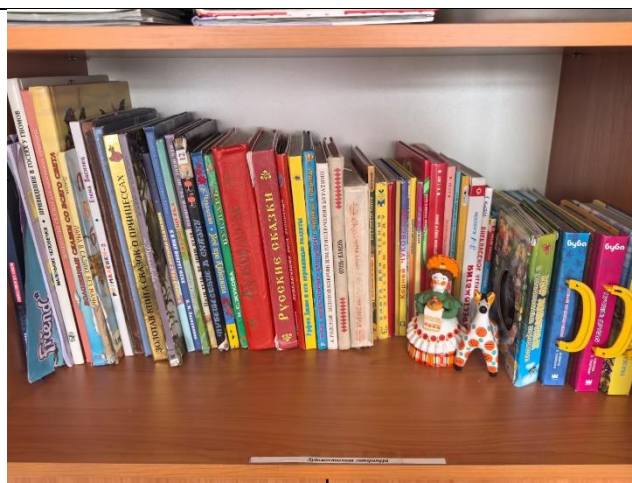
Описание: ребёнку задают вопрос или показывают ситуацию, и он должен объяснить, почему это важно или почему это работает так, а не иначе. Например, почему важно чистить зубы, почему важно слушать взрослых.

Цели: развитие аналитических навыков, умения объяснять важность действий или явлений, формулировать выводы.

Оснащение обширной библиотеки для самостоятельного поиска информации детьми.

Оснащение обширной библиотеки для самостоятельного поиска информации детьми в детском саду может включать:

1. **Книги для детей разных возрастов:** сказки, стихи, рассказы, энциклопедии для малышей и дошкольников, книги с крупными иллюстрациями и простыми текстами.
2. **Интерактивные книги и книжки-игрушки:** книги с элементами интерактива, например, звуковыми или световыми эффектами, которые могут привлечь внимание детей и сделать процесс чтения более увлекательным.
3. **Мобильные детские столики и стульчики,** которые обеспечивают комфорт и удобство для детей при работе с книгами.
4. **Небольшие стеллажи и полки для книг,** расположенные на доступной для детей высоте, чтобы малыши могли самостоятельно брать книги.
5. **Мягкие пуфы или коврики для чтения,** где дети могут удобно расположиться с книгой.
6. **Настольные или напольные игрушки и обучающие материалы** (например, кубики с буквами, картинки для изучения цветов и форм), которые могут стимулировать интерес к чтению и обучению.
7. **Мультимедийные материалы:** аудиосказки, образовательные видео на детских каналах, которые могут быть воспроизведены на небольшом экране или проекторе в специально отведённом для этого месте.
8. **Проектор или экран** для демонстрации обучающих презентаций или мультфильмов, связанных с книгами.
9. **Доступ к детскому интерактивному контенту в интернете** через планшеты или компьютеры с упрощённым и безопасным интерфейсом, предназначенным для детей. Важно обеспечить безопасное подключение к сети.
10. **Программное обеспечение для чтения электронных книг** на детских устройствах, адаптированное для малышей.
11. **Путеводители или яркие схемы-плакаты по библиотеке,** которые помогут детям ориентироваться в пространстве и находить нужные книги.
12. **Уголок для игр и творчества,** где дети могут не только читать, но и создавать свои истории, рисовать иллюстрации к прочитанным книгам. Это может включать наборы для рисования, аппликации, лепку и другие материалы.
13. **Мебель и оборудование для работы:** удобные детские столы и стулья, которые обеспечивают комфортные условия для чтения и работы.





Приложение 7

Оснащение сюжетно-ролевых игр большим ассортиментом атрибутов, способствующим развитию воображения и креативности.

В детских садах сюжетно-ролевые игры играют важную роль в развитии воображения и креативности у детей. Оснащение таких игр большим ассортиментом атрибутов помогает создать разнообразные сценарии и ситуации, которые стимулируют малышей к творческой игре.

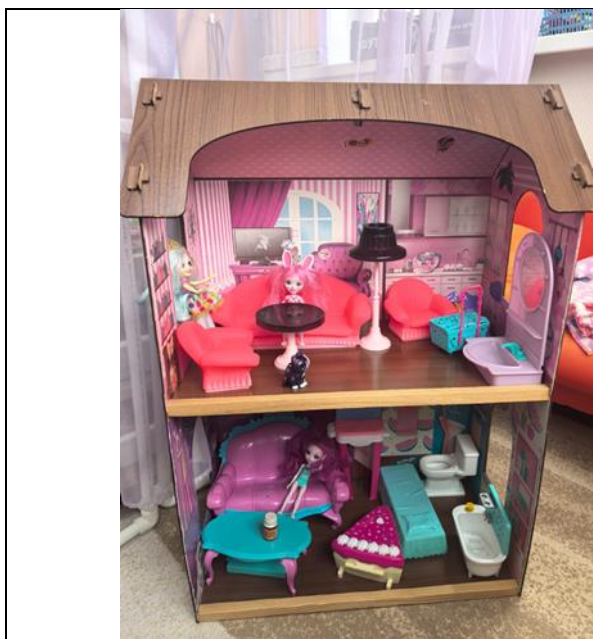
Атрибуты для сюжетно-ролевых игр включают в себя:

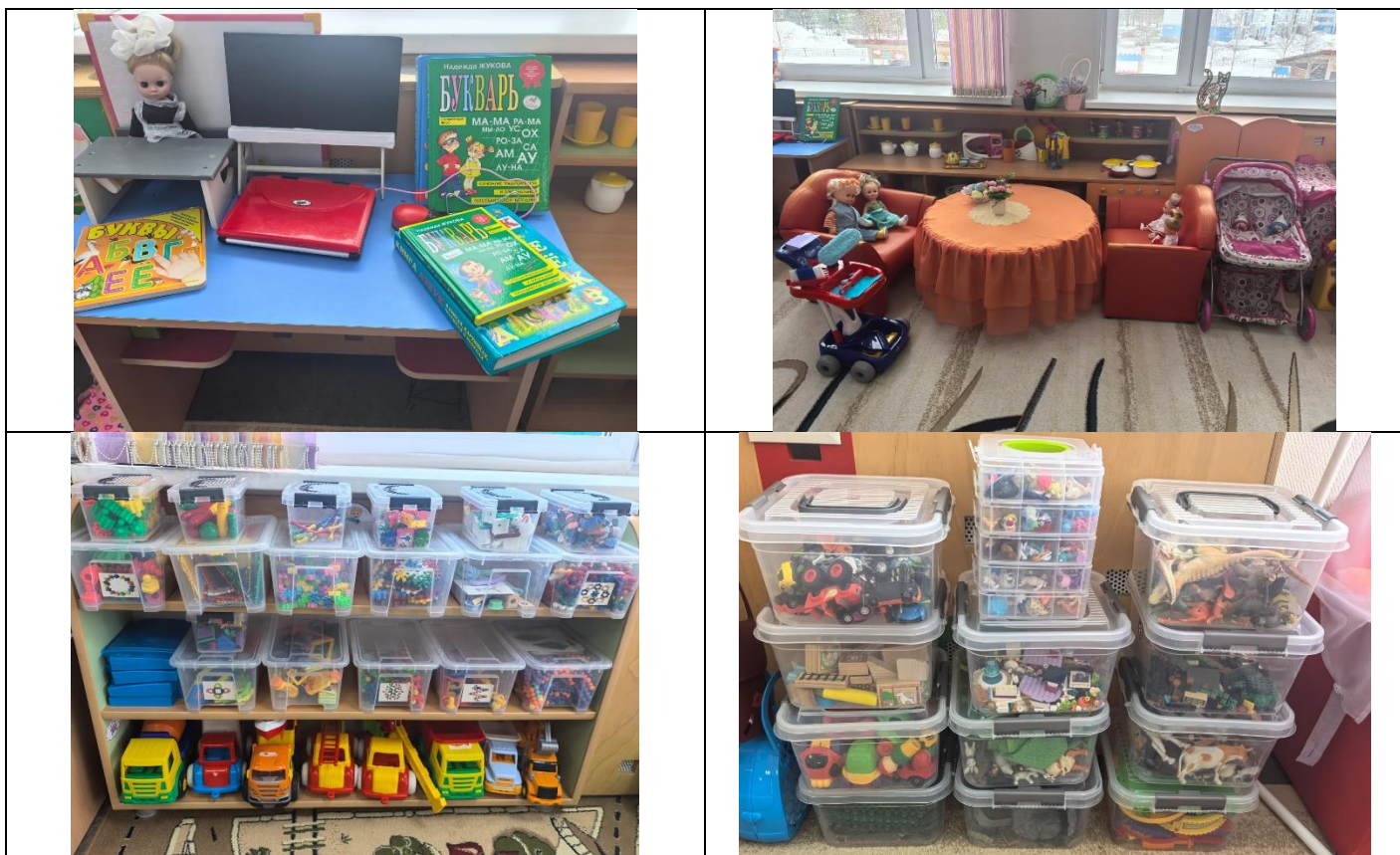
костюмы и аксессуары (шапочки, шарфы, накидки, очки, сумки, шляпы); игрушечные предметы, имитирующие реальные (посуда, инструменты, бытовая техника, медицинские принадлежности, кухонные наборы, инструменты для игры в магазин или мастерскую);

куклы и фигурки для разыгрывания различных сюжетов; макеты и постройки (например, домики, машины, деревья, улицы); игровые наборы для разных профессий и ролей (например, наборы для игры в повара, врача, парикмахера, пожарного, полицейского).

Благодаря разнообразию атрибутов дети могут примерять на себя разные роли, создавать уникальные сценарии и ситуации, комбинировать элементы из разных игр. Это способствует развитию их воображения, креативности и способности к самостоятельному мышлению.

Кроме того, использование разнообразных атрибутов помогает детям лучше понять и осмыслить окружающий мир, развивает их социальные навыки и умение взаимодействовать друг с другом в рамках общего сюжета. В результате сюжетно-ролевые игры становятся не только увлекательным занятием, но и эффективным инструментом для всестороннего развития ребёнка.





Приложение 8

Создание центра для экспериментирования, зоны для проектной деятельности.

В нашем дошкольном образовательном учреждении (ДОУ) мы создали центр для экспериментирования с целью развития у детей познавательного интереса, любознательности и стремления к исследовательской деятельности. Основные компоненты центра включают:

1. **Уголок с научными приборами и инструментами:** здесь мы разместили лупы, микроскопы, весы, магниты и другие инструменты, которые помогают детям проводить простые эксперименты и наблюдения. Это способствует формированию навыков наблюдения, сравнения, обобщения и анализа.
2. **Зона для опытов с природными материалами:** в этой зоне мы создали условия для экспериментов с песком, водой, камнями и другими природными материалами. Дети могут изучать свойства этих материалов, проводить простые опыты и создавать свои проекты.
3. **Мини-лаборатория для химических и физических экспериментов:** здесь мы разместили безопасные материалы и вещества, которые позволяют детям проводить простые химические и физические опыты под наблюдением воспитателя. Это помогает им понять основные законы природы и явления.
4. **Зона для проектной деятельности:** в этой зоне мы создали условия для разработки и реализации детских проектов. Здесь есть столы и места для работы в группах, а также материалы и инструменты для создания макетов, моделей, рисунков и других проектов.
5. **Уголок для наблюдений за природой:** мы создали мини-сад с растениями, где дети могут наблюдать за их ростом, изучать их свойства и проводить простые эксперименты. Это способствует развитию интереса к природе и экологическому воспитанию.
6. **Уголок с книгами и материалами для чтения и исследований:** здесь мы разместили энциклопедии, книги с опытами и экспериментами, а также другие материалы, которые помогают детям расширять свои знания и проводить исследования.

Создание центра для экспериментирования и зоны для проектной деятельности в ДОУ позволило нам создать благоприятную среду для развития познавательных интересов и исследовательских навыков у детей. Мы стремимся стимулировать их творческую активность и самостоятельность, а также

формировать навыки наблюдения, сравнения, обобщения и анализа через практическую деятельность.



Приложение 9

Подбор игр и заданий для детей в образовательном формате «Вызов»

Игры и задания для детей в образовательном формате «Вызов»

1. Математический лабиринт:

- Задание: провести персонажа (например, фигурку или точку) по лабиринту, решая математические примеры на каждом этапе.
- Цель: добраться до выхода, правильно решив все примеры.
- Уровень сложности: можно варьировать сложность примеров в зависимости от возраста и уровня подготовки ребёнка.

2. Алфавитный квест:

- Задание: найти спрятанные слова или предметы, названия которых начинаются на определённую букву алфавита.
- Цель: собрать все слова или предметы, начинающиеся на заданную букву.
- Уровень сложности: начать с простых слов и постепенно усложнять задачу.

3. Путешествие по странам:

- Задание: изучить основные достопримечательности, традиции и культуру разных стран.
- Цель: собрать карту или пазл с изображениями достопримечательностей и ответить на вопросы о культуре и традициях.
- Уровень сложности: можно начать с изучения одной страны, а затем перейти к сравнению нескольких стран.

4. Грамматический лабиринт:

- Задание: провести героя по лабиринту, выполняя задания на знание грамматики (например, склонение, спряжение, употребление времён).
 - Цель: правильно выполнить все задания и добраться до выхода.
 - Уровень сложности: можно усложнять задания, добавляя исключения и сложные случаи.
5. **Литературный квест:**
- Задание: найти и прочитать отрывки из книг, соответствующие определённым темам или персонажам.
 - Цель: составить свою версию сюжета или рассказать о персонаже, используя найденные отрывки.
 - Уровень сложности: можно начать с простых сказок и постепенно перейти к более сложным произведениям.
6. **Экологический лабиринт:**
- Задание: решить экологические задачи и головоломки, связанные с охраной природы и окружающей среды.
 - Цель: разработать план действий по защите природы в своём районе.
 - Уровень сложности: начиная с простых фактов о животных и растениях, постепенно переходить к более сложным экологическим проблемам.
7. **Космический квест:**
- Задание: изучить планеты Солнечной системы, их характеристики и особенности.
 - Цель: ответить на вопросы о планетах, их спутниках и других космических объектах.
 - Уровень сложности: от простого знакомства с планетами до более сложных заданий о космических явлениях и исследованиях.
8. **Исторический лабиринт:**
- Задание: пройти лабиринт, решая исторические задачи и головоломки.
 - Цель: добраться до выхода, правильно ответив на вопросы об исторических событиях, личностях и эпохах.
 - Уровень сложности: начать с известных исторических фактов и постепенно переходить к более сложным темам.
9. **Музыкальный лабиринт:**
- Задание: провести персонажа по лабиринту, правильно называя музыкальные инструменты, композиторов и произведения.
 - Цель: добраться до выхода, успешно выполнив все задания.
 - Уровень сложности: начиная с простых музыкальных инструментов и известных мелодий, постепенно переходить к более сложным музыкальным фактам.
10. **Творческий лабиринт:**
- Задание: создать что-то новое, используя заданные материалы или темы.
 - Цель: создать уникальное произведение искусства, например, рисунок, поделку или стихотворение.
 - Уровень сложности: можно начать с простых заданий, таких как создание рисунка по образцу, и постепенно усложнять, предлагая более сложные темы и материалы для творчества.

Картотека настольных игр в формате «Вызов» для дошкольников:

1. **«Мемори» (Memory)** — игра на запоминание парных картинок. Участники должны найти одинаковые изображения, открывая карточки.
2. **«Домино»** — классическая игра, где нужно подбирать костяшки с одинаковым количеством точек на обеих половинах.
3. **«Лото для малышей»** — лото с картинками, где участники закрывают соответствующие изображения на своих карточках.
4. **«Найди пару»** — игра, в которой нужно подобрать подходящие по цвету, форме или изображению карточки.
5. **«Собери картинку» (пазлы для дошкольников)** — пазлы из крупных деталей, которые нужно собрать в единую картинку.
6. **«Кубики»** — игра с кубиками, на которых изображены различные картинки или символы. Участники могут бросать кубики и выполнять задания, связанные с выпавшими изображениями.

7. **«Найди и назови»** — игра, где ведущий показывает карточку с изображением, а участники должны назвать объект или описать его.
8. **«Составь историю»** — игра, в которой участники по очереди выкладывают карточки с картинками и составляют историю.
9. **«Цвета и формы»** — игра на запоминание и называние цветов и форм. Участники могут выбирать карточки с определёнными цветами или формами и выполнять задания.
10. **«Кто я?»** — игра, где каждому участнику загадывается персонаж, предмет или животное, и он должен задавать вопросы другим участникам, чтобы угадать, кто он. Вопросы могут быть только с ответами «да» или «нет».

Эти игры помогут развить у дошкольников память, внимание, логическое мышление и речь.

Приложение 10

Адаптация технологии «Кейс» для работы в формате «Вызов»

Кейс-технология как формат вызова для дошкольников

Кейс-технология — это метод обучения, который предполагает разбор реальных ситуаций или сценариев. В дошкольном образовании кейсы могут быть адаптированы под возрастные особенности детей и использоваться для развития различных навыков.

Цель использования кейс-технологии для дошкольников:

Стимулировать интерес к познанию окружающего мира. Развивать умение анализировать информацию и делать выводы.

Формировать навыки решения проблем и принятия решений. Способствовать развитию речи и коммуникативных навыков.

Примеры кейсов для дошкольников:

Ситуация с выбором: например, ребёнку предлагается выбрать, какую игрушку взять с собой на прогулку, и объяснить свой выбор. Это помогает развивать умение аргументировать свою точку зрения.

Ролевые игры: например, можно разыграть ситуацию в магазине, где ребёнок должен выбрать товары, оплатить их и получить сдачу. Это помогает развивать навыки общения, счёта и решения простых математических задач.

Проблемные ситуации: например, ребёнку можно предложить помочь персонажу сказки решить проблему или преодолеть препятствие. Это помогает развивать логическое мышление и умение находить нестандартные решения.

Творческие кейсы: например, можно предложить ребёнку создать поделку или рисунок на заданную тему. Это помогает развивать творческие способности и мелкую моторику.

Кейс-технология может быть использована в различных образовательных областях, таких как математика, чтение, окружающий мир, творчество и т. д. Важно, чтобы кейсы были интересными и доступными для дошкольников, а также соответствовали их возрастным особенностям и индивидуальным потребностям.

Приложение 11

Организация игр заданий и упражнений, игр, направленных на вызов интереса и мотивации у детей к познанию нового, развитие критического мышления.

Особенности организации игр, заданий и упражнений для вызова интереса и мотивации у детей к познанию нового и развития критического мышления:

1. **Актуальность и практическая направленность.** Задания должны быть связаны с реальным миром, иметь практическую значимость и вызывать у детей интерес. Например, можно использовать сценарии, близкие к повседневной жизни ребёнка, или задачи, которые помогут ему решить какие-то бытовые вопросы.
2. **Разнообразие форматов.** Игры и задания должны быть разнообразными по формату, чтобы поддерживать интерес детей. Можно использовать игры на бумаге, интерактивные задания на компьютере или планшете, ролевые игры и т. д.

3. **Проблемный характер заданий.** Задания должны ставить перед детьми проблему или задачу, которую нужно решить. Это способствует развитию критического мышления, умению анализировать и делать выводы.
4. **Возможность выбора.** Детям нужно предоставлять возможность выбора заданий и игр, чтобы они могли самостоятельно определять, что им интересно и что они хотят изучать. Это повышает их мотивацию и вовлечённость.
5. **Сотрудничество и взаимодействие.** Задания и игры, требующие сотрудничества и взаимодействия с другими детьми, способствуют развитию социальных навыков и критического мышления. Можно организовать работу в группах, парах или командах.
6. **Обратная связь и рефлексия.** Важно предоставлять детям обратную связь по их работе и стимулировать рефлексия. Это помогает им понять свои ошибки и успехи, а также способствует развитию критического мышления.
7. **Использование игровых элементов.** Игровые элементы, такие как соревновательность, баллы, награды и т. п., могут повысить мотивацию и интерес детей. Однако важно, чтобы игровые элементы не становились самоцелью, а способствовали достижению образовательных целей.
8. **Интеграция различных предметов.** Задания и игры могут объединять несколько предметов, например, математику и естествознание, что способствует междисциплинарному подходу и углублённому пониманию материала.
9. **Возрастные особенности.** При организации игр и заданий важно учитывать возрастные особенности детей. Задания должны быть адаптированы под уровень развития и интересы детей определённого возраста.
10. **Творческий подход.** Задания и игры должны стимулировать творческий подход и самовыражение. Это может быть создание собственных историй, рисунков, моделей и т. п. Творческий подход способствует развитию критического мышления и мотивации к познанию.



Организация работы в библиотеке для самостоятельного поиска информации детьми.

В библиотеке дети могут самостоятельно искать информацию, пользуясь каталогами и картотеками, книгами. Воспитатель может провести краткий инструктаж по работе с библиотечными системами, объяснить правила пользования библиотекой и помочь в выборе ресурсов для поиска информации. Дети могут работать в группе или брать книги и другие материалы на дом.



Организация сюжетно-ролевых игр, способствующих развитию воображения и креативности.

Этапы организации сюжетно-ролевых игр, способствующих развитию воображения и креативности:

1. Выбор темы игры:

- Определите тему игры, которая будет интересна и понятна детям. Это может быть что-то из их повседневной жизни, сказки, мультфильмы, фантастические истории и т. д.
- Учитывайте возрастные особенности детей и их интересы.

2. Распределение ролей:

- Предложите детям выбрать роли в игре. Это поможет им проявить свою индивидуальность и креативность.
- Если дети затрудняются с выбором, помогите им, предложив несколько вариантов ролей.
- Можно ввести элемент случайности, например, вытягивать карточки с ролями из шляпы.

3. Создание игрового пространства:

- Подготовьте необходимые атрибуты и реквизит для игры. Это могут быть костюмы, маски, игрушки, предметы для декора и т. п.
- Создайте игровое пространство, которое будет соответствовать выбранной теме. Например, если игра основана на сказке, можно создать «лес» из подручных материалов или «дворец» с помощью мебели и декораций.

4. Обсуждение правил:

- Объясните детям правила игры, чтобы они понимали, что от них требуется.
- Подчеркните, что в игре можно придумывать и изменять правила, что способствует развитию креативности.

5. Развитие сюжета:

- Позвольте детям самостоятельно развивать сюжет игры. Это поможет им проявить своё воображение и креативность.
- Вмешивайтесь в игру только в случае необходимости, чтобы помочь детям преодолеть трудности или направить их в нужное русло.
- Задавайте вопросы, которые помогут детям развивать сюжет и глубже погружаться в игру. Например: «Что бы ты сделал дальше?», «Как ты думаешь, что произойдёт, если...?»

6. Поддержка и поощрение:

- Поддерживайте детей в их творческих начинаниях, поощряйте их идеи и предложения.
- Хвалите детей за их усилия и достижения, это поможет им чувствовать себя уверенно и продолжать развивать свои творческие способности.

7. Обсуждение игры после её завершения:

- После завершения игры обсудите с детьми, что им понравилось, что было сложным, какие идеи они хотели бы воплотить в будущих играх.
- Это поможет детям осмыслить свой игровой опыт и применить полученные навыки в будущих сюжетах.

8. Создание условий для импровизации:

- Сюжетно-ролевые игры должны предоставлять детям возможность для импровизации и экспериментирования.
- Например, можно предложить детям изменить сюжет или добавить новых персонажей в процессе игры.

9. Интеграция разных видов деятельности:

- Включайте в сюжетно-ролевые игры элементы других видов деятельности, таких как рисование, лепка, конструирование и т. п.
- Это поможет детям использовать разные способы выражения своих идей и развивать их творческие способности в различных направлениях.

10. Сотрудничество и взаимодействие:

- Поощряйте детей к сотрудничеству и взаимодействию в процессе игры.
- Это поможет им научиться работать в команде, слушать друг друга и учитывать мнения других.





Приложение 14

Организация работы центра для экспериментирования, зоны для проектной деятельности.

Особенности организации работы центра для экспериментирования и зоны для проектной деятельности в детском саду:

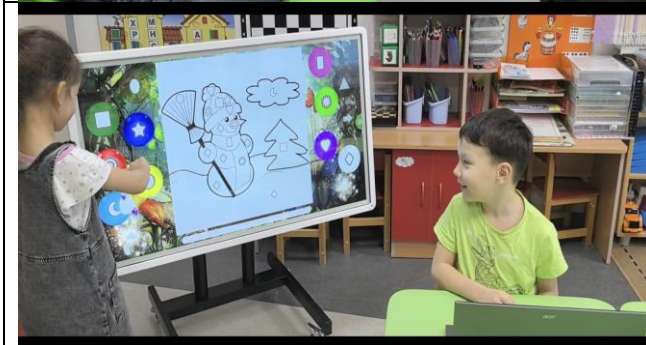
1. **Пространственное разделение зон:** в центре предусмотрены отдельные зоны для игр и экспериментов, рабочие места для проектной деятельности, места для групповой работы и обсуждений.
2. **Безопасность:** все материалы и оборудование безопасны для детей, соответствуют требованиям безопасности в детских учреждениях.
3. **Возрастная адаптация:** зоны и материалы адаптированы для разных возрастных групп дошкольников.
4. **Игровой подход:** эксперименты и проекты представлены в игровой форме, что способствует лучшему восприятию и усвоению информации детьми.
5. **Наглядность:** использование наглядных пособий, моделей и интерактивных элементов для демонстрации результатов экспериментов и проектной деятельности.
6. **Методическое обеспечение:** наличие методических пособий и рекомендаций для воспитателей по организации экспериментов и проектной деятельности с детьми.
7. **Интеграция с образовательной программой:** деятельность в центре соответствует образовательной программе детского сада и способствует развитию детей в различных направлениях.
8. **Мультифункциональность:** возможность использования зон для различных видов деятельности (например, научно-исследовательская работа в игровой форме, техническое творчество, экологические проекты).
9. **Комфортная среда:** создание уютной и комфортной атмосферы для детей, использование приятного для глаз оформления зон.
10. **Система координации:** воспитатели и специалисты планируют и координируют работу центра, следят за соблюдением правил и порядка.



Проведение игр и заданий для детей в образовательном формате «Вызов»

Особенности проведения игр и заданий для детей в образовательном формате «Вызов»:

1. **Интерактивность и вовлечённость.** Игры и задания должны быть интерактивными, чтобы дети могли активно участвовать в процессе обучения. Это может быть работа в группах, обсуждение вопросов, решение задач вместе с другими участниками.
2. **Разнообразие форматов.** В образовательном формате «Вызов» можно использовать различные форматы игр и заданий: викторины, квесты, ролевые игры, командные соревнования. Это помогает поддерживать интерес детей и делает обучение более увлекательным.
3. **Связь с образовательной программой.** Игры и задания должны соответствовать возрасту и уровню знаний детей, а также быть связанными с учебной программой. Это помогает закрепить полученные знания и навыки.
4. **Элементы соревнования.** Введение элементов соревнования может повысить мотивацию детей и стимулировать их к более активному участию. Однако важно, чтобы соревнование было справедливым и не приводило к стрессу у участников.
5. **Практический подход.** Задания должны включать практические элементы, которые помогут детям применить полученные знания в реальной жизни. Это может быть решение задач, связанных с повседневной жизнью, или выполнение проектов, требующих применения нескольких навыков.
6. **Мультимедийные элементы.** Использование мультимедийных элементов, таких как видео, аудио, интерактивные карты и схемы, может сделать игры и задания более привлекательными для детей и помочь им лучше усвоить материал.
7. **Обратная связь.** Важно предоставлять детям обратную связь после выполнения заданий. Это может быть как устная оценка, так и письменные комментарии. Обратная связь помогает детям понять свои ошибки и улучшить результаты.
8. **Адаптивность.** Игры и задания должны быть адаптированы под индивидуальные особенности каждого ребёнка. Это может включать в себя разные уровни сложности, дополнительные пояснения или альтернативные способы выполнения заданий.
9. **Командная работа.** Задания, требующие сотрудничества в команде, способствуют развитию социальных навыков и умения работать в коллективе. Это важный аспект для подготовки детей к взаимодействию в обществе.
10. **Игровой подход к обучению.** Игры и задания должны быть построены таким образом, чтобы дети не только получали знания, но и получали удовольствие от процесса обучения. Это способствует более глубокому и прочному усвоению материала.





Приложение 16

Работа по технологии «Кейс» в формате «Вызов» Особенности работы по технологии «Кейс» в детском саду:

Практическая направленность. В детском саду можно использовать кейсы для решения повседневных ситуаций, с которыми дети сталкиваются в группе или дома. Например, обсуждение, как правильно делиться игрушками или как помочь другу, который расстроен. Это помогает малышам применять теоретические знания (правила поведения, основы взаимопомощи) на практике и развивать социальные навыки.

Многообразие решений. В рамках кейсов дети могут предлагать разные способы решения одной и той же ситуации. Например, как можно помочь убрать игрушки после игры. Это стимулирует их креативность и учит рассматривать проблему с разных сторон, а также уважать мнение сверстников.

Интерактивность. Работа над кейсами в детском саду часто предполагает обсуждение в кругу сверстников или с воспитателем. Это способствует развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде и аргументировать свою точку зрения. Дети учатся слушать друг друга и совместно находить решения.

Контекстуальность. Кейсы можно основывать на событиях из жизни детей или персонажей книг и мультфильмов, которые им знакомы. Это делает их более понятными и интересными для малышей. Дети лучше понимают контекст проблемы и могут соотнести её с собственным опытом.

Необходимость анализа большого объёма информации. Хотя в детском саду кейсы могут быть более простыми, дети всё равно могут работать с информацией, например, обсуждая картинки или рассказы. Это развивает их навыки наблюдения, анализа и обобщения информации.

Фокус на процессе решения. Важно не только найти решение, но и объяснить, как оно было получено. Воспитатель может задавать вопросы, помогающие детям осознать свои мыслительные процессы. Это развивает у детей метакогнитивные навыки и умение объяснять свои действия.

Возможность для адаптации и персонализации. Кейсы можно адаптировать под интересы и уровень развития каждого ребёнка. Это делает обучение более индивидуальным и помогает каждому малышу чувствовать себя успешным. Например, для одних детей можно усложнить задачу, добавив больше деталей, а для других — упростить, чтобы они могли справиться самостоятельно.

Развитие soft skills. Работа над кейсами способствует развитию не только профессиональных, но и мягких навыков, таких как коммуникация, сотрудничество, управление временем и стрессом.

Междисциплинарный подход. Кейсы могут объединять элементы разных дисциплин, что способствует комплексному пониманию проблемы и развитию междисциплинарных навыков.

Оценка не только результата, но и процесса. В технологии «Кейс» важно оценить не только правильность решения, но и ход рассуждений, аргументацию и взаимодействие в группе. Это позволяет более полно оценить уровень подготовки и развития навыков обучающихся.



Приложение 17

Повышение уровня педагогической компетентности родителей по вопросам проекта

Для повышения уровня педагогической компетентности родителей в рамках проекта «Обучение через вызов как образовательный формат в дошкольном учреждении» была проведена следующая работа:

1. **Анализ потребностей родителей.** На начальном этапе были изучены интересы и потребности родителей в вопросах образования и воспитания детей. Это позволило определить наиболее актуальные темы для обсуждения и разработать соответствующий план работы.
2. **Разработка и распространение информационных материалов.** Были подготовлены и распространены информационные буклеты, памятки и другие материалы, содержащие информацию о проекте, его целях и задачах, а также рекомендации по поддержке детей в процессе обучения через вызов.
3. **Проведение консультаций и встреч.** Организованы встречи с родителями, на которых специалисты дошкольного учреждения рассказали о преимуществах и особенностях образовательного формата «обучение через вызов», ответили на вопросы родителей и дали практические рекомендации.
4. **Организация семинаров и вебинаров.** Проведены онлайн и офлайн семинары, на которых родители могли узнать больше о методах и подходах, используемых в рамках проекта, а также получить практические навыки взаимодействия с детьми в формате «обучение через вызов».
5. **Создание сообщества родителей.** Для обмена опытом и обсуждения вопросов, связанных с проектом, было создано сообщество родителей, где они могут задавать вопросы, делиться советами и поддерживать друг друга.
6. **Вовлечение родителей в образовательный процесс.** Родителям были предложены возможности участия в различных мероприятиях и проектах, связанных с обучением через вызов, например, организация совместных занятий или мастер-классов.
7. **Обратная связь и мониторинг.** В процессе работы осуществлялся сбор обратной связи от родителей, что позволило корректировать и адаптировать содержание и методы работы в соответствии с их потребностями и интересами.
8. **Сотрудничество с другими специалистами.** Были организованы встречи и консультации с психологами, методистами и другими специалистами, которые поделились своими знаниями и опытом в области дошкольного образования.
9. **Мониторинг и оценка результатов.** После проведения мероприятий была проведена оценка уровня знаний и понимания родителей по вопросам проекта. Это позволило определить эффективность проведённой работы и внести необходимые коррективы.

Такая комплексная работа позволила не только повысить уровень педагогической компетентности родителей, но и укрепить взаимодействие между дошкольным учреждением и семьёй, что является важным фактором для успешного развития ребёнка.

