

**Конкурс инновационных продуктов  
Приморского района Санкт-Петербурга  
2018-2019 г.  
(«Лучший инновационный продукт»)**

**Описание инновационного продукта (методического пособия)**

*«Головоломка как инструмент развития образного мышления и основ волевых качеств у детей дошкольного возраста»*

Авторский коллектив Государственного бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад № 7 общеразвивающего вида Приморского района Санкт-Петербурга:  
*заведующий ГБДОУ № 7 Красильникова Татьяна Николаевна,  
старший воспитатель ГБДОУ № 7 Федянина Анна Анатольевна,  
педагог-психолог ГБДОУ № 7 Перельман Виктор Ефимович*

**Глоссарий**

**Внимание** — избирательная направленность восприятия на тот или иной объект

**Воля** — сознательное регулирование человеком своего поведения и деятельности, связанное с преодолением внутренних и внешних препятствий.

**Воображение** — способность мысленного представления объектов, действий, ситуаций, не данных в актуальном восприятии

**Восприятие** — это активный процесс извлечения информации об окружающем мире, включающий в себя реальные действия по обследованию того, что воспринимается (по Дж. Гибсону).

**Геометрическая головоломка** (классическая) — игра из геометрических фигур, позволяющая составлять различные изображения – людей, животных, транспорт, предметы обихода и многое другое с использованием всех ее элементов.

**Геометрическая головоломка-мозаика** — игра из геометрических фигур, позволяющая составлять различные изображения – людей, животных, транспорт, предметы обихода и многое другое с использованием всех ее элементов или части.

**Головоломка** — задача, требующая для своего решения догадливости, сообразительности; игра с задачами такого характера.

**Зрительная память** — способность человека воспринимать и удерживать в памяти зрительные образы, воспроизводить их в своём сознании в тех или иных целях.

**Зрительно-моторная координация** — согласованность движений и их элементов в результате совместной и одновременной деятельности зрительного и двигательного анализаторов.

**Игровая деятельность** — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе.

**Когнитивная сфера** — сфера, к которой относят все психические процессы, выполняющие функцию рационального познания.

**Концентрация внимания** — качество, свойство внимания, заключающееся в способности человека отвлекаться от всего второстепенного, лежащего за пределами его основной деятельности, умение сосредоточиться на главном.

**Масштабирование** изображения — изменение размера изображения с сохранением пропорций.

**Направленность внимания** — на что или на кого направлено внимание.

**Образное мышление** — процесс познавательной деятельности, направленный на отражение существенных свойств объектов (их частей, процессов, явлений) и сущности их структурной взаимосвязи.

**Произвольное внимание** — внимание, которое произвольно, то есть в сопровождении некоторых волевых усилий, направляется на объект.

**Произвольность** — характеристика психических процессов, способность к сознательной целенаправленности поведения и деятельности на основе опережающего психического отражения.

**Репродуктивное воображение** — процесс механического воспроизведения полученного ранее впечатления в виде психического образа.

**Фигура – Фон** — пара терминов, используемых для описания перцептивной связи между объектом фокусирования (фигурой) и остальной частью перцептивного поля (фоном). **Выделение фигуры** (предмета) **из фона** связано с особенностями нашего восприятия, а именно - с предметностью его. Мы выделяем предмет из фона для того, чтобы лучше с ним ознакомиться, держать этот объект под контролем.

**Эмоциональная сфера** - весь спектр переживаний и чувств человека.

### **Общее описание разработки (ключевые положения):**

Условия современности таковы, что традиционное обучение в ДОУ не может полностью соответствовать настоящим требованиям ФГОС. Использование инноваций в работе с детьми открывает педагогу новые возможности преподнесения материала. Использование инноваций в детском саду предполагает введение в образовательный процесс обновлённых, улучшенных и уникальных идей, полученных творческими усилиями педагога. Целью инновационной деятельности в дошкольном учреждении является повышение эффективности процесса обучения и получение более качественных результатов. Важным отличием инновационной деятельности от традиционной является то, что педагог выполняет роль не наставника, а соучастника процесса и придерживается положения «не рядом, не над, а вместе». Тем самым ребёнок чувствует больше свободы, что побуждает к большей творческой активности. А также знание даётся воспитаннику не в готовом виде, как раньше, а добывается ребёнком самим в ходе своей исследовательской деятельности.

**Цель внедрения продукта в деятельность ОУ:** Формирование волевой сферы дошкольника через развитие произвольного образного мышления с использованием геометрических головоломок.

#### **Задачи:**

Развитие зрительного восприятия.

Развитие направленности и концентрации внимания.

Развитие образного мышления.

Развитие произвольности (усидчивости, настойчивости, доведения дела до конца, работа по правилам)

Развитие репродуктивного воображения, стимулирование фантазии.

#### **Ключевые положения:**

1. Работа с упорядоченным геометрическим материалом является хорошим подспорьем для развития образного мышления и эмоционально-волевой сферы дошкольников.

2. Мировые геометрические головоломки «Танграм», «Пентамино», «Пифагор», «Колумбово яйцо» и др. сложны для освоения детьми дошкольного возраста. Поэтому для дошкольников, с учетом особенностей восприятия и развития детей данной возрастной группы, были разработаны головоломки-мозаики: «Абрис» (головоломка, предваряющая серию «Геометрия в ладошках») и серия «Геометрия в ладошках».

Основные особенности разработки:

- соответствие возрастным особенностям и потребностям детей дошкольного возраста,
- гибкость (возможность использования в работе с детьми разного уровня развития),
- креативность (возможность включения фантазии и творчества педагога и ребенка),
- комплексное развитие когнитивно-эмоциональной сферы.

### **Обоснованные результаты эффективности продукта по сравнению с аналогичными, традиционно используемыми в образовательном процессе**

Аналогичным продуктом, используемым в ДОУ, является «Танграм», входящий в РППС подготовительных групп. Освоить эту головоломку в стандартном виде могут не все дети группы из-за ее сложности.

Инновационный продукт, «Абрис» (головоломка, предваряющая серию «Геометрия в ладошках»), доступен для начального освоения детям средних групп (с 3,5 - 4-х лет).

Поскольку методика работы с геометрическими головоломками направлена не на формирование навыка, а на развитие когнитивно-эмоциональной сферы, в качестве диагностической методики для оценки эффективности методики было использовано наблюдение и качественная оценка действий детей.

По результатам наблюдений, дети, осваивающие материал по данной методике,:

- начинают лучше выделять фигуру из фона,
- проявляют интерес к произвольному фантазированию,
- научаются выделять основные визуальные признаки объектов,
- проявляют настойчивость в решении поставленных задач,
- от 1/2 до 2/3 детей подготовительных групп начинают пользоваться рациональными приемами решения поставленных задач.

**Инновационность** представленного продукта определяется:

- разработкой комплекта игр-головоломок,
- разработкой и апробированием технологии работы с данным комплектом,
- созданием условий для учета индивидуальных особенностей воспитанников в образовательном процессе (использование ИП возможно детьми с различным уровнем развития психических процессов),
- простотой и доступностью предлагаемого инструментария,
- комплексностью использования всей серии головоломок-мозаик, взаимодополняющих друг друга (если собрать все комплекты вместе, то получится одна большая геометрическая мозаика для самостоятельной работы детей).

#### **Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта.**

##### Материальные:

необходимое для конкретного ОУ количество комплектов игр-головоломок с методическими указаниями.

##### Кадровые:

педагоги, владеющие методикой использования ИП.

#### **Технология внедрения инновационного продукта с выделением этапов и необходимых ресурсов (кадровых, материально-технических, финансовых и др.)**

##### Внедрение ИП в образовательную деятельность с детьми:

Внедрение ИП рекомендовано с 3,5-4 лет, верхней возрастной границы для использования предлагаемого комплекта игр не существует. Начинать желательно с головоломки-мозаики «Абрис» поэтапно (следуя принципу «от простого к сложному»).

##### 1 этап

- знакомство с игрой (рассматривание и называние деталей),
- «чудесный мешочек» - найди по образцу, найди по названию, скажи (покажи), что нашел
- «превращение» фигур – обводка и дорисовка, дорисовывают и взрослый, и ребенок
- собираение фигур наложением, кто может – по образцу, разбитому на детали, простые фигуры
- по контурному образцу

##### 2 этап

- собираение комплекта на место, в «коробочку»,
- «на что похоже?» - вербальный вариант,
- самостоятельная обводка и дорисовка, взрослый помогает на первых пробах,
- обводка и дорисовка двух сложенных фигур,
- собираение геометрических фигур по вербальному заданию («Абрис» - 2 круга, 3 квадрата, второй большой прямоугольник),

- собираание по образцу,
- собираание наложением сложных фигур с вербальной помощью взрослого,
- собираание сложных фигур с рисованной подсказкой расположения деталей,
- придумывание собственных фигур из комплекта деталей, их обводка.

### 3 этап

- собираание геометрических фигур по вербальному заданию («Треугольники» - «три горы и три крыши» - третий равносторонний и третий прямоугольный треугольники),
- собираание по памяти,
- разбивка фигуры на детали с помощью счетных палочек,
- собираание масштабированных картинок, разбитых на детали,
- собираание масштабированных картинок с рисованной подсказкой расположения деталей.

### Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта:

педагоги, владеющие методикой использования ИП,  
необходимое для конкретного ОУ количество ИП (комплектов игр-головоломок с методическими указаниями).

### **Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта**

- Повышение интереса детей к интеллектуальной деятельности;
- Развитие когнитивно-эмоциональной сферы, развиваются:
  - внимание (концентрация, распределение),
  - зрительная память,
  - репродуктивное воображение,
  - восприятие (выделение фигуры из фона, распознавание объектов, выделение основных частей объектов),
  - мелкая моторика,
  - настойчивость, сознательное управление своими действиями,
  - оперирование образами;
- Действия с ИП, способствующие развитию произвольности и основ волевой регуляции:

Действия ребенка	Сфера развития произвольности
манипуляции с деталями головоломки	двигательная регуляция, зрительно-моторная координация
направленный поиск, «Чудесный мешочек»	направленность внимания
понимание инструкции	концентрация внимания, понимание и анализ речи
сопоставление с образцом	зрительный контроль, самоконтроль
сопоставление с воображаемым объектом (на что похоже?)	репродуктивное воображение
собираание по памяти	зрительная память
собираание придуманной фигуры, дорисовка, самостоятельное использование освоенных приемов	осознание и использование собственного опыта
выполнение задания в целом	настойчивость, сознательное управление своими действиями

## **Возможные риски при использовании инновационного продукта и пути их преодоления**

- Продукт не требует создания специфических материально-технических условий для своего внедрения, но требуются незначительные материальные затраты (для закупки промышленно изготовленного инновационного продукта)

*Пути преодоления:* привлечение спонсоров и единомышленников (администрация ОУ, Совет родителей, социальных партнёров и др.); самостоятельное изготовление ИП по образцу из различного материала.

- Необходимым ресурсом становится кадровый потенциал – педагогическая компетентность сотрудников.

*Пути преодоления:* проведение мастер-классов, семинаров, самообразование педагогов.

### **Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития системы образования в соответствии с целями выбранного раздела программы**

Использование инновационного продукта направлено на решение задач развития образования в соответствии с целями выбранного раздела программы (частичное влияние), приводит к достижению результатов актуальных для всех ОО дошкольного образования в соответствии с ФГОС ДО - достижение целевых ориентиров, которые выступают основаниями преемственности дошкольного и начального общего образования:

- *ребёнок проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.;*
- *ребёнок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;*
- *ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и, прежде всего, в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;*
- *ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью, может выразить свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребёнка складываются предпосылки грамотности;*
- *у ребёнка развита крупная и мелкая моторика;*
- *ребёнок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены;*
- *ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать; ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.*

Данная методическая разработка особенно актуальна так как позволяет учитывать возрастную специфику детей дошкольного возраста и доступно, в игре, способствует развитию произвольности и основ волевой сферы ребенка.

### **Обоснование актуальности результатов, достигаемых при использовании инновационного продукта:**

Актуальность использования данного инновационного продукта подтверждается следующими результатами:

- инновационный продукт представлен профессиональному сообществу, прошёл экспертизу на кафедре психологии АППО, внедрён в практику педагогов-психологов города Санкт-Петербурга, рекомендован к публикации и распространению в качестве методической разработки (протокол заседания кафедры психологии № 16 от 05.12.2018);

- данная методическая разработка рекомендована к презентации в формате мастер-класса на международной конференции (Служба практической психологии в системе образования), запланированной 14-15 февраля 2019 г.;

- в 2002г. ООО «ОКСВА» издали головоломку-мозаику «Абрис», в 2007г. - серию «Геометрия в ладошках («Прямоугольники, треугольники, круги, овалы»), **которые переиздаются и пользуются спросом по настоящее время;**

- на районном семинаре «Игровые технологии в психолого-педагогической работе» был представлен опыт работы с ИП «Геометрические головоломки. Методики использования в работе с детьми разных возрастных групп» и «Использование нестандартных материалов в работе с младшими дошкольниками».

### **Обоснование готовности продукта к внедрению в систему образования:**

Представляемый Продукт представлен в виде методических материалов с определенным алгоритмом действий (этапов), органично вписывающихся в календарный план мероприятий ОУ (можно использовать на занятиях, в совместной или самостоятельной деятельности детей), может отлично разнообразить семейный досуг. Данный продукт успешно **издан, переиздается (т.е. пользуется спросом!)** и готов к внедрению в систему образования.

### **Обоснование рисков внедрения предполагаемого ИП в системе образования**

Риски внедрения ИП оптимальны по сравнению с достигаемыми актуальными результатами. Использование ИП возможно в различных формах организации образовательной деятельности воспитателями и специалистами - в совместной и самостоятельной деятельности детей в ОУ и в дополнительном образовании детей, а также при организации семейного досуга родителями и детьми.

- Данный продукт можно реализовать в любом образовательном учреждении с незначительными затратами на материально-техническое обеспечение (закупку игр) или без затрат - изготовить самостоятельно по образцу.

- Дополнительных кадров не требуется. Главными условиями для внедрения ИП в практику работы учреждения являются заинтересованность педагогического коллектива или педагога. Повышение педагогических компетенций возможно через мастер-классы, семинары или в процессе самообразования.

*Данный продукт универсален, поскольку может быть применен любым образовательным учреждением при наличии материально-технического и кадрового обеспечения.*