



Управленческий портфель проектов
департамента образования
администрации городского округа Тольятти
**«Инновационное мышление – залог
будущего успеха»**

**Наименование учреждения: МБУ детский сад № 48 «Дружная
семейка» г.о. Тольятти**

Наименование проекта (полное)	«Компьютерные игры как средство развития инновационного мышления дошкольников»
Наименование проекта (сокращенное)	«Через потеху – к успеху»

Предпосылки реализации проекта

<p>Формальные основания для реализации проекта</p>	<p>1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"</p>
<p>Связь с государственными программами Российской Федерации</p>	<p>1. Государственная программа Российской Федерации "Развитие образования" на 2013 - 2020 годы (утверждена постановлением Правительства Российской Федерации от 15 апреля 2014 г. № 295).</p>

Срок начала и окончания проекта	01 сентября 2018 г. - 01 августа 2020 г.	
	ФИО	Должность
Куратор проекта	Емельянова Т.В.	к.п.н., доцент кафедры «Педагогика и методики преподавания», Тольяттинский государственный университет
Функциональный заказчик	Лифанова Т.В.	Руководитель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения городского округа Тольятти «Детский сад № 48 «Дружная семейка»
Руководитель проекта	Лабутина Е.В.	Старший воспитатель муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения городского округа Тольятти «Детский сад № 48 «Дружная семейка»

Список разработчиков проекта (должность, место работы)	<p>Емельянова Т.В., к.п.н., доцент кафедры «Педагогика и методики преподавания», Тольяттинский государственный университет.</p> <p>Кузьменко Д.В. учитель-логопед МБУ д/с № 48.</p> <p>Кононенко Н.А. воспитатель МБУ д/с № 48.</p> <p>Пянькина Д.А. воспитатель МБУ д/с № 48.</p> <p>Калиничева Е.В. воспитатель д/с № 48.</p> <p>Давыдчева Е.Г. воспитатель д/с № 48</p>
---	--

Предпосылки реализации проекта

(пояснения к представлению противоречия и проблемы)

Необходимо:

1. Формировать мышление, нацеленное на поиск, открытие, создание нового.
2. Развивать творческий потенциал (креативность) и навыки исследовательского поведения.
3. Формировать готовность к профессиональной ориентации.

Возможности: использование в образовательном процессе ДОУ игровой деятельности, являющейся ведущей для детей дошкольного возраста и нацеленной на формирование инновационного мышления у дошкольников.



Причины невозможности реализации игрового подхода в формировании инновационного мышления дошкольников:

1. Незавершенность методических пособий, включающих комплекс игр, способствующих формированию инновационного мышления.
2. Отсутствие методических рекомендаций для педагогов по внедрению игр по формированию инновационного мышления в образовательный процесс ДОУ.



Вывод: использование в образовательном процессе ДОУ игровой деятельности по формированию инновационного мышления как приоритетного условия, на основе которого реализуется деятельность человека в современной социальной и технологической среде и обеспечивается ее успешность, и без которого невозможно создание ни современной промышленности, ни современного общества в целом.

Целеполагание проекта

<p>Цель проекта</p>	<p>Обеспечение к 2020 году среднего и высокого уровня сформированности инновационного мышления у дошкольников (не менее 65 - 70% детей в возрасте от 5 до 7 лет) посредством разработки и внедрения в образовательный процесс ДОУ компьютерных дидактических игр, способствующих формированию: изобретательского мышления; творческого потенциала (креативности) и навыков исследовательского поведения; готовности к профессиональной ориентации и др.) и повышению уровня успешности будущего в целом.</p>			
<p>Показатели проекта и их значения по годам</p>	<p>Показатель</p>	<p>Базовое значение</p>	<p>Период, год</p>	
			<p>09.2019</p>	<p>05.2020</p>
	<p>Доля детей в возрасте от 5 до 7 лет, обладающих средним и высоким уровнем сформированности изобретательского мышления (в % от общего количества воспитанников ДОУ «Дружная семейка» указанного возраста)</p>	<p>21,0</p>	<p>51,0</p>	<p>75,0</p>
	<p>Доля детей в возрасте от 5 до 7 лет, обладающих средним и высоким уровнем сформированности творческого потенциала (креативности) и навыков исследовательского поведения (в % от общего количества воспитанников ДОУ «Дружная семейка» указанного возраста)</p>	<p>28,0</p>	<p>48,0</p>	<p>68,0</p>
	<p>Доля детей в возрасте от 5 до 7 лет, обладающих средним и высоким уровнем сформированности готовности к профессиональной ориентации (в % от общего количества воспитанников ДОУ «Дружная семейка» указанного возраста)</p>	<p>30,0</p>	<p>60,0</p>	<p>69,0</p>
<p>Доля педагогов, обладающих навыками формирования инновационного мышления детей (в % от общего количества педагогов ДОУ «Дружная семейка»)</p>	<p>3,0</p>	<p>15,0</p>	<p>30,0</p>	

Целеполагание проекта

Результаты проекта

Ожидаемый результат:

Ребенок:

- проявляет интерес к новому, непознанному;
- самостоятельно осуществляет поиск информации;
- самостоятельно или совместно с педагогами или родителями находит нетрадиционные решения той или иной проблемы;
- формулирует и представляет собственную точку зрения;
- ориентируется в мире профессий будущего.

Родители понимают значимость привлечения детей к инновационной деятельности, активно включаются в процесс формирования инновационного мышления дошкольников.

Педагоги ДОУ осваивают опыт формирования инновационного мышления дошкольников.

Продукт проекта:

сборник дидактических компьютерных игр для формирования инновационного мышления детей:

1 часть: компьютерные игры для детей, направленные на:

- формирование мышления, нацеленного на поиск, открытие, создание нового (Диагностика развития изобретательского мышления, Н.В. Рубина);
- развитие творческого потенциала (креативности) и навыков исследовательского поведения. Тест дивергентного (творческого) мышления (Ф. Вильямс) (Creativity Assessment Packet - CAP); Диагностика развития способностей к исследовательской деятельности детей (А. И. Савенков);
- формирование готовности к профессиональной ориентации (Детский опросник Л. В. Куцаковой «Профессиональная деятельность взрослых»);

2 часть: методические рекомендации для педагогов по реализации компьютерных игр в образовательном процессе ДОУ.

Идея проекта

Задачи проекта

1. Составить диагностический инструментарий и провести диагностику для выявления уровней сформированности инновационного мышления у дошкольников (Диагностика развития изобретательского мышления (Н.В. Рубина); тест дивергентного (творческого) мышления (Ф. Вильямс) (Creativity Assessment Packet - CAP); диагностика развития способностей к исследовательской деятельности детей (А. И. Савенков); Детский опросник Л. В. Куцаковой «Профессиональная деятельность взрослых» и др.);
2. Разработать комплекс компьютерных дидактических игр, способствующих формированию: изобретательского мышления; творческого потенциала (креативности) и навыков исследовательского поведения; готовности к профессиональной ориентации и др.) и повышению уровня успешности будущего в целом.
3. Подготовить методические рекомендации для педагогов по реализации компьютерных игр в образовательном процессе ДОУ.
4. Внедрить в образовательный процесс ДОУ компьютерные дидактические игры в условиях сотрудничества педагогов, дошкольников и их родителей.
5. Провести контрольную диагностику для выявления положительной динамики уровней сформированности инновационного мышления у дошкольников

Идея проекта

Раскрыть базовые подходы к способам, этапам и формам достижения целей

Максимальное приближение к реальному опыту научного или художественного постижения мира, при этом каждый воспитанник движется от осознания личного опыта к опыту национальной и общечеловеческой культуры в игровой деятельности. Эта деятельность имитирует метод "проб и ошибок", всем участникам предоставляется право свободного выбора, что создает условия, необходимые для творчества.

Реализация идеи диалога во всех его аспектах. Происходит обмен мнениями, знаниями, творческими находками между детьми и взрослыми, чему содействует чередование индивидуальной и групповой деятельности. При этом важнейшим качеством процесса оказывается сотрудничество и сотворчество - явления самоценные.

Изучение новой информации посредством реализации педагогических приемов работы с информацией (элементы игры, приемы критического мышления и т.п.)

Главное технологическое средство достижения цели проекта является творческий процесс: формулирование правил, накопление фактических знаний, приобретения опыта исследования, выработки определенного отношения к явлению, осознания ценностных ориентации и др.

Модель функционирования результатов проекта

<Тезисное описание механизма реализации проектного решения: как будут меняться результаты и параметры в процессе и после реализации проекта >

<Изображения, графики, таблицы, наглядно подтверждающие как будут функционировать результаты проекта >

Реестр заинтересованных сторон

№ п/п	Орган или организация	Представитель интересов (ФИО, должность)	Ожидание от реализации проекта
1.	Департамент образования	Е.О.Пинская - руководитель департамента образования администрации г.о. Тольятти	Обеспечение среднего и высокого уровня сформированности инновационного мышления у дошкольников
2.	Родительская общественность	Битшева А.С. - председатель родительского комитета МБУ детского сада №48 «Дружная семейка»-	Уверенность в социальной и профессиональной успешности ребенка
3.	Школа	Шкатова Т.Ф - директор МБУ «Школа №5».	Рост доли детей, участвующих и являющихся победителями олимпиад и интеллектуальных конкурсов различных уровней
4.	ТГУ	Емельянова Т.В. - кандидат педагогических наук ,доцент кафедры «Педагогика и методики преподавания», Тольяттинский государственный университет	Рост числа абитуриентов со сформированным инновационным мышлением
5.	МБУ детский сад №48 «Дружная семейка»	Лифанова Т.В. -заведующий МБУ детский сад №48 «Дружная семейка» г.о. Тольятти	Рост показателей доли детей в возрасте 5-7 лет обладающих средним и высоким уровнем сформированности инновационного мышления

Реестр рисков и возможностей проекта

№ п/п	Наименование риска/возможности	Действия по предупреждению риска/ реализации возможности
1.	нет	
2.		
3.		
....		

Бюджет проекта

№ п/п	Наименование мероприятия	Бюджетные источники финансирования, руб.	Внебюджетные источники финансирования, руб.	Всего, руб.
Общие организационные мероприятия по проекту				
1.	Стимулирование педагогов	50.000	20.000	70.000
2.				
Функциональное направление проекта				
4.	Приобретение ламинатора		2.300	2.300
5.	Пленки для ламинатора	1.200		1.200
6.	Планшетов		20.000	20.000
7.	МФУ лазерное		10.000	10.000
8.	Фотобумага	1.500		1.500
9.	Канцтовары	3.000		3.000
				108.000