

САЙТ «ОСЯЮ_ДИТЯЧИЙ ЦЕНТР РОЗВИТКУ»



Розробник: Олена Заворотинська
магістрантка 2 курсу групи ДОм-1-24-1,4з

Мета створення сайту:

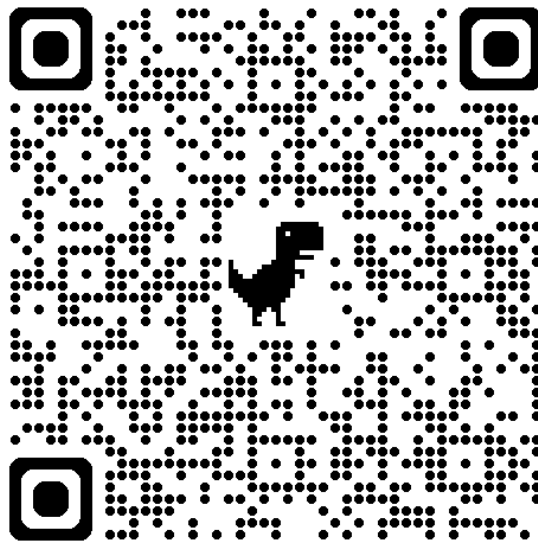
Сайт був створений на основі наших напрацювань з метою підвищення рівня сформованості логіко-математичної компетентності в процесі міркувань. Він складається з розділів: головна сторінка (звернення до батьків, презентація авторів, заохочення до діяльності); освітній контент включає рекомендації для батьків та вихователів з окресленої проблеми та для дітей логіко-математичні завдання, інтерактивні ігри на базі цифрових інструментів, дидактичні ігри; відеоконтент; матеріали для взаємодії з дітьми.

Структура сайту:

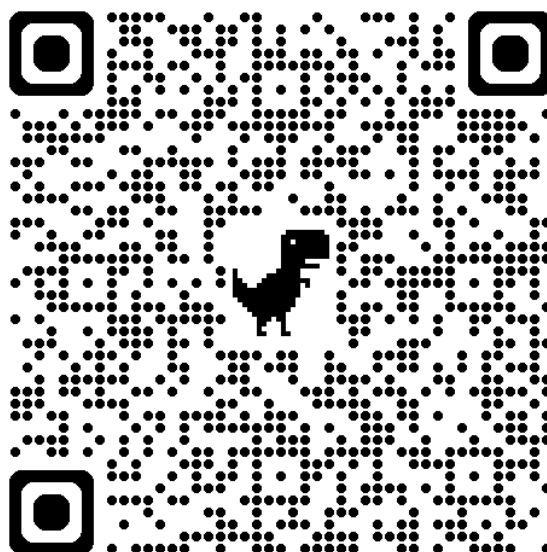
Головна сторінка

- Освітній контент
 - Логіко-математичні завдання
 - Інтерактивні ігри
 - Дидактичні ігри
- Відеоконтент
- Матеріали для роботи
 - Педагогічна методика формування логіко-математичної компетентності дітей старшого дошкільного віку у процесі розмірковування
 - Календар погоди
 - Дидактична гра «Магічний кубик»

ГОЛОВНА СТОРІНКА САЙТУ «ОСЯЮ»

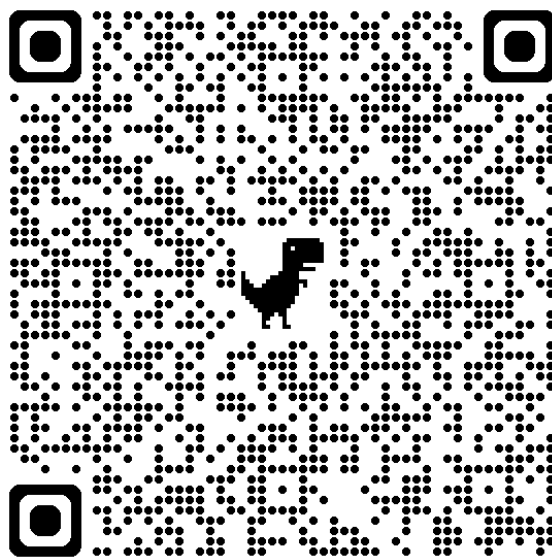


Сторінка із сайту «ОСВІТНІЙ КОНТЕНТ»



НАПОВНЕННЯ САЙТУ

Гра "Четвертий Зайвий": вчимося розмірковувати критично та логічно!



ЧЕТВЕРТИЙ ЗАЙВИЙ

Логічна гра для дошкільнят



Вчимося мислити критично та логічно!

Мета гри: розвиток у дитини критичного мислення, логіки, вміння аналізувати, узагальнювати та класифікувати предмети за спільною ознакою., а також розширення словникового запасу.

Для кого

Гра ідеально підходить для дошкільнят (від 3 до 6-7 років).

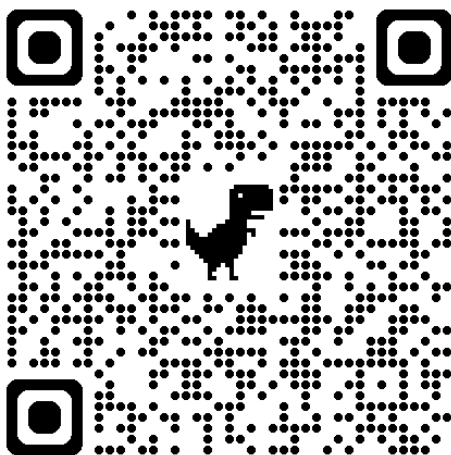
Як грати: інструкція

1. **Назви предмети:** запропонуйте дитині назвати всі чотири зображені предмети в рядку (наприклад: яблуко, груша, банан, подарунок).
2. **Знайди спільне:** запитайте: "Як ти думаєш, що об'єднує три з цих предметів?" (Наприклад: Яблуко, груша та банан – це фрукти).
3. **Визнач зайве:** запитайте: "Який предмет не підходить до цієї групи, тобто є 'зайвим'?" (Наприклад: Подарунок).

Поясни свій вибір: попросіть дитину обґрунтувати свій вибір, відповідаючи на запитання: "Чому подарунок зайвий?" (Наприклад: Тому що подарунок – це не фрукт, його не їдять).



Гра "Один день із життя..." - помінивши та складаючи розповідь!



Один день із життя...

мурашки, хлопчика, бджілки, котика



Пізнаємо світ навколо нас!

Мета гри: розвиток у дитини послідовного мислення, причинно-наслідкових зв'язків, уваги та зв'язного мовлення. Гра навчає бачити логічний перебіг подій і розширює знання про світ, що нас оточує.

Для кого

Гра ідеально підходить для дітей віком від 4 до 7 років.

Як грати:

1. **Назвіть персонажа/тему:** виберіть одну серію з чотирьох карток (наприклад, серія "хлопчик").
2. **Розкладіть у хаотичному порядку:** перетасуйте чотири картки цієї серії та покладіть їх перед дитиною.
3. **Відновіть послідовність:** попросіть дитину уважно розглянути картки та розкласти їх у правильному логічному порядку – від початку події до її завершення.
4. **Складіть розповідь:** це головний етап! Після того, як дитина правильно розклала картки, попросіть її скласти за ними коротку зв'язну розповідь.
 - *Наприклад:* "Спочатку хлопчик прокинувся, потім він поснідав, далі пішов гратися на майданчик, і врешті-решт, увечері читав книжку перед сном."



Інтерактивні гри, що опубліковані на сайті

Мета ігор: систематизувати та закріпити знання з певної теми, розвинути асоціативне та логічне мислення, пам'ять, увагу та швидкість реакції. Формувати навички роботи з інтерактивними інструментами.

Завдання:

1. Навчити дітей встановлювати логічні пари (предмет-назва, зображення-характеристика, питання-відповідь).
2. Розвивати вміння швидко класифікувати та узагальнювати інформацію.
3. Створити інтерактивне середовище для ефективного запам'ятовування.

Інструкція

Гра з механікою "Знайди пару" на WordWall працює за принципом класичного меморі або логічного зіставлення:

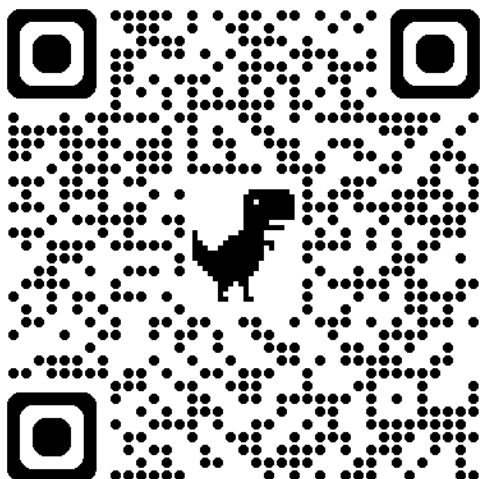
1. Початок: після запуску гри на екрані з'являються картки (текст, зображення або їх комбінація), розташовані хаотично.
2. Дія гравця: гравець (дитина) по черзі обирає дві картки.
3. Встановлення зв'язку:
 - якщо обрані картки утворюють логічну пару (наприклад, зображення "Чотири сопілки" та цифра "4"), вони зникають з ігрового поля, або залишаються видимими та закріпленими.
 - якщо пара неправильна, картки повертаються у початковий стан (знову стають невидимими або закриваються).
4. Завершення: гра триває, доки не будуть знайдені та зіставлені всі пари. В кінці відображається результат (час, кількість спроб/помилки).

Методичні рекомендації для вихователя/батьків

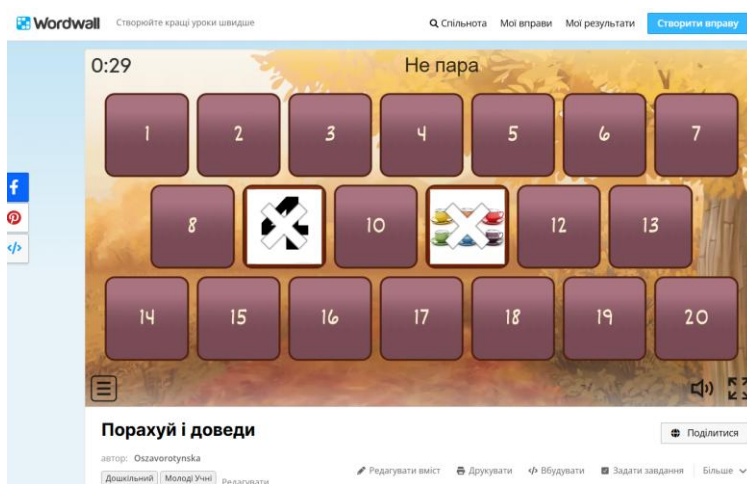
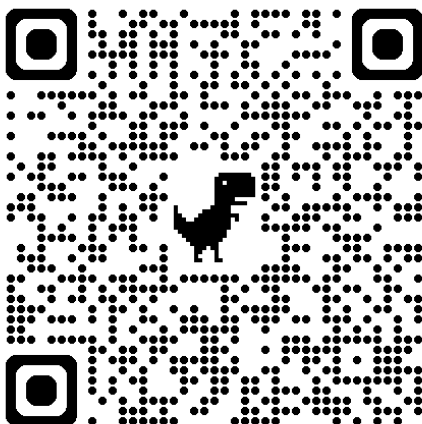
1. Попередня підготовка: перед початком гри переконайтеся, що дитина знайома з усіма елементами, які будуть утворювати пари.
2. Обговорення: після кожної успішно знайденої пари попросіть дитину проговорити, чому саме ці елементи утворюють пару. (*Наприклад: "Це пара, бо їжак живе у лісі" або "Це пара, бо вони обидва – овочі".*)
3. Використання в групі: у дошкільному закладі гру можна використовувати на інтерактивній дошці, організовуючи змагання між міні-групами.

Аналіз результатів: звертайте увагу не лише на швидкість, а й на логіку. Якщо дитина витрачає багато часу, це сигнал, що знання з цієї теми потребують додаткового закріплення.

Інтерактивна гра «Хто де живе»



Інтерактивна гра «Порахуй і доведи»



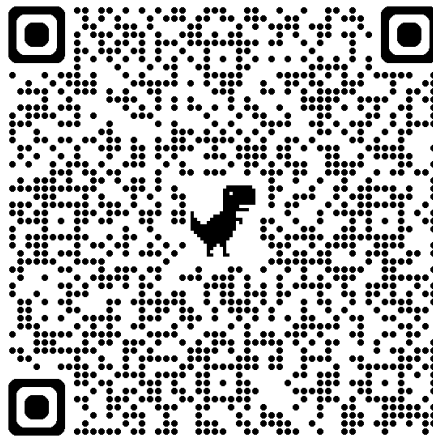
Дидактична гра «Коло міркувань»

Мета гри

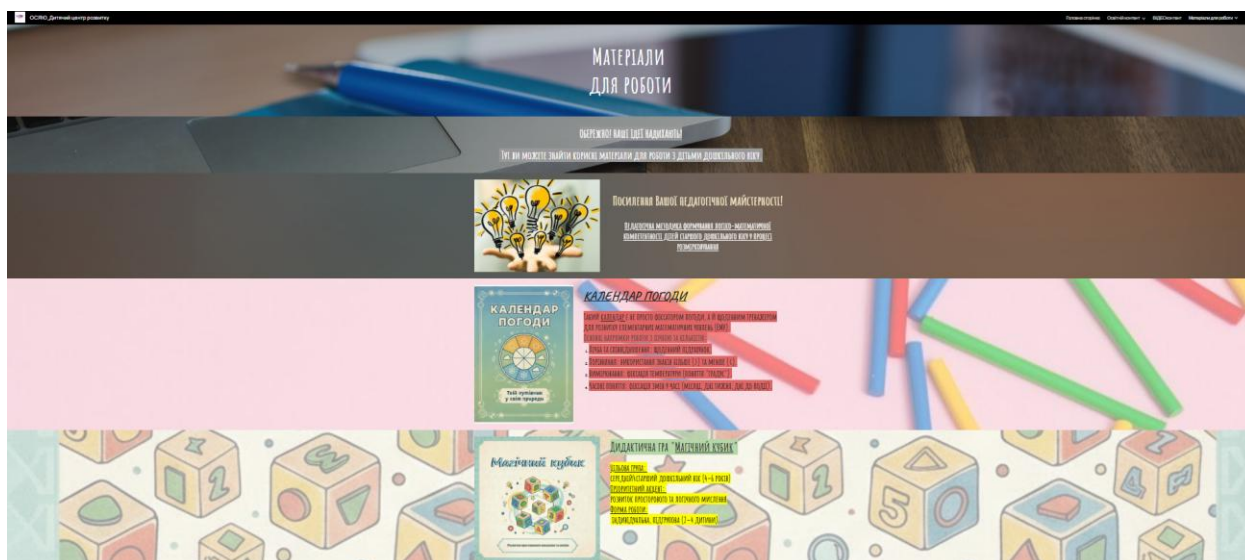
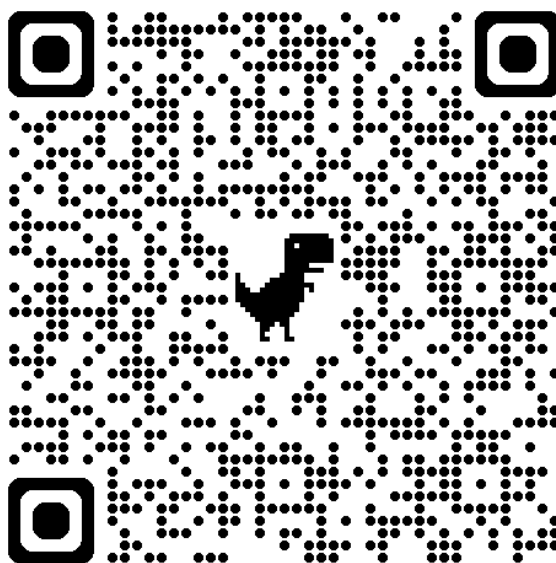
Навчальна: закріпити вміння будувати логічно послідовне висловлювання (розповідь). Вчити використовувати складні речення для зв'язку подій.

Розвивальна (Головний акцент): розвивати навички аргументації та критичного мислення, вміння слухати співрозмовника та продовжувати його думку, не порушуючи логіки сюжету. Розширювати словниковий запас та уяву.

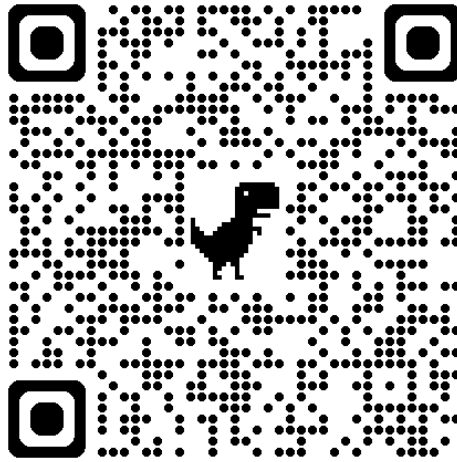
Виховна: формувати навички командної роботи, поваги до думки іншого, терпіння та уважності.



Сторінка із сайту «МАТЕРІАЛИ ДЛЯ РОБОТИ»



Педагогічна методика формування логіко-математичної компетентності дітей старшого дошкільного віку у процесі розмірковувань



1. Структура педагогічної методики. Педагогічна методика складається з таких взаємопов'язаних компонентів:
- цільового,
 - змістового,
 - процесуального,
 - мотиваційно-ціннісного,
 - контрольно-оцінювального.

Таблиця 1

Структура педагогічної методики формування логіко-математичної компетентності

Компонент	Зміст
Цільовий	Формування у дітей умінь логічно мислити, аналізувати, узагальнювати, робити умовиводи; виховання інтересу до пізнавальної діяльності через міркування.
Змістовий	Включає основні розділи математичного розвитку: кількість, форма, величина, простір і час, причинно-наслідкові зв'язки, логічні відношення.
Процесуальний	Реалізується через дидактичні ігри, вправи, інтерактивні технології, проблемні ситуації, логічні задачі, організацію дитячих розмірковувань.
Мотиваційно-ціннісний	Стимулювання інтересу до розумових дій, підтримка впевненості в собі, позитивна мотивація до розв'язання логічних задач.
Контрольно-оцінювальний	Система діагностики рівнів логіко-математичної компетентності: низький, середній, високий; використання спостереження, опитувань, практичних завдань.

2. Мета та завдання методики.

Мета – розвиток логіко-математичної компетентності дітей старшого дошкільного віку шляхом організації процесу розмірковувань у навчально-ігровій діяльності.

Основні завдання:

- 1) Формувати в дітей уміння міркувати, робити логічні висновки, аргументувати свої дії.
- 2) Розвивати навички аналізу, порівняння, класифікації, узагальнення.
- 3) Сприяти розвитку критичного мислення та елементів логічної аргументації.
- 4) Виховувати інтерес до пізнання, самостійності та впевненості у власних судженнях.

3. Етапи реалізації педагогічної методики

Таблиця 2

Етапи впровадження педагогічної методики

Етап	Зміст роботи	Форми та методи
1. Орієнтаційно-мотиваційний	Ознайомлення дітей з логічними поняттями, розвиток інтересу до міркувань	Бесіди, спостереження, ігрові ситуації
2. Формувально-практичний	Засвоєння прийомів логічного мислення, розвиток операцій аналізу, синтезу, узагальнення	Дидактичні ігри, вправи, математичні задачі, розв'язування проблемних ситуацій
3. Творчо-рефлексивний	Формування здатності застосовувати логіко-математичні знання у нових умовах, розвиток рефлексії	Інтелектуальні ігри, логічні ланцюжки, самостійні висновки, рефлексивні бесіди

4. Змістово-організаційний модуль.

У практичній частині педагогічної методики розроблено комплекс із 10 освітніх взаємодій, кожна з яких має логіко-пізнавальний та мовленнєвий компонент.

Таблиця 3

Приблизний тематичний цикл різних форм активностей

№	Форми активностей	Мета	Основні завдання
1	Подорож у країну Фігур	Ознайомлення з геометричними фігурами	Формування умінь класифікувати за формою
2	Хто живе у світі чисел?	Формування кількісних уявлень	Розвиток умінь рахувати та порівнювати
3	Знайди закономірність	Формування вміння встановлювати послідовність	Розвиток логічного мислення
4	Чарівні ваги	Ознайомлення з поняттям «величина»	Порівняння предметів за масою
5	Секрети часу	Ознайомлення з поняттям «час»	Установлення послідовності подій
6	Подорож у місто Логіки	Узагальнення логічних операцій	Застосування логічних зв'язків у грі
7	Математична лабораторія	Формування умінь висувати припущення	Аналіз, синтез, перевірка гіпотез
8	Пори року міркують з нами	Логічні вправи на класифікацію за ознаками	Узагальнення, порівняння
9	Вимірювальна майстерня	Ознайомлення з поняттями «довжина», «висота»	Практичне вимірювання
10	Математичний турнір	Узагальнення знань	Розвиток аргументації та самоконтролю

5. Технологічні підходи та методи.

Система базується на поєднанні традиційних (дидактичні ігри, спостереження, бесіди, вправи) та інноваційних (інтерактивні ігри, мультимедійні матеріали, логічні квести) методів.

Використано елементи ІКТ – електронні інтерактивні вправи, логічні задачі у форматі Smart-дошки, а також онлайн-завдання типу «Обери правильну відповідь», «Продовжи логічний ряд».

Таблиця 4

Порівняльна характеристика традиційних і інноваційних підходів

Критерій	Традиційний підхід	Інноваційний підхід
Форми організації	Заняття, вправи, бесіди	Квести, інтерактивні ігри, цифрові вправи
Засоби навчання	Дидактичний матеріал, картки, кубики	Smart-технології, відеозаняття, інтерактивні ресурси

Критерій	Традиційний підхід	Інноваційний підхід
Роль педагога	Джерело знань	Фасилітатор, модератор дитячих міркувань
Роль дитини	Пасивний виконавець	Активний учасник, дослідник, аналітик
Очікуваний результат	Засвоєння інформації	Формування логічного мислення, здатності аргументувати

6. Критерії та рівні сформованості логіко-математичної компетентності

Таблиця 5

Критерії оцінювання результатів формування логіко-математичної компетентності

Критерій	Показники	Достатній рівень	Середній рівень	Низький рівень
Когнітивний	Знання математичних понять	Розуміє та застосовує у нових ситуаціях	Розуміє, але потребує допомоги	Має фрагментарні уявлення
Операційний	Уміння аналізувати, порівнювати, узагальнювати	Самостійно виконує логічні операції	Виконує з допомогою дорослого	Має труднощі при міркуванні
Мотиваційний	Ставлення до пізнавальної діяльності	Виявляє стійкий інтерес до логічних ігор	Проявляє ситуативний інтерес	Не виявляє зацікавленості
Комунікативний	Здатність аргументувати	Аргументує власну думку логічно	Аргументує частково	Не вміє пояснити свої дії

7. Очікувані результати впровадження системи:

- Підвищення рівня логічного мислення та математичних умінь;
- Сформованість навичок аналізу, узагальнення, доведення;
- Розвиток мовленнєвої активності в процесі розмірковувань;
- Зростання рівня пізнавальної мотивації та самостійності дітей;
- Формування логіко-математичної компетентності як інтегративної якості особистості старшого дошкільника.

Отже, представлена педагогічна є цілісною моделлю розвитку логіко-математичної компетентності дітей старшого дошкільного віку у процесі розмірковувань. Її реалізація забезпечує оптимальні умови для інтелектуального становлення дитини, розвитку її мислення, мовлення та комунікативних умінь, що є основою підготовки до навчання у школі.

Сторінка із сайту «Календар погоди»

