

«Кейс - трансформер»

*Метод культурной практики
для детей 5-7 лет*

Составитель: Доценко Г.А.
воспитатель высшей квалификационной категории

Шушенское 2019 г.

Пояснительная записка

Культурные практики в системе дошкольного образования – это тип организации и самоорганизации детской деятельности ребенка, требующий и воспроизводящий определенный набор социально – нормативных характеристик на определенном возрастном этапе дошкольного детства. На основе культурной практики, предложенной кандидатом педагогических наук **Масловой Светланой Викторовной** – практики свободы (это практика расширения возможностей ребенка), мною был разработан метод культурной практики с целью развития самостоятельной детской деятельности и проявления инициативы «Кейс - трансформер», когда создаются условия для развития у детей потребностей и способностей к самореализации - «проявляй себя».

Окружающая действительность диктует свои правила. В век нано - технологий актуальна мобильность, умение дошкольника, школьника и студента выбирать доступный материал и самостоятельно определять для себя способы взаимодействия с ним. В связи с этим возникла потребность в создании Маркеров игрового пространства. Их можно перемещать, играть с ними на улице, они занимают минимум места, и каждый ребёнок может их сделать своими руками, получив дополнительное удовольствие от творческой работы.

Метод «Кейс - трансформер» - это выбор ребенком самостоятельной деятельности в условиях, созданной педагогом развивающей предметно – пространственной среды с добавлением неоформленного материала, обеспечивающей выбор каждым ребенком материалов и деятельности по интересам, позволяющим взаимодействовать со сверстниками или действовать индивидуально.

Благодаря конструированию быстро совершенствуются навыки и умения схематичного преобразования пространства,

умственное и эстетическое развитие ребенка. У детей с хорошо развитыми навыками в конструировании быстрее развивается речь, так как тонкая моторика связана с центрами речи. Ловкие, точные движения рук дают ребенку возможность быстрее и лучше овладеть техникой письма.

Цель:

Упражнять детей в моделировании и построении схем, развивать способность к порождению новых оригинальных идей, к анализу схем, чертежей, конструкций, формировать объяснительную речь, развивать самостоятельность, независимость мышления, активность.

Задачи:

- Способствовать активности ребенка; принятию живого заинтересованного участия в образовательном процессе; умению в случаях затруднений обращаться за помощью к взрослому;
- Формировать способности управлять своим поведением, овладению конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми и способностью изменить стиль общения в зависимости от ситуации;
- Формировать способности планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели, способности самостоятельно действовать в повседневной жизни, в различных видах деятельности.

Формы организации деятельности детей

Игровая деятельность проводится 1 раз в 2 недели, в течение 40 минут.

Целевые ориентиры на этапе завершения овладения методом:

- у детей сформирован устойчивый интерес к конструированию;

- сформировано умение придумывать свои конструкции и изделия из разных материалов и воплощать их сначала в зарисовках, схемах;
- дети ознакомлены с принципами дизайн – деятельности (моделирование, проектирование, оформительская деятельность);
- умеют видеть конструкцию предмета и анализировать ее с учетом практического назначения;
- создают модели по рисунку и словесной инструкции;
- обладают умениями творчески преобразовывать пространство вокруг себя;
- развивают инициативность и самостоятельность.

Условия реализации программы:

- Стабильные занятия дошкольников;
- Наличие необходимого оборудования и инвентаря для занятий;
- Достаточное количество времени для реализации метода;
- Игровой метод проведения занятий.

Материал:

- Набор игровых материалов для игровой, продуктивной, конструктивной деятельности;
- Набор материалов и оборудования для познавательно-исследовательской деятельности, образно-символический материал и необработанный материал.

Описание метода

Система работы построена с учетом постоянной смены деятельности, насыщена игровыми приемами и моментами, поэтому исключает переутомление детей. Планируя деятельность, учитываю их способности и индивидуальные возможности. Игровые задания обычно имеют подгрупповую форму работы.

- Предлагается придумать и нарисовать то, что хотели бы построить для игры, с учетом предложенного материала и оборудования;
- Проводим анализ с детьми готовых схем, и выбор друзей (партнеров);
- Конструируются постройки и идеи, придерживаясь чертежей-схем;
- Организуется игровая деятельность с постройками.

Успешность применения метода «Кейс – трансформер» составляет:

Показатели	2019 г.	2020 г.
Самостоятельное моделирование необходимой для игры предметно-игровой среды	65%	92%
Умение планировать деятельность, отбирать для нее необходимый материал	61%	83%

Направленность – художественно-эстетическое развитие, познавательная активность детей.

Задачи по конструированию:

- развивать фантазию, воображение, активное стремление к созидательной деятельности, желание экспериментировать, изобретать;
- развивать пространственное, логическое, математическое мышление и память.
- научить создавать постройки по рисунку, модели, схеме, словесному описанию.

Образовательная деятельность по художественно-эстетическому развитию с детьми подготовительной группы осуществляется в первой половине дня в соответствии с расписанием. В середине непосредственно образовательной деятельности проводятся физкультурные минутки.

Формы реализации:

Система работы включает:

- НОД (занятия),
- беседы,
- наблюдения,
- игровые занятия,
- экскурсии и рассматривание конструкций зданий,
- проблемно-игровые ситуации,
- викторины, сочинение загадок и сказок,
- самостоятельная разработка схем,
- рассматривание и обсуждение предметных и сюжетных картинок схем и моделей построек, иллюстраций к знакомым сказкам, произведений искусства и архитектуры, обсуждение средств выразительности.

Условия реализации:

В группе должна быть создана специфическая предметно-пространственная развивающая среда, организованная в виде разграниченных зон: в том числе организован центр конструктивной деятельности (все виды строительного, природного материалов); центр продуктивных художественно-творческих видов деятельности и др. Обязательным условием является предоставление полной доступности Центров для детей. В работе таких центров царит атмосфера психологической творческой свободы, возможности проявить свою индивидуальность, реализовать свой выбор. Выбор ребёнком развивающей среды – стимул саморазвития не только ребенка, но и педагога.

Совместная деятельность педагога с детьми направлена на поддержку инициативных ситуаций развития ребенка. Для этого созданы следующие условия:

- условия для свободного выбора деятельности;

- условия для принятия детьми решений, выражения своих мыслей, чувств;
- недирективная помощь детям, поддержка детской инициативы;
- создание разных пространств для представления детских творческих продуктов.

Методы и приемы, используемые в НОД.

1. По источнику познания:

- вербальные,
- наглядные,
- практические методы обучения.

2. По типу обучения:

- объяснительно-иллюстративные,
- проблемно-развивающие методы обучения.

3. По уровню познавательной самостоятельности:

- репродуктивные,
- продуктивные.

4. По дидактическим целям и функциям:

- методы стимулирования,
- организации и контроля.

5. По виду деятельности педагога:

- методы изложения, беседы;
- методы организации самостоятельной учебной деятельности.

6. Методы дифференцированного обучения.

7. Самостоятельная деятельность детей;

Диагностика уровня освоения данной программы планируется в ходе проведения мониторинга ежеквартально.

Для реализации метода используются технические средства: ноутбук, фотоаппарат, интернет - ресурс.

Конструктивное взаимодействие с семьей предполагает объединение усилий по обеспечению развития и обучения ребенка, использование традиционных форм работы с родителями: родительские собрания, консультации, беседы.

Содержательный раздел.

Задачи:

Упражнять детей в строительстве различных сооружений по предлагаемым условиям, в предварительной зарисовке, в анализе схем и конструкций; развивать умение воспринимать предметы и явления в их взаимосвязях, устанавливать их, аргументировать свои решения; развивать конструкторские навыки, направленное воображение.

План проведения НОД **по конструированию в подготовительной к школе группе** **по теме: « Мой Чудо – домик»**

Возрастная категория 5- 7 лет.

Цель: Формировать у детей устойчивый интерес к конструкторской деятельности, желание экспериментировать, творить, изобретать.

Задачи:

- Закреплять умение конструировать. Отвлечь детей от компьютеров и показать, что по сюжету компьютерной игры можно организовать реальную;
- Развивать умения составлять схемы, выделять структуру объекта и устанавливать ее взаимосвязь с практическим назначением;

- Содействовать развитию творческих способностей;
- Воспитывать нравственно-эстетическое отношение к миру.

Организация развивающей среды:

Для проведения НОД - ноутбук, неоформленный материал (различные картонные коробки, небольшие чурочки, картонные листы большого размера), строительный материал, конструктор базовый, различной длины ткань, карандаши простые и цветные, бумага, ножницы, клей, цветная бумага, линейки.

Методы и приемы организации НОД: рассматривание, беседа, моделирование схем, изготовление продуктов творчества.

Предварительная работа

НОД в ходе режимных моментах:

Утро: беседа о любимых компьютерных играх, о пользе и вреде компьютера. Беседа о профессиях – архитектор, строитель, конструктор, дизайнер.

Прогулка: рассматривание здания детского сада и окружающих строений.

Вечер: чтение произведения В.Маяковского «Кем быть?», презентация об этапах строительства.

Взаимодействие педагога с родителями воспитанников: наблюдение за строящимися зданиями во время прогулок; рассказ о профессиях - строитель, архитектор и конструктор, дизайнер родителями.

Проведение НОД:

Воспитатель:

- Ребята, чем вы любите заниматься?
- В какие компьютерные игры вы любите играть?
- В чем заключается смысл игры «Майнкрафт?»
- Какие виды построек можно сделать?

Предлагаю посмотреть, как строятся дома (ответы детей, просмотр презентации, беседа об увиденных постройках).

- Люди, каких профессий занимаются строительством зданий?

- Кто такой архитектор, конструктор? Это человек, который разрабатывает на бумаге будущее здание или целый город.

- С чего начинается любое строительство?

- Что необходимо, чтобы здание было крепким и устойчивым?

- Сегодня я предлагаю вам побыть строителями. Строительным материалом вам послужит весь материал, который вы видите. Строительство начинается с разминки для рук - пальчиковая гимнастика «Молоточки»:

Тук, тук, тук молоточки стучат,

Строим дом для зайчат.

Строим дом для бельчат.

Строим дом для мальчиков.

Строим дом для девочек.

Вот какой хороший дом!

Вместе дружно заживем!

- Придумайте название для вашего дома.

Предлагаю представить будущий «Чудо-домик» и поиграть в игру «Опиши постройку». (Подобрать признак предмета.)

- Для чего нужны дома?

- А наш дом для кого мы будем строить?

- Я предлагаю мальчикам заняться строительством домов или других построек, а девочкам подумать какая обстановка будет в доме, где что будет находиться? (рассказы детей).

- Понравилось вам быть конструкторами и дизайнерами? Теперь проходите за столы, там приготовлены бумага, линейки и карандаши, придумайте схемы, по которым вы будете строить свои сооружения (дети планируют свою деятельность – чертят схемы).

Во время работы звучит тихая мелодия.

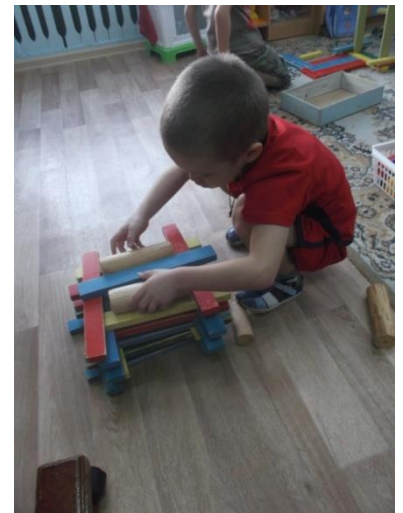
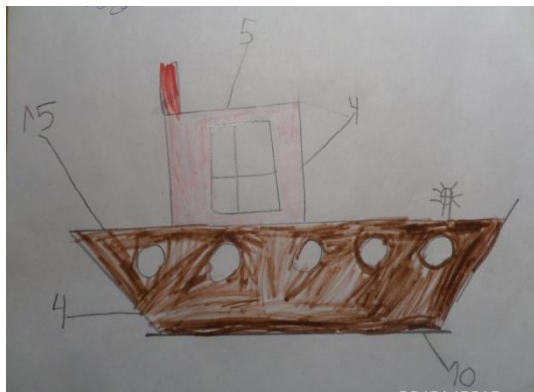
-Далее идет рассматривание планов-схем, ребята поясняют.

-Затем выбирают себе партнеров (а) для работы и приступают к постройке, придерживаясь своих планов.

Воспитатель контролирует действия детей, расспрашивает, что они делают, помогают. В конце выбираются лучшие постройки – награждаются смеющимися смайликами. Дети обыгрывают постройки в процессе самостоятельной деятельности.

Приложение:





Глоссарий:

Кейс – небольшой деловой чемоданчик для документов; метод конкретных ситуаций, техника обучения.

Маркер игрового пространства – предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игрушечная плита, обозначающая кухню).

Трансформер – предмет, игрушка, легко меняющие свой вид и форму.

Неоформленный материал – легко доступный (в том числе бросовый), поддающийся манипуляциям ребенка материал (картонные коробки, старые детали конструктора, напиленные чурочки, пластиковые формочки, ткань и т.д.)