

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по  
социально-личностному развитию детей № 40 «Радость»  
города Новочебоксарска Чувашской Республики

**Педагогическая находка  
«Растим будущих инженеров»**

**Подготовила: воспитатель  
высшей квалификационной категории  
Козлова Анастасия Валерьевна**

Новочебоксарск, 2021

В послании Федеральному собранию президент Российской Федерации В.В. Путин подчеркнул значимость инженерных кадров, поставил перед работниками образовательных учреждений задачу организовать образовательный процесс так, чтобы воспитанники научились самостоятельно мыслить, работать индивидуально и в команде, решать нестандартные задачи, ставить перед собой цели и добиваться их, что бы в будущем это стало основой благополучной, интересной жизни. Я согласна с его высказыванием о том, что у нас есть сегодня и потребность в инженерных кадрах и возможность их подготовить. Вырастить такого специалиста возможно, если начать работу с детства.

В нашей дошкольной организации созданы все необходимые условия для решения этих задач. На сегодняшний день детский сад является инновационной площадкой по программе дошкольного образования «От Фребеля до робота», а так же ведется работа по программированию в цифровой образовательной среде ПиктоМир для дошкольников.

Для работы по данному направлению я использую игровой набор «Дары Фребеля» (автор пособия Фридрих Фребель), элементы ТРИЗ технологии (автор Генрих Альтшуллер) и с этого года начала использовать цифровую образовательную среду ПиктоМир (автор Анатолий Георгиевич Кушниренко). Детям очень нравится играть данными пособиями и они проявляют активность в выборе игр.

Игровые наборы «Дары Фребеля» полностью соответствуют ФГОС ДО и решают задачи во всех пяти образовательных областях. На сегодняшний день встречается 14 видов пособий Фребеля.

В данный момент я работая в средней группе и в своей работе использую первые шесть даров Фребеля: «Шерстяные мячики», «Основные тела», «Куб из кубиков», «Куб из брусков», «Кубики и призмы», «Кубики, столбики, кирпичики» и начинаем знакомится с остальными наборами.





В игровой деятельности с детьми осваиваем элементы ТРИЗ технологии: морфологический анализ, круги Лулия, метод дисхотомии.



С этого года начала включать в работу образовательную среду ПиктоМир, где ребята познают азы программирования. Используя игровое поле и карточки пиктограммы составляют маршрут (алгоритм) передвижения.



### **Практическая значимость:**

Использование данных направлений в работе в комплексе позволяет мне создать условия для развития технического творчества, способствует воспитанию активных, самостоятельных, инициативных, творческих, увлеченных своим делом детей, обладающих инженерно-конструкторским мышлением.

### **Плюсы:**

Использование этих направлений в комплексе позволяет создать в образовательном пространстве систему, состоящую из предметно-игровой техносреды и организацию продуктивного взаимодействия педагога, детей и родителей.

В группе ведет свою работу детско-родительский клуб «Вместе с мамой, вместе папой», в рамках данного клуба знакомя родителей с результатами своей работы, даю советы и рекомендации по использованию игр дома, провожу детско-родительские мастер-классы.



Так же делюсь своим опытом работы с коллегами на педагогических советах, семинарах-практиках, городских методических объединениях.



Основным методом использования данных методик в комплексе являются развивающие игры. На основе этих методов я разработала игру «Волшебная дорожка».

**Цель игры:** Развитие технического творчества.

**В ходе игры решаются следующие задачи:**

1. Формирование у дошкольников первоначальных навыков решения логических, алгоритмических задач.
2. Формирование у детей предпосылок готовности к изучению технических наук средствами игрового оборудования.
3. Развивать технические и конструктивные умения, фантазию и творческое воображение.
4. Воспитывать активность, самостоятельность и инициативность.

С помощью игрового набора «Дары Фребеля» №2 воспитанники познают геометрические тела (шар, цилиндр, куб). Также ребятам предлагаются коврики (игровое поле) и пиктограммы (магнитные стрелки) для познания азов программирования, выполнения алгоритма действий. Двигаясь по цветным коврикам игрового поля согласно пиктограммам ребенок выполняет команды воспитателя и фантазирует на основе изменения признака цвета.



### Ход игры:

Ребенок выбирает бесцветное геометрическое тело, называет его и проходит к игровому полю. Воспитатель показывает карточки-пиктограммы с направлением движения ребенка. Воспитатель показывает стрелку вперед, ребенок выполняет команду вперед и попадает на определенный цвет коврика и представляет бесцветное геометрическое тело в том цвете, на каком цвете коврика стоит и проговаривает каким цветом окрасился предмет.



В результате наблюдения за играми детей было замечено, что у воспитанников улучшились показатели сенсорных способностей, логического мышления, конструкторские умения и проявление инициативы. Таким образом ребенок стал больше проявляет интерес к техническому творчеству, решению логических и алгоритмических задач, открыт новому, проявляет стремление к получению знаний, положительной мотивации к дальнейшему обучению.

