

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования Дом детского творчества Чулымского района**

**ПРОТОКОЛ
заседания педагогического совета**

от 27.11.2020 года

№2

Председатель
Секретарь

Истифеева Е.С.
Харитонов С.В.

Присутствовали: директор учреждения И.В. Попенкова, педагоги дополнительного образования – О.Ю. Волкова, В.С. Кудинов, Т.А. Пожидаева, А.А. Маслова, Т.Н. Бирюля, И.А. Попова, Е.Н. Коровякова, Е.А. Качко, М.С. Дворник, В.А. Озерец.

ПОВЕСТКА ДНЯ:

1. Развитие проектного мышления обучающихся на занятиях изобразительной деятельностью.
2. STEAM-технологии в системе дополнительного образования, как средство развития интеллектуальных способностей обучающихся дошкольного и младшего школьного возраста.
3. Шахматы как форма развития интеллектуальных способностей обучающихся
4. Разное.

По первому вопросу заслушали:

- Методиста Е.С. Истифееву

Свое выступление хочу начать с определения понятия «Проектная деятельность», которое всем известно

Проектная деятельность – это процесс работы над учебным проектом, процесс достижения намеченного результата в виде конкретного «продукта» (изделия, проекта).

Проектная деятельность – это средство развития и одновременно диагностики уровня творческих способностей ребенка. В системе дополнительного образования проектная деятельность – это неотъемлемый компонент всего образовательного процесса. Причем заниматься проектной деятельностью могут не только обучающиеся, но и педагоги, реализуя педагогические проекты.

Метод проектов используется не только в декоративно-прикладном творчестве, техническом творчестве, вокале, но и в изобразительной деятельности. Что позволяет обучающимся изучить новые техники рисования и углубиться в область изобразительного искусства. Метод проектной деятельности можно использовать на любом образовательном уровне образовательной программы по изобразительному искусству. Проекты области изобразительного искусства могут быть не только

творческими, но и исследовательскими. Вид проекта будет напрямую зависеть от образовательного уровня: так для стартового и базового можно реализовывать свою деятельность в рамках творческого проекта, а для углубленного уровня работу уже можно осуществлять в рамках исследовательского проекта, но и творческий проект здесь тоже приемлем.

Проектная деятельность сейчас очень популярна, но педагогами понимается по-разному. Но более ценным опытом совместной проектной деятельности педагога и ребенка является умение обучающегося применить полученные теоретические знания на практике.

Основная ценность проектов состоит в том, что он ориентирует обучающихся не на простое изучение темы, а на создание конкретного образовательного продукта.

Согласно статистическим данным, в процессе взросления обучающиеся теряют интерес к рисованию, но метод «Проектов» позволяет пробудить потерянный интерес обучающихся к данной деятельности. А правильно построенная педагогическая работа позволит не только пробудить этот интерес, но и удерживать его на высоком уровне долгое время. Включая в образовательный процесс интересные темы и нетрадиционные подходы к процессу рисования.

- Педагога дополнительного образования Т.Н. Бирюля.

Я работаю педагогом дополнительного образования в творческом объединении «Простые уроки рисования». В 2020 году мною написана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Рисование в радость», которая имеет художественную направленность, направлена на развитие творческого потенциала детей их воображения и мышления, раскрытия индивидуальных способностей, обучающихся через изобразительную деятельность. Содержание программы направлено на создание условий для развития и восприятия художественной культуры, изобразительной деятельности. Также использую на своих занятиях метод проектного обучения, который позволяет развивать у обучающихся проектное мышление. Проектное мышление это - умение четко видеть проблему в процессах и находить оптимальные решения, **учитывая ресурсы и время**. Так, например, для написания проекта нужно определиться с идеей проанализировать проблему, сформулировать цель и задачи, из задач строим логическую цепочку действий, пишем план работы, расходы, результаты.

Навык проектного мышления становится необходимым не только для детей но и для людей всех возрастов и профессий. Проектное мышление похоже на творческое, но отличается способностью видеть образ будущего и находить к нему путь. Управляя проектом, вы раскладываете проблему на части, ищите между ними связи и противоречия, подбираете подходящие инструменты для решения этой проблемы. Учитесь основам проектирования и технологии, развиваете критическое мышление, саморефлексию и другие гибкие навыки.

Именно поэтому считаю, что в дополнительном образовании одним из эффективных методов, по сравнению с традиционными, является проектное обучение, которое имеет высокую степень самостоятельности, инициативности обучающихся к их познавательной мотивации; развитие социальных навыков в

процессе групповых взаимодействий; приобретение детьми опыта исследовательско-творческой деятельности, межпредметная интеграция знаний, умений и навыков.

По второму вопросу заслушали:

- Методиста Е.С. Истифееву

В настоящее время наблюдается настоящая технологическая революция. Инновационные высокотехнологические продукты и технологии становятся неотъемлемой частью современного общества. Повсеместно в детских образовательных организациях ведущее место уделяется робототехнике, проектированию и моделированию. Президент РФ Владимир Владимирович Путин отмечает, то, что инженерное образование в нашей стране необходимо выводить на новый уровень. Для решения данной задачи в образовательную систему Российской Федерации внедряется STEAM образование. Что это такое?

STEAM-образование один из основных мировых трендов. Оно основано на использовании междисциплинарного и прикладного подхода, а также на слиянии всех пяти направлений в единую схему развития. STEAM демонстрирует дошкольникам, как применять науку и искусство в жизнедеятельности.

S – science (естественные науки)

T – technology (технология)

E - engineering (инженерное искусство)

A – art (искусство, творчество)

M – mathematics (математика)

То есть, говоря простым языком это интеграция различных направлений деятельности, которая позволяет дошкольникам и младшим школьникам более успешно ориентироваться в современном обществе. *STEAM-технологии* позволяют более полно и качественно подготовить дошкольников к обучению в школе. Даже простая лепка из пластилина позволяет увидеть взаимосвязь искусства и конструирования. А парная или групповая формы работы позволят научиться дошкольникам задавать правильные вопросы, аккумулировать идеи и делать выводы.

Программа «STEAM -образование детей дошкольного возраста» включает в себя **ряд модулей**, содержание которых направлено на развитие интеллектуальных способностей детей:

- Образовательный модуль «Дидактическая система Ф. Фрёбеля».
- Образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой».
- Образовательный модуль «LEGO-конструирование».
- Образовательный модуль «Математическое развитие».
- Образовательный модуль «Робототехника».
- Образовательный модуль «Мультстудия “Я творю мир”».

«Дидактическая система Ф. Фрёбеля». Структурно-образовательный модуль состоит из двух содержательных блоков. Это «Наборы для развития пространственного мышления № 1» (по системе Ф. Фрёбеля), которые соответствуют первоисточнику, и «Наборы для развития пространственного мышления № 2» (по системе Ф. Фрёбеля) — материалы в виде мягких напольных модулей, которые перемещают ребёнка с ограниченной площади стола в игровое пространство помещения. Работа с мягкими модулями в другом пространстве позволяет на практике освоить понятие «ракурса» как точки зрения на объект в пространстве, а также получаемой проекции (изображения) объекта в данной части пространства. Представления ребёнка постепенно приобретают гибкость, подвижность, он овладевает умением оперировать наглядными образами: представлять себе предметы в разных пространственных положениях, мысленно изменять их взаимное расположение.

Если во времена Фрёбеля использовались всего 6 «даров», то в настоящее время «Дары Фрёбеля» представляют собой игровой набор из 14 модулей: «шерстяные мячики», «основные тела», «куб из кубиков», «куб из брусков», «кубики и призмы» и др.

«Экспериментирование с живой и неживой природой». Образовательный модуль позволяет организовать знакомство детей со свойствами воды, воздуха, объектов неживой и живой природы, оптическими явлениями.

Набор экспериментов, предложенных в модуле, поможет увлечь детей изучением самых разных свойств окружающего мира.

«LEGO-конструирование». Конструирование — это не только практическая творческая деятельность, но и универсальная умственная способность, проявляющаяся в других видах деятельности (изобразительной, игровой, речевой), направленных на создание новых целостностей (рисунка, сюжета, текста и т. п.).

Одними из самых востребованных в мире современных конструкторов, органично сочетающих в себе игру и конструирование, являются конструкторы LEGO.

LEGO (*Leg Godt* — «играй хорошо») — серии игрушек, представляющие собой наборы деталей для сборки и моделирования разнообразных предметов.

«Математическое развитие». Целью данного образовательного модуля является комплексное решение задач математического развития с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Он может быть использован как содержательное дополнение к обязательной части основной образовательной программы ДОО, так и в студийно-кружковой деятельности познавательной

направленности в части программы, формируемой участниками образовательной деятельности.

Содержание модуля характеризуется комплексностью. В нем объединены игры и пособия для арифметической, геометрической, логической и символической пропедевтики. Он включает настольные развивающие игры, пособия для сенсорного развития, наборы геометрических тел и фигур, демонстрационный и раздаточный материал по разделам математики, логические головоломки, сортировщики, рамки-вкладыши и объемные вкладыши, абак, счеты, математические конструкторы, шнуровки, круги Луллия и др. Кроме того, в модуле рекомендованы электронные приложения к детскому PlayPad, которые можно бесплатно скачать с портала «Элтиленд».

Структурно образовательный модуль «Математическое развитие дошкольников» привязан к возрастным задачам освоения математической действительности и представляет собой 3 блока: «Математическое развитие детей младенческого и раннего возраста», «Математическое развитие детей 3 – 5 лет», «Математическое развитие детей старшего дошкольного возраста».

Модуль «Робототехника» является одним из самых востребованных в современном образовательном процессе. Сегодня дети с раннего возраста окружены автоматизированными системами, и от их умения ориентироваться в составляющих научно-технического прогресса зависит дальнейшая интенсификация производства в нашей стране и во всем мире.

«Робототехника» – прикладная наука, занимающаяся разработкой автоматизированных технических систем целью интенсификации производства. Робототехника опирается на такие дисциплины, как электроника, механика, кибернетика, телемеханика, мехатроника, информатика, радиотехника и электроника.

Робототехника в детском саду – это развитие мелкой моторики, внимания, аккуратности. Развитие креативности через научно-техническое творчество. Повышение мотивации и целеустремленности.

«Мультстудия “Я творю мир”. Обязательной частью STEM-образования является знакомство детей с цифровыми технологиями. Подспорьем в этом является модуль «Мультстудия “Я творю мир”». Он позволяет суммировать и на современном уровне демонстрировать результаты работы детей над различными проектами посредством создания ребёнком собственного мультипликационного фильма. Это достижимо через освоение информационно-коммуникативных, цифровых и медийных технологий, через продуктивный синтез художественного и технического творчества детей.

В состав образовательного модуля входит мультстудия, которую дополняют продукты деятельности ребёнка из любого другого модуля программы STEM-образования, будь то модели, созданные по системе Ф. Фрёбеля, объекты, собранные

из LEGO, или роботы. При этом тематика мультипликационных фильмов может быть самой разнообразной.

- Педагога дополнительного образования С.В. Харитонова

STEAM (science, technology, engineering, arts, mathematics).

Наука, техника, инженерия, искусство, математика

Основная цель STEM-образования — развитие творческого мышления, навыков использования инженерного подхода в решении реальных задач, осознания роли технологий в их решении.

STEM технология — это комплекс академических и профессиональных дисциплин в естественных, технологических, инженерных науках и математике, направленных на подготовку специалистов с новым типом мышления, без которых невозможно развитие инновационной экономики

STEAM-технология появилась как своеобразный синтез техники и искусства.

Аргументы в пользу включения составляющей искусства были разные: увеличение интереса к техническим предметам, развитие обоих полушарий мозга одновременно для большей эффективности в познавательной деятельности и др. Рассмотрим, что дает развитие творческих способностей людям технических и гуманитарных профессий.

1. Проектное мышление.

Проектный подход к решению задач позволяет анализировать проблему в несколько этапов: исследование, формулировка проблемы, предложение вариантов их решения и выбор лучшего решения из всех возможных, а также этап создания презентации этого решения. Кроме того, проектный подход помогает выразить свою идею с помощью ярких и доступных визуальных средств — макета, подробного эскиза, компьютерной графики и др.

2. Пространственное мышление как фактор формирования предпосылок к успешной социальной реализации. Пространственное мышление учит целостному восприятию объекта, способности смотреть на него со всех сторон. Развивает умозрительный навык — смотреть не только глазами, но и разумом, навык понимать структуру объемной формы, воспроизводить ее в уме, вообразить проекции, другие ракурсы и т. д.

На сегодня подходы STEM- и STEAM-образования движутся по двум основным направлениям: развитие STEM/STEAM-грамотности для всех и подготовка кадров для высокотехнологичных областей.

Первое направление затрагивает обеспечение каждого учащегося инструментами инновационного мышления и опытом того, как использовать математику, инженерию и науку для решения разных профессиональных задач. Для этого необходимо развивать логику, цифровую грамотность, научный взгляд на мир и выполнять коллективные творческие проекты, которые помогут сформировать умение разбивать цель на задачи и

использовать креативное мышление в решении поставленной проблемы. В этом ключе дополнительное образование детей и молодежи имеет большие перспективы, ведь оно дает вариативность образования и обеспечивает коллективные творческие проекты.

Значимость дополнительного образования в рамках концепции STEAM-образования прослеживается еще с нескольких сторон. Во-первых, современному образовательному процессу свойственна интеграция формального и неформального образования, что означает перенос акцента с процесса получения знания на его признание и оценку, вне зависимости от фактического места получения знаний и навыков. Это говорит об увеличении роли дополнительного образования в системе общего образования, фактически приравнивая их значимость в процессе получения образования. Во-вторых, еще одним требованием к реализации STEAM-образования является активное использование творческих пространств и интеграционных площадок.

Оно может быть возможным только в рамках дополнительного образования. Обязательным условием работы таких площадок является совместная работа над проектами, инициированными реальными заказчиками, в рамках современной школы это не представляется возможным, так как необходимы соответствующие специалисты и определенное количество учебных часов. Для этого существуют интегрированные программы, которые помогают обеспечить интеграцию содержания из разных предметных областей.

По третьему вопросу заслушали:

- Методиста Е.С. Истифееву

Роль шахмат в современной системе образования сложно переоценить. Ведь игра в шахматы способствует развитию логического мышления, наглядно-образного мышления, усидчивости и целеустремленности. Направление «Шахматы» входит в одно из приоритетных направлений области «Спорт» Федерального образовательного центра «Альтаир» и регионального центра «Сириус», деятельность которых направлена на выявление, развитие и поддержку одаренных детей.

В сражениях шахматистов присутствует как логика, так и творческое мышление человека. Эти свойства шахмат позволяют решать актуальные вопросы в современном образовательном пространстве в области развития и формирования творческих способностей обучающихся.

Шахматы закаляют бойцовский характер и способствуют развитию математического мышления. Зачастую, именно игра в шахматы пробуждает интерес к изучению математики и учит находить нестандартные решения той или иной шахматной задачи. Что впоследствии переносится на повседневные жизненные ситуации и проблемы.

Таким образом, обучение детей игре в шахматы обладает существенными возможностями для гармоничного развития личности, более успешной адаптации в социуме и образовательной среде.

- Педагога дополнительного образования В.С. Кудинова

Общеизвестно, что развитие интеллектуальной реакции у детей, активно занимающихся шахматами, на 40% выше, чем у не занимающихся детей. Шахматная игра даёт ребенку радость творчества, обогащает его духовный мир. Перейдя от взрослых к детям, удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного. Экспериментальные исследования совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе школы, ибо она учит школьников логически мыслить, запоминать, сравнивать, предвидеть конечный результат, планировать свою деятельность, дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память, воспитывает выдержку и уважение к партнеру по игре, учит учиться.

Поэтому занимаясь шахматами дети могут достигнуть высокого интеллектуального развития, получить стартовую площадку для дальнейшего совершенствования своего шахматного мастерства, возможность участвовать в шахматных турнирах в условиях района и области, что служит дополнительной мотивацией к занятию шахматами. Мотивация обучающихся в творческих объединениях физкультурно-спортивной направленности обусловлена нацеленностью на достижение конкретного результата, т. е. в результате обучения конечной целью должно быть выполнение нормативов спортивных разрядов, конкретные достижения в конкретных соревнованиях, повышение спортивного рейтинга в конкретном виде спорта. Так в творческом объединении «ШАХМАТЫ» ДДТ Чулымского за прошедший период подготовлено пять спортсменов разрядников: Зайков Дмитрий, Сухарева Анна, Квасовы Виктор и Дмитрий – 1-й юношеский разряды, Зайонутдинов Арсен – 2-й юн. разряд. Все они неоднократно добивались побед и были призёрами в районных шахматных турнирах, в рамках областных соревнований входят в десятку лучших спортсменов. Все обучающиеся в творческом объединении имеют именной идентификатор в Федерации Шахмат России и имеют возможность постоянного повышения своего рейтинга участвуя в различных соревнованиях районного и областного уровня регулярно проводимые ДДТ Чулымского района и ФШ НСО. В условиях пандемии приходится больше участвовать в онлайн-турнирах. но в ноябре прошлого года удалось поиграть и на Кубке области в г. Новосибирске, где Сухарева Анна заняла третье место. Таким образом, обучение детей игре в шахматы обладает существенными возможностями для гармоничного развития личности, более успешной адаптации в социуме и образовательной среде.

Общество давно мучительно ищет, как научить детей мыслить. При этом объем информации, которую вводят в стандарты обучения, постоянно увеличивается, а количество часов на изучение уменьшается. В ситуации нехватки времени можно ли говорить о полноценном интеллектуальном развитии, разве что развивается умение работать по образцу. Но для развития интеллекта этого мало. Так что же такое интеллект. По утверждению академика Н. Н. Моисеева: «Интеллект – это, прежде всего, целеполагание, планирование ресурсов и построение стратегии достижения цели». А в этом и есть суть шахматной игры!

Играя в шахматы, ребенок «в уме» мысленно планирует свои действия, продумывая ходы и их последствия. На каждом этапе шахматной партии происходит оценка позиции, ребенок задумывается, т. е. занимается анализом, а это важнейший признак интеллектуальной деятельности. Исходя из полученных выводов, юный

шахматист составляет план партии и начинает его осуществлять, происходит не что иное, как синтез. Противник вносит коррективы, то есть делает свой не прогнозируемый ход, меняющий все полностью, и приходится вновь анализировать ситуацию, менять свой план, и все это происходит незаметно для наблюдателей, то есть во внутреннем плане. Происходит аналитическая деятельность мышления, постепенно и постоянно формируется механизм действия в уме.

Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одной из фундаментальных способностей человека является способность действовать "в уме". Именно действовать, а не представлять статичную картинку. Данная способность является одной из универсальных характеристик человеческого сознания, одним из важнейших показателей общего развития психики человека, который не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления.

Необходимость проведения шахматных занятий связана с тем, что ни один предмет школьной и дошкольной программы целенаправленно не развивает эту фундаментальную способность, без которой ученик не может быть успешен в школе. Поэтому шахматы могут стать уникальной над предметной дисциплиной, которая решит вековую задачу – научит детей учиться!

Когда следует начинать заниматься шахматами? Разумеется, чем раньше – тем лучше, т.е. тогда, когда ребенок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени.

Ученые утверждают, что механизм действия в уме формируется в 6-12 лет и именно в этом возрасте «решается, будет ли ребенок умным или нет, от этого зависят его интеллектуальные возможности. Шахматы – практически идеальная модель, чтобы правильно сформировать этот механизм». Именно поэтому в Чулымском ДДТ созданы группы творческого объединения «ШАХМАТЫ» в Школе Раннего Развития детей в группах шестилеток 1-го и 2-го годов обучения. Хотелось бы конечно увеличения часов преподавания шахмат в этих группах, для более твердого усвоения обучающимися практики игры в шахматы. Т.к. потом они приходят к нам для дальнейшего развития своего умения. С точки зрения развития младших школьников особую важность приобретает не шахматная партия как таковая, а продуманно построенный процесс обучения шахматным основам в формах, доступных для детей. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Только использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать огромный педагогический потенциал, заложенный в древней игре. И с этой точки зрения шахматы следует рассматривать как четкую систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Поэтому начинать обучение игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Традиционно ШАХМАТЫ принято рассматривать как триединство науки, искусства и спорта. Во многих странах шахматы вводятся в дошкольную и школьную программы в качестве основного или дополнительного предмета, так как это способствует формированию осмысленного чтения, осмысленного письма, самостоятельного решения и составления задач.

Ключевым событием шахматного образования в мире, стало принятие Европарламентом в 2012 году Декларации "Шахматы в школе", в которой шахматы

впервые в истории трактуются как неотъемлемая составная часть системы образования и перспективная учебная дисциплина.

В последнее время идет адаптация шахмат к социальной сфере. Шахматы стали прикладным видом творчества. Здесь отрабатываются навыки принятия самостоятельного решения, навыки анализа, навыки механизма действия в уме, - всего, чем человек должен уметь пользоваться в современном высокотехнологичном мире, где он остается, образно говоря, один на один с компьютером. Обучая детей игре в шахматы, мы решаем сразу несколько задач: познавательную, воспитательную, эстетическую, физическую, коррекционную.

ПОСТАНОВИЛИ:

1. Продолжить работу по формированию проектного мышления у обучающихся на занятиях изобразительной деятельностью. Педагогам других творческих объединений принять к сведению и применить в педагогической деятельности приемы по формированию проектного мышления у обучающихся.
2. Принять к сведению информацию о возможности применения STEAM-технологий в системе дополнительного образования.
3. Продолжить работу по развитию интеллектуальных способностей обучающихся по средствам шахмат.

Председатель
Секретарь



Е.С. Истифеева
С.В. Харитонов