

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Когалым «Колокольчик»

ПАСПОРТ

Учебно-методическое пособие по формированию предпосылок функциональной грамотности у воспитанников

«ПОЗНАЙКА»

Выполнили:

Виктория Владиславовна
Кириллова

Когалым, 2024



Пояснительная записка

Функционально грамотный человек – это человек, способный использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

А.А.Леонтьев

На этапе дошкольного детства, обучая детей элементарной грамотности, мы формируем предпосылки для овладения функциональной грамотностью. Задача педагога – научить ребенка адаптироваться к условиям современного мира.

Функциональная грамотность характеризуется следующими показателями:

- Готовность успешно взаимодействовать с изменяющимся окружающим миром, используя свои способности для совершенствования;
- Возможность решать различные (в том числе нестандартные) учебные и жизненные задачи, обладать сформированными умениями строить алгоритмы основных видов деятельности;
- Способность строить социальные отношения в соответствии с нравственно-эстетическими ценностями социума, правилами партнерства и сотрудничества;
- Совокупность рефлексивных умений, обеспечивающих оценку своей грамотности, стремление к дальнейшему образованию, самообразованию и духовному развитию; умению прогнозировать свое будущее.

Содержание и методы обучения дошкольников направлены на развитие внимания, памяти, творческого воображения, на выработку умения сравнивать, выделять характерные свойства предметов, обобщать их по определенному признаку, получать удовлетворение от найденного решения. Когда ребенок сам действует с объектами, он лучше познает окружающий мир.

Кейс-технология – это интерактивная технология для краткосрочного обучения, на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у слушателей новых качеств и умений.

Сущностью кейс - технологий является анализ проблемной ситуации. Анализ, как логическая операция мышления, способствует речевому развитию ребенка, «поскольку речь является формой существования мышления, между речью и мышлением существует единство» (С. Л. Рубинштейн).

В процессе освоения кейс - технологий дети:

- учатся получать необходимую информацию в общении;
- умение соотносить свои устремления с интересами других;

- учатся доказывать свою точку зрения, аргументировать ответ, формулировать вопрос, участвовать в дискуссии;
- учатся отстаивать свою точку зрения;
- умение принимать помощь.

Кейс - технология помогает повысить интерес детей к изучаемому материалу, развивает у них такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли.

Главное предназначение кейс - технологии - развивать способность исследовать различные проблемы и находить их решение, то есть, научиться работать с информацией. Для формирования формирования предпосылок функциональной грамотности у воспитанников во 2 младшей группы нами создан кейс «Познайка».

Основная часть

Современные дети каждый день впитывают в себя все больше и больше информации, которую они не успевают обработать и усвоить. В то время как общительность, умение контактировать с другими людьми - необходимая составляющая самореализации ребёнка, его успешности в различных видах деятельности, важное условие нормального психологического развития личности.

Динамика современной жизни требует поиска и разработки новых эффективных технологий в образовательном процессе.

Кейс - технология - универсальное средство речевого и познавательного развития и естественно обогащения словарного запаса детей.

Цель пособия: развитие познавательных, математических способностей детей с помощью развивающихся заданий и игр, а так же закрепление знаний детей о русских народных сказках.

Задачи:

- **образовательные:** расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков;
- **развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений;
- **воспитывающие:** приобщение к нормам общества, воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций.

Использование кейс - технологии помогает развивать у детей: внимание, память, мышление и речь, зрительное и слуховое восприятие, словесно-логическое мышление и т.д. Организованная образовательная деятельность с его использованием станет намного ярче и динамичнее.

Способ изготовления пособия

Играть с кейсом очень просто – можно посмотреть всем нам знакомые сказки, выполнять задания, ведь детям интересней слушать рассказ, сопровождающийся яркими картинками персонажей. Можно изучать цвета, формы фигур, цифры и т.д.

В своей работе, при помощи кейс – бокса, мы можем решить множество задач: развитие речи, формирование элементарных математических навыков, закрепление различных знаний.

Игры не только закрепляют знания, полученные детьми, но и развивают самостоятельность мышления, сенсорные способности, активизируют речевое развитие при проигрывании сказок и стимулирует развитие любознательности.

Такие занятия обеспечивают детям положительные эмоции, развивают мышление, речь и память ребёнка, создают хорошее настроение, обогащают впечатлениями, способствуют развитию художественного воспитания. В то же время занятия несут формирование предпосылок функциональной грамотности.

Возможностей применения кейса множество – как часть занятия, в самостоятельной деятельности, в индивидуальной коррекционной работе. Имея в методической копилке большое количество разнообразных игр и игровых ситуаций с использованием кейс - бокса, можно быть уверенным в эффективности и результативности образовательной деятельности.

Содержание методического пособия:

- **Сказки для малышей.**

В книге представлено 6 сказок, таких как: три поросёнка, репка, теремок, колобок, курочка ряба и три медведя.

Цель: побуждать детей эмоционально и активно воспринимать сказку.

Возраст: 2-4 лет

Задачи:

Образовательные:

- Закрепить знания детей по сказкам: репка, колобок, три медведя, теремок, курочка ряба и три поросёнка.
- Формировать умение слышать и понимать заданные вопросы по сюжету сказки, отвечать на них.

Развивающие:

- Развивать мышление, воображение, познавательную активность, расширять и активизировать словарь детей

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к сказкам, любознательность, чувство доброжелательности, сопереживание к героям сказок, желание помочь.

Материал: используются фигурки героев одной сказки («Репка», «Теремок», «Колобок», «Заяц и лиса (Заюшкина избушка) » и др.) ; кружки - жетоны.

Ход игры:

Ведущий просит разместить героев знакомой сказки в определённой последовательности. После этого просит ребёнка объяснить: кто за кем пришёл, встретил; кто как стоит, используя различные предлоги. Ведущий задаёт наводящие вопросы. За правильное выполнение задания ребёнок получает жетон.

- Дыхательный тренажёр

Цель: создание условий для развития дыхательной мускулатуры детей дошкольного возраста.

- Способствовать увеличению объема дыхания;
- развивать умение выполнять плавный длительный выдох, направлять струю воздуха в нужном направлении;
- активизировать работу мышц губ.

Возраст: 2- 4 лет

Оборудование: вырезанные силуэты разных насекомых прикрепленных на ниточки.

Ход игры: На лесной полянке проснулись красивые бабочки (жучки), но летать пока не хотят. давай им поможем. подуем на них, носом вдохнули, сложили губы трубочкой и долго дуем на бабочек(жучков), как ветерок, стараясь не надувать щеки. Следить за тем, чтобы при вдохе рот был закрыт.

- **Дидактическая игра «Веселые прищепки»**

Цель: развитие мелкой моторики рук, тактильной чувствительности, обогащение сенсорного опыта у детей младшего возраста.

Задачи:

- Подбирать и самостоятельно прицеплять прищепки нужного цвета;
- Закреплять названия цветов;
- Развивать логическое мышление, творческое воображение;
- Развивать тактильную чувствительность и координацию движений пальцев рук;
- Стимулировать речевую активность детей;
- Развивать зрительное восприятие и внимание;
- Воспитывать усидчивость.

Ход игры: На лесной полянке проснулись красивые бабочки (жучки), но летать пока не хотят. давай им поможем. подуем на них, носом вдохнули, сложили губы трубочкой и долго дуем на бабочек(жучков), как ветерок, стараясь не надувать щеки. Следить за тем, чтобы при вдохе рот был закрыт.

- **Дидактическая игра «Веселые прищепки»**

Возраст: 2- 4 лет.

Материал: картинки с цветными изображениями, набор цветных прищепок.

Правила игры:

В данной игре могут участвовать 2 - 3 детей. Вначале игры дети должны освоить работу с прищепками (открывать - закрывать). Затем взрослый показывает принцип действий, после этого дети самостоятельно играют.

Ход игры:

В первую очередь дети должны освоить работу с прищепками (т. е. открывать и закрывать их). Далее детям предлагается, к примеру, найти лучики, которые потеряло солнышко. Или капельки дождя, потерянные тучкой. Варианты игры зависят от того, какие картинки предусмотрены. В ходе игры воспитатель побуждает детей называть цвета, выбранных прищепок.

- **Собери картинку «Русская красавица»**

Цель: Развиваем мелкую моторику рук, учимся соединять части предмета в одно целое, называть предмет, определять его цвет. Развиваем память, мышление, внимание, увеличиваем словарный запас.

- Развитие памяти, мелкой моторики рук, воображение,
- Воспитание познавательных процессов, волевых качеств.

Возраст: 2- 4 лет

Ход игры:

Сначала детей знакомят с историей «русских красавиц», техникой изготовления, с элементами росписи, узорами, разновидностью. Затем предлагают детям поиграть в игры. Дети вместе с воспитателем рассматривают картинки с изображением «русских красавиц» Объясняя правила игры, педагог напоминает уже известное правило, как из отдельных частей сложить целую картинку. Но сейчас у нас ещё одно правило: сложить надо быстро. Начнем складывать картинку и закончим по сигналу колокольчика, -уточняем правила игры. Ребёнок выбирает нужные части картинок.

- Планшет «Геометрические фигуры»

Цель: совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных отношений (вверху, внизу, слева, справа); закреплять знания названий геометрических фигур, цвета и величины.

Задачи:

- Развивать умение ориентироваться на плоскости и решать задачи в системе координат;
- Развивать умение работать по схеме, видеть связь между предметами и явлением окружающего мира и его абстрактными изображениями;
- Развивать мелкую моторику и координацию движений руки;
- Развивать сенсорные способности, смекалку, воображение;
- Развивать индуктивное и дедуктивное мышление, дать представление о симметрии, трансформации размера, формы, числа, формирование логико-математических представлений у детей;
- Способствовать развитию интереса, любознательности, внимания, наблюдательности и самостоятельности.

Возраст: 2- 4 лет

Материал: планшет с изображением геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал) карточки с изображением предметов разной формы : круглый (мяч, яблоко, футбольный мяч, шарик, воздушный шар), квадратной (коврик, платок, оконная

рама, кубик, флаг), овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо), прямоугольной (портфель, конверт, книга, домино, картина).

Ход игры:

Воспитатель рассматривает вместе с детьми материал. Дети называют фигуры и предметы. Затем по указанию воспитателя подбирают к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Воспитатель помогает детям правильно называть форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная, и треугольная). Выигрывает тот, кто быстрее подберет все карточки к геометрическому образцу, затем дети меняются образцами друг с другом.

- **Игра с фонариком «Кто это?»**

Цель: повышение эмоционального, психологического, благополучия; улучшение запоминания нового материала; наличие потребностей в овладении новыми знаниями.

Задачи:

- Обогащать словарный запас;
- Совершенствовать грамматический строй речи;
- Развивать связную речь;
- Повысить интерес к занятиям.

Дидактический материал: предметные картинки, спрятаны за определенный фон, и заламинированы; фонарик.

Лексический материал: жук, стрекоза, божья коровка, бабочка, кузнечик, гусеница, муха, комар, пчела, оса, муравей, богомол, жук-носорог, паук, улитка.

Возраст: 2- 4 лет

Ход игры:

Дайте ребенку фонарик. Попросите посветить на карточки и рассказать, кого он увидел внутри. Если ребенок еще не знаком с этим насекомым, расскажите о нем - как называется, где живет, чем питается.

- **Игра-сортировка по ФЭМП на липучках для детей 2-3 лет**

Цель: развивать умения различать контрастные по величине предметы и называть их: большой - маленький, много - мало.

Задачи:

- формирование представлений о свойствах предметов: цвет, форма, величина;
- закрепление умения различать контрастные по величине предметы, используя слова «большой», «маленький»;
- закрепление умения различать много и мало предметов;
- стремление детей к называнию предметов;

- развитие у детей внимания, мыслительных операций.

Ожидаемый результат: умение сравнивать группы предметов по величине, по количеству.

Рекомендации по сборке:

Для изготовления игры листы с деталями, а также игровые поля (ромашки) распечатываются. Заламинируйте распечатанные листы. После ламинирования аккуратно вырежьте всё. Затем нужно к каждой детали прикрепить липучки с обратной стороны. На игровых полях крепим липучки туда, где предполагается крепить детали.

Ход игры:

- **Игра «Большой - маленький»**

Разложите на столе игровые поля (ромашки) и детали, изображающие предметы в большом и маленьком виде. Задача детей: прикрепить детали, изображающие большие предметы к игровому полю с надписью «большой», маленькие предметы -к игровому полю «маленький».

- **Игра «Много - мало»**

Разложите на столе игровые поля (ромашки) и детали, изображающие много и мало предметов. Задача детей: прикрепить детали, изображающие много предметов к игровому полю с надписью «много», мало предметов -к игровому полю «мало».

- **Игра-сортировка по ФЭМП на липучках для детей 3-4 лет**

Цель: упражнять в сравнение предметов по величине и массе.

Задачи: закрепление значений слов: «широкий», «узкий», «тяжелый», «легкий»;

- развитие глазомера при выборе предметов определенной величины, массы;
- развитие наглядно-образной и словесно-логической памяти, мелкой моторики рук.

Ожидаемый результат: умение детей соотносить предметы по величине, массе и обозначать их отношения словами: «широкий», «узкий», «тяжелый», «легкий».

Рекомендации по сборке:

Для изготовления игры листы с деталями, а также игровые поля (ромашки) распечатываются. Заламинируйте распечатанные листы. После ламинирования аккуратно вырежьте всё. Затем нужно к каждой детали прикрепить липучки с обратной стороны. На игровых полях крепим липучки туда, где предполагается крепить детали.

Ход игры:

- **Игра «Широкый - узкий»**

Разложите на столе игровые поля (ромашки) и детали, изображающие широкие и узкие предметы. Задача детей: прикрепить детали, изображающие широкие предметы к игровому полю с надписью «широкий», узкие предметы -к игровому полю «узкий».

- **Игра «Тяжелый - легкий»**

Разложите на столе игровые поля (ромашки) и детали, изображающие тяжелые и легкие предметы. Задача детей: прикрепить детали, изображающие тяжелые предметы к игровому полю с надписью «тяжелый», легкие предметы -к игровому полю «легкий».

Заключение

В современном, быстро меняющемся мире, функциональная грамотность становится одним из базовых факторов, способствующих активному участию людей в социальной, культурной, политической, экономической деятельности. На начальном этапе обучения главное – развивать умение каждого ребенка мыслить с помощью таких логических приемов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация.

Одним из таких технологий является кейс- технология. Кейс – технология помогает повысить интерес детей к изучаемому материалу, развивает у них такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли.

Главное предназначение кейс – технологии - развивать способность исследовать различные проблемы и находить их решение, то есть, научиться работать с информацией.

Список используемых источников

- Позина В. А., Помораева И. А. ФГОС Формирование элементарных математических представлений. (2-3 л.).
- Соломенникова О. А. Ознакомление с природой в детском саду. Вторая группа раннего возраста. Для занятий с детьми 2-3 л. ФГОС
- Гербова В. В. ФГОС Развитие речи в детском саду. Наглядное пособие. 2-3 г.
- Гербова В. В. ФГОС Развитие речи в детском саду. (2-3 г.). Конспекты занятий
- Губанова Н. Ф. ФГОС Развитие игровой деятельности (2-3 г.)
- Белова О. Е. Циклы игровых комплексов с детьми 2-4 л. в адаптационный период по программе "От рождения до школы". ФГОС ДО
- Гербова В. В. ФГОС Развитие речи в детском саду. (3-4 г.). Конспекты занятий
- Позина В. А., Помораева И. А. ФГОС Формирование элементарных математических представлений. (3-4 г.)
- Шиян О. А. ФГОС Развитие творческого мышления. Работаем по сказке