

1. Проектная деятельность с применением «умных мешочков»: организация и реализация

Метод проектной деятельности позволяет системно использовать «умные мешочки» для решения практических задач, развития исследовательских навыков и интеграции знаний из разных областей.

Принципы проектной деятельности с мешочками

1. **Практическая значимость.** Проект должен решать реальную задачу (например, создать сенсорную игру для малышей).
2. **Самостоятельность.** Дети участвуют в планировании, выполнении и презентации.
3. **Интеграция знаний.** Сочетаются сенсорное развитие, речь, математика, творчество.
4. **Этапы работы.** Чёткая структура: от идеи до презентации результата.
5. **Командная работа.** Возможность распределять роли в группе.

Этапы реализации проекта

Этап 1. Погружение в проблему

- **Формулировка задачи:**
 - «Создадим коллекцию мешочков для малышей».
 - «Придумаем игру с мешочками для развития внимания».
 - «Исследуем, какие материалы лучше подходят для тактильных игр».
- **Мотивация:** обсуждение, зачем это нужно (помочь младшим, украсить группу, узнать новое).

Этап 2. Планирование

- **Распределение ролей:**
 - «исследователи» — подбирают наполнители;
 - «дизайнеры» — оформляют мешочки;
 - «сценаристы» — придумывают игры;
 - «презентаторы» — готовят рассказ о проекте.
- **Составление плана:**
 - какие мешочки сделаем;
 - где возьмём материалы;
 - как будем проверять их безопасность;
 - какие игры придумаем.

Этап 3. Исследование и изготовление

- **Подбор наполнителей:**
 - сбор природных материалов (шишки, жёлуди, камешки);
 - поиск бытовых предметов (пуговицы, макароны, крупы);
 - проверка безопасности (крупные предметы для малышей, отсутствие острых краёв).
- **Создание мешочков:**
 - выбор ткани (хлопок, лён, флис);
 - пошив или оформление готовых мешочков;

- маркировка (ярлыки с описанием свойств).
- **Эксперименты:**
 - тестирование на ощупь;
 - проверка звука при встряхивании;
 - оценка веса и удобства для детской руки.

Этап 4. Разработка игр и заданий

Дети придумывают правила использования мешочков:

- «**Тактильное лото**» — найти пару на ощупь.
- «**Сенсорная дорожка**» — пройти по мешочкам босиком.
- «**Угадай и опиши**» — составить загадку про предмет внутри.
- «**Эстафета ощущений**» — передать мешочек по кругу, называя одно свойство.

Этап 5. Презентация и рефлексия

- **Оформление выставки:**
 - размещение мешочков с подписями;
 - демонстрация игр (дети показывают правила сверстникам).
- **Рассказ о проекте:**
 - что делали;
 - что узнали нового;
 - с какими трудностями столкнулись.
- **Обратная связь:**
 - вопросы от зрителей;
 - предложения по улучшению.

Примеры проектов

Проект 1. «Сенсорный алфавит»

- **Цель:** создать мешочки с буквами из разных материалов для обучения грамоте.
- **Ход:**
 1. Лепить буквы из пластилина, класть в мешочки.
 2. Обклеивать буквы крупами (гладкие — гласные, шершавые — согласные).
 3. Придумывать задания: «Найди букву „М“, опиши её на ощупь».
- **Результат:** набор для изучения букв через тактильные ощущения.

Проект 2. «Путешествие в прошлое»

- **Цель:** исследовать, как менялись предметы быта, через тактильные аналоги.
 1. Мешочки с современными предметами (скрепка, пуговица, монета).
 2. Мешочки со старинными аналогами (костяная пуговица, медная монета).
 3. Сравнение: «Чем похожи и чем отличаются?».
- **Результат:** мини-музей «Прошлое и настоящее на ощупь».

Проект 3. «Экологическая коллекция»

- **Цель:** собрать природные материалы для сенсорных игр.

1. Сбор шишек, желудей, листьев, коры.
 2. Классификация по свойствам (гладкое/колючее, лёгкое/тяжёлое).
 3. Создание «карты сокровищ» с описанием каждого мешочка.
- **Результат:** выставка «Дары природы» с играми на сортировку.

Проект 4. «Театр на ладошке»

- **Цель:** использовать мешочки как персонажей для сказок.
 1. Наполнение мешочков материалами, имитирующими героев (пушистый — зайчик, колючий — ёжик).
 2. Придумывание сюжета, где герои взаимодействуют через ощущения.
 3. Постановка мини-спектакля с описанием действий: «Ёжик покатился — мешочек зашуршал».
- **Результат:** спектакль «Сказки на ощупь».

Проект 5. «Лаборатория ощущений»

- **Цель:** провести исследование свойств материалов.
 1. Создание таблицы для фиксации данных (вес, звук, текстура).
 2. Эксперименты: погружение в воду, нагревание, сжатие.
 3. Выводы: «Какие материалы лучше подходят для игр?».
- **Результат:** отчёт с графиками и рекомендациями.

Методические рекомендации

Как организовать проектную деятельность:

- **Для младших дошкольников (3–4 года):**
 - короткие проекты (1–2 недели);
 - простые задачи («собрать мешочки с крупами»);
 - акцент на сенсорные ощущения и речь.
- **Для старших дошкольников (5–7 лет):**
 - длительные проекты (2–4 недели);
 - сложные задачи (исследования, создание игр);
 - фиксация результатов в таблицах, рисунках.
- **Для школьников:**
 - межпредметные проекты (физика, биология, искусство);
 - использование измерительных приборов (весы, линейка);
 - подготовка презентаций и докладов.

Инструменты для фиксации:

- «Дневник проекта» — записи, зарисовки, фотографии этапов работы.
- Таблица исследований — сравнение свойств наполнителей.
- Видеоотчёт — запись игр с мешочками.
- Стенгазета — итоги проекта с детскими комментариями.

Типичные ошибки:

- слишком сложные задачи без учёта возраста;

- недостаточное участие детей в планировании;
- отсутствие этапа рефлексии;
- игнорирование безопасности материалов.

Варианты усложнения

1. **Межгрупповые проекты.** Объединение нескольких групп для создания большой игры.
2. **Социальные проекты.** Изготовление мешочков для детей с ОВЗ, передача в детские сады.
3. **Технологические элементы.** Использование датчиков для измерения веса/температуры мешочков.
4. **Литературная интеграция.** Создание сборника сказок, где главные герои — предметы из мешочков.
5. **Математические исследования.** Измерение объёма, веса, составление диаграмм.