

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение Центр развития ребёнка
детский сад № 24 «Улыбка»
Арсеньевского городского округа



Творческий проект

«Сказочные лабиринты игры»

(игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 4-5 лет)

Воспитатель: Крохалева Р А

Информационная карта творческого проекта

«Сказочные лабиринты игры»

Название проекта	«Сказочные лабиринты игры»
Автор проекта	Крохалева Р А
Продолжительность проекта	Долгосрочный (1 год)
Тип проекта	Творческий
Участники проекта	Дети, специалисты-предметники, воспитатели, родители
Возраст детей	4-5 лет
Проблема, значимая для детей, на решение которой направлен этот проект	Путешествие в фиолетовую страну
Цель проекта	Содействовать гармоничному интеллектуально-творческому развитию дошкольников в максимально комфортной игровой среде с учётом психофизиологических и индивидуальных особенностей детей.
Задачи проекта	
<i>для детей</i>	Развитие у ребенка познавательного интереса, воображения, креативности, мышления средствами игры.
<i>для педагогов</i>	Семинар – практикум: совместная деятельность воспитателей и детей по использованию игр В.Воскобовича для интеллектуально – творческого развития дошкольников
<i>для родителей</i>	Способствовать расширению и углублению знаний родителей по вопросу развития познавательных способностей детей средствами современных технологий интеллектуально – творческого развития

Форма проведения итогового мероприятия	Развлечение совместно с родителями
Название итогового мероприятия проекта	«Путешествие по играм В.Воскобовича»
Продукты проекта:	
<i>для детей</i>	Различные виды игр
<i>для родителей</i>	Консультации, видеопрезентации, картотеки, открытые занятия, беседы
<i>для педагогов</i>	Семинар – практикум
Ожидаемые результаты	
<i>для детей</i>	Активизация познавательной деятельности детей и творческих возможностей. Совершенствование восприятия, речи, мышления, внимания, памяти, воображения.
<i>для родителей</i>	Разработка консультаций по изготовлению в домашних условиях развивающих игр В.Воскобовича
<i>для педагогов</i>	Внедрение игр В.Воскобовича в ОД

Технологический аспект

Первый этап – констатирующий:

- подбор программно-методического материала по деятельности;
- создание предметно-развивающей среды;
- изучение особенностей детей дошкольного возраста.

Второй этап – формирующий:

- постановка цели и задач;
- составление перспективного плана работы с использованием программного и развивающего игрового материала; практическая деятельность по данному направлению.

Третий этап – заключительный:

- диагностика уровня познавательно-речевого развития;
- подведение итогов работы.

Внедрение технологии проходит поэтапно. На *первом этапе* дети знакомятся с персонажами сказок и образной терминологией, подбираются игровые задания в зависимости от возможностей и интересов каждого ребёнка. Дети осваивают следующие игры: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Черепашки», «Чудо -

крестики», «Чудо-соты», «Игровизор», «Ларчик», «Пять математических корзинок», «Шнур-затейник», «Лепестки», «Фонарики».

На втором этапе планируется помочь детям освоить основные игровые приёмы, приобрести навыки конструирования, и побудить детей к выполнению заданий, требующих интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. В самостоятельной деятельности у детей усовершенствовать игровые навыки.

На третьем этапе планируется обучать детей действовать согласованно, соблюдать очерёдность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Степень новизны данной работы заключается в следующем: обучение детей проходит в интересной игровой форме, используя авторский приём, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры и буквы. Осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

Предполагаемый результат

Сотрудничество педагогов и родителей предполагает:

Повысить компетентность родителей по вопросу влияния развивающих игр на творческое и интеллектуальное развитие дошкольников.

В ходе реализации проекта будет пополнена развивающая среда, составлены и апробированы конспекты мероприятий с детьми. Участие в акциях «Персонажи и игры – своими руками». Участие в «Домашней игротке». Участие в проекте «Рисуем сказки Фиолетового Леса». Помощь в изготовлении костюмов для драматизации «Парад героев Фиолетового Леса».

В результате проектной деятельности дети приобретут новый, детский познавательно-творческий опыт, высокий и средний уровень развития познавательных процессов: восприятия, памяти, внимания, воображения, мышления. Развита любознательность, желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия.



Перспективное планирование проекта

месяц		Игровое занятие	цель	Используемые игры
сентябрь	1	Рассказывание сказок о жителях фиолетового леса	Вызвать интерес к новым играм и игровым персонажам	Игрушки-персонажи «Фиолетового леса»
	2	«В гости к веселым гномам»	Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие внимания, памяти, воображения.	Семь гномов игра «Лепестки», «Чудо-крестики».
	3	«Сказочные лабиринты игры»	Формирование у детей сенсорных представлений «цвет», «величина». Учить соотносить предметы по цвету и величине.	Игра «Черепашки», матрешки трехслойные.
	4	«Играем с Гео»	Учить складывать фигуру из квадрата по образцу, понимать и называть «верх», «низ» фигуры. учить выкладывать шнуром, заданные фигуры. Уметь описывать свою работу.	Игра «Квадрат В.Воскобовича» Игра «Шнур – затейник»
Октябрь	1	«Кто-кто в теремочке живет»	Закрепить счет, познакомиться с игрой В. Воскобовича «Теремки», учить различать теремки по цвету, познакомить детей с гласными буквами, пропевая песенки артистов акробатов; совершенствовать память, развивать словарный запас.	Настольный театр «Теремок», персонажи сказки для работы на ковролине, игра «Теремки», резиновый конструктор В. Воскобовича, карточки из игры «Копилка букв»
	2	«Горе Федоры»	Закрепить знакомство с цифрой два, учить сравнивать группы содержащие один и два, два и два	Персонажи – циркачи из Цифроцирка, развивающее пособие

			предмета, устанавливать равенство и неравенство, называть число предметов обозначать цифрой два. Упражнять ориентироваться в пространстве относительно себя.	«Игровизор» и приложение «Лабиринт цифр» (лист 1 и лист 5),
	3	«Мы строим дом, волшебный дом»	Учить детей выбирать полоски по словесному указанию воспитателя, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель для попугаев. Закреплять с детьми знание «волшебных» слов. Способствовать запоминанию форм.	Попугаи Эник и Бэник (иллюстрация, игрушка или плоскостное изображение), пособие «Разноцветные полоски» (плоскостной вариант счетные палочки Кюинзера), игра «конструктор цифр»
	4	«За грибами в лес пойдем»	Обобщить и систематизировать знания детей об осени, о сборе урожая в саду, на огороде, в лесу; обучать детей счету, способствовать развитию сенсорных способностей, внимания, элементов логического мышления.	«Чудо-птица», ковролин, волшебные веревочки, картинки грибов, «Цифрята-зверята», «Математические корзинки-5»
ноябрь	1	«Забавный Буквоцирк»	Помочь детям запомнить гласные буквы, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук, учить различать цвет, размер, знакомить с принципом кодирования информации, развивать в игре психические процессы, расширять словарный запас	Игры «Забавные буквы», «Копилка букв», «Конструктор букв»
	2	«Приключения в Фиолетовом лесу»	Формировать логико-математические представления детей, умение выбирать предметы по нескольким признакам (<i>форма, размер, цвет, толщина</i>) из множества. Развивать умение составлять фигуры по образцу из частей. Развивать умение определять пространственные отношения между объектами на	«Коврограф ларчик», «Шнурзатейник», «Прозрачный квадрат», «Лепестки», схемы дорожек к «Шнурзатейнику», блоки Дьенеша, карточки-коды, <u>персонажи</u> :

			плоскости (<i>справа, слева, между</i>). Упражнять в определении длины методом наложения.	малыш Гео, Всюсь, царь Лучик, игровизоры с заданием - дорожкой, маркеры, салфетки, сундучок.
	3	«Как Эник рассказывал истории»	Развивать умение рассказывать о признаках поздней осени, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук.	Игра «Чудо-крестики»
	4	«Мы подарочки возьмём, в гости к ёжику пойдём»	Познакомить с приемами складывания цветного квадрата. Учить подбирать предметы с опорой на модель. Упражнять в умении группировать предметы по форме, цвету. Закреплять умение соотносить числовую карточку с количеством предметов.	«Двухцветный квадрат». Игра «Волшебные фонарики». Игра «Чудо-лукошко»
	5	«Путешествие на кораблике «Плюх-Плюх»	Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности – счет в пределах 5	Игра «Плюх-Плюх»
Декабрь	1	«Путешествие в фиолетовый лес»	Учить конструировать заданную форму, соотношение целого и части, развитие творческих способностей.	Игра «Чудо-цветик»,
	2	«Здравствуй ежик»	Развитие познавательного интереса к природе, представлений о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды. Совершенствование интеллекта. Тренировка мелкой моторики руки, освоение количественного счета.	Наглядное пособие(ежик, яблоки, грибы на ковровине); игра «Волшебные фонарики»; карточки -схемы фигурок
	3	«Волшебные логоформочки»	Развивать умение анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи, развивать сообразительность.	Старик, медведь (куклы би-ба-бо), репка, колосок, игра «Логоформочки»

январь	3	«Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку»	Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций.	Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф.
	4	«Лапушок собирается в гости к гусенице Фифе».	Развивать умения называть этапы процесса выпекания пирога, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, придумывать и конструировать ягоды. Закреплять знания о понятиях: короткий – длинный, широкий – узкий, большой – маленький	«Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».
Февраль	1	«Путешествие в страну гномов с планшетом Геометрик»	Развитие пространственного воображения, с использованием планшета «Геометрик». Развивать внимание, мыслительные операции; познавательную деятельность;	«Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».
	2	« В гости к бабушке»	Закрепить представления о диких и домашних животных; Совершенствовать умения в моделировании объектов окружающего мира при помощи игры«Чудо-цветик»	Развивающий планшет для детей «Геометрик» Цветные резинки. Схемы для «рисования» на планшете.
	3	«Путешествие в сказку»	Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, интонационно выразительно передавать образы персонажей при воспроизведении песенок, используя структурно-логическую схему.	Картинки к сказке «коза-дереза», мнемотаблицы, мягкий конструктор В. Воскобовича. Игра «Чудо-цветик» шапочки: лисы, медведей, ежа.
	4	«День Защитника Отечества».	формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность,	Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»

			смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей.	
март	1	«В гостях на острове у пчёлки Жужжи»	Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.	Игра «Чудо-соты». Игра «Прозрачный квадрат».
	2	«Праздник в фиолетовом лесу»	Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей.	«Игровизор», Игра «Чудо - соты» игра «Черепашки»
	3	«Гуси-Лебеди»	Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. . Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом.	Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.
	4	«Шутки Незримки Всясь»	Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их.	Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».
апрель	1	«Насекомые»	Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с	Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на

			обоснованием своего ответа	каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудосоты 1», квадрат Воскобовича
	2	«Невероятные приключения пришельцев из космоса»	Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук.	Игра «Фонарики», игра «Геовизор»
	3	«Превращения квадрата»	Формировать сенсорные способности и интеллект. Закреплять умение находить и называть на фигуре диагональ, горизонталь, вертикаль; Учить переходить от понятия «плоскость» к «объему»; Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики рук. Развивать умения складывать предметные формы по схеме, по собственному замыслу или описанию взрослого;	«Квадрат Воскобовича»
	4	«На помощь колобку»	Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание;.	Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»
май	1	«Королевство Муравии»	Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10	Ковролин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра

				«Лабиринт цифр»
	2	«Путешествие по играм Воскобовича»	Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими.	

Литература

1. Т.Г. Харько «Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2007.
3. Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: 2012.