

Наименование управленческого (тематического) портфеля департамента образования
ИННОВАЦИОННОЕ МЫШЛЕНИЕ – ЗАЛОГ БУДУЩЕГО УСПЕХА»

Наименование проекта МБУ детского сада № 48 «Дружная семейка» (полное)
«Компьютерные игры как средство развития инновационного мышления дошкольников»

Наименование проекта МБУ детского сада № 48 «Дружная семейка» (сокращенное)
«Через потеху – к успеху»

Связь с государственными программами Российской Федерации	Проект направлен на решение задач, определенных в следующих документах: 1. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования»; 2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 31.12.2014, с изм. от 02.05.2015) «Об образовании в Российской Федерации»; 3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован Минюстом России 14 ноября 2013г., регистрационный № 30384);
Взаимосвязь с другими программами и проектами	1. Приоритетный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации»; 2. Приоритетный проект «Вузы как центры пространства создания инноваций»
Куратор проекта	Емельянова Т.В., к.п.н., доцент кафедры «Педагогика и методики преподавания» Тольяттинского государственного университета
Руководитель проекта	Лабутина Е.В. ст.воспитатель
Команда проекта	1. Педагоги МБУ «Дружная семейка». Кузьменко Д.В., Кононенко Н.А., Калиничева Е.В., Ющенко И.В., Давыдчева Е.Г., Сылова Е.С., Пянькина Д.А.
Целевые ориентиры проекта	Цель проекта: Обеспечение к 2020 году среднего и высокого уровня сформированности инновационного мышления у дошкольников (не менее 70 - 75% детей в возрасте от 5 до 7 лет) посредством разработки и внедрения в образовательный процесс МБУ 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>Задачи проекта:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 МБУ. 4. Внедрить в образовательный процесс МБУ 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
<p>Основные результаты проекта</p>	<p>Ожидаемый результат: Ребенок:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>Родители понимают значимость привлечения детей к инновационной деятельности, активно включаются в процесс формирования инновационного мышления дошкольников.</p> <p>Педагоги МБУ осваивают опыт формирования инновационного мышления дошкольников.</p> <p>Продукт проекта: сборник дидактических компьютерных игр для формирования инновационного мышления детей: 1 часть: компьютерные игры для детей, направленные на:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование мышления, нацеленного на поиск, открытие, создание нового (Диагностика

	<p>развития изобретательского мышления, Н.В. Рубина);</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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»); <p>2 часть: методические рекомендации для педагогов по реализации компьютерных игр в образовательном процессе МБУ.</p>			
Основные показатели	Показатель	Базовое значение	Период, год	
	1. Доля детей в возрасте от 5 до 7 лет, обладающих средним и высоким уровнем сформированности инновационного мышления (в % от общего количества воспитанников МБУ «Дружная семейка» указанного возраста), в том числе: 1.1. обладающих средним и высоким уровнем сформированности изобретательского мышления (в % от общего количества воспитанников МБУ «Дружная семейка» указанного возраста); 1.2. обладающих средним и высоким уровнем		2019	2020
			51,0	75,0
	28,0	48,0	68,0	

	<p>сформированности творческого потенциала (креативности) и навыков исследовательского поведения (в % от общего количества воспитанников МБУ «Дружная семейка» указанного возраста);</p> <p>1.3. обладающих средним и высоким уровнем сформированности готовности к профессиональной ориентации (в % от общего количества воспитанников МБУ «Дружная семейка» указанного возраста);</p> <p>2. Доля педагогов, обладающих навыками формирования инновационного мышления детей (в % от общего количества педагогов МБУ «Дружная семейка»)</p>	<p>30,0</p> <p>30,0</p> <p>3,0</p>	<p>60,0</p> <p>60,0</p> <p>15,0</p>	<p>69,0</p> <p>69,0</p> <p>30,0</p>
--	---	------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

Актуальность проекта

Проблематика мышления рассматривается сегодня педагогической наукой и практикой как особый предмет исследования, имеющий большое значение в определении фундаментальных законов интеллектуальной деятельности человека в новых социокультурных условиях.

Утверждение стратегии инновационного развития Российской Федерации на период до 2025 года, государственной программы Российской Федерации «Экономическое развитие и инновационная экономика», стремительное развитие инновационной инфраструктуры (технопарков, бизнес-инкубаторов, центров трансфера технологий и др.) ставят перед педагогическим сообществом новую задачу: воспитание личности, обладающей инновационным мышлением, сформированность которого, в свою очередь, способствует успешной работе и жизнедеятельности в условиях становления инновационной экономики.

В условиях социальных и технологических преобразований выживают только «лидеры перемен» (Н.Г. Ферсман), обладающие инновационным мышлением, помогающим мгновенно реагировать на изменения и использовать себе на благо открывающиеся новые возможности, личности творческие, мотивированные на достижения, обладающие высокими познавательными потребностями, способные к преодолению преград, позитивно относящиеся к инновациям.

Таким образом, инновационное мышление должно рассматриваться и как специфический вид мышления, и как приоритетное условие, 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.

Инновационное мышление можно и нужно специально развивать. Чем раньше начать этот процесс, тем более успешен и востребован будет ребенок в будущем, поскольку инновационное мышление – залог конкурентоспособности, профессионализма и компетентности, креативности будущего специалиста.

Актуальность проекта определяется:

- социальным заказом общества на творческую личность, способную осваивать, преобразовывать и создавать новые способы организации своей деятельности, генерировать и эффективно реализовывать новые идеи;
- важностью создания психолого-педагогически обоснованных условий и игровой среды, способствующих развитию творческого стиля жизни ребенка и его творческой самореализации.

В ходе осуществления проекта, в соответствии с ФГОС ДО, решаются задачи приобретения ребенком опыта в следующих видах деятельности:

- игровой (компьютерные дидактические игры: сюжетные, сюжетно-ролевые и др.);

- коммуникативной (конструктивное общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками; диалогическая и монологическая речь как основное средство общения в игровой деятельности);
- познавательно-исследовательской (ознакомление и исследование окружающей действительности и отдельных ее объектов).

Содержание проекта способствует решению ряда задач, указанных во ФГОС ДО. В частности:

- игровая деятельность, как ведущий вид деятельности для дошкольного возраста, способствует сохранению и поддержке индивидуальности ребенка, развитию индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с людьми, миром и самим собой;
- содержание игр, нацеленное на поиск, открытие, создание нового, на развитие творческого потенциала (креативности) и навыков исследовательского поведения, на формирование готовности к профессиональной ориентации, содействует формированию общей культуры воспитанников, развитию их нравственных, интеллектуальных качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, а также формированию предпосылок учебной деятельности;
- внедрение в образовательный процесс МБУ компьютерных дидактических игр обеспечивает вариативность и разнообразие содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования, возможность формирования образовательных программ различных уровней сложности и направленности с учетом образовательных потребностей и способностей воспитанников.

Новизна проекта заключается в том, что в нем представлен новый подход к процессу формирования инновационного мышления дошкольников, основанный на компьютерных играх, когда подача материала осуществляется в игровой форме, а в ходе проведения игр происходит нахождение решения той или иной проблемы и одновременно формирование инновационных навыков детей.