

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение детский сад №89 «Крепыш»

**Познавательный проект «Сказочные лабиринты игры»
(игровая технология интеллектуально - творческого развития
детей 4-5 лет)**

Фалалеева Н.А., воспитатель

Г. Сургут 2024г

Паспорт проекта «Сказочные лабиринты игры»

Наименование проекта	«Сказочные лабиринты игры»
Руководитель проекта	Фалалеева Наталья Александровна воспитатель высшей квалификационной категории муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения №89 «Крепыш» г. Сургут
Участники проекта	Дети группы среднего дошкольного возраста от 4 до 5 лет; родители детей группы; Воспитатели группы.
Описание проекта:	
Тип проекта	Познавательный
Срок реализации	Долгосрочный
Цель проекта	Цель проекта: содействовать гармоничному интеллектуально-творческому развитию дошкольников в максимально комфортной игровой среде с учётом психофизиологических и индивидуальных особенностей детей.
Задачи проекта	Для детей. Развитие у ребенка познавательного интереса, воображения, креативности, мышления средствами игры. Для родителей. Способствовать расширению и углублению знаний родителей по вопросу развития познавательных способностей детей средствами современных технологий интеллектуально - творческого развития
Этапы и сроки реализации проекта	I этап – подготовительный II этап – организационно-деятельностный III этап – аналитический
Результаты реализации проекта	Активизация познавательной деятельности детей и творческих возможностей. Совершенствование восприятия, речи, мышления, внимания, памяти, воображения. Разработка консультаций по изготовлению в домашних условиях развивающих игр В.Воскобовича
Критерии успеха проекта	Проект реализован в установленные сроки

Введение

Вопрос полноценного развития познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста по-прежнему остаётся актуальным.

Дошкольное детство – это период, когда закладывается фундамент будущей личности. Именно дошкольное детство является периодом первоначального познания окружающей действительности.

Картина мира у каждого человека складывается благодаря наличию и функционированию психических познавательных процессов. Они отражают воздействие окружающей действительности в сознании людей. К таким процессам относятся ощущение, восприятие, память, мышление, и воображение.

Ключевую роль в развитии творческих способностей и абстрактного мышления, играет воображение, которое отвечает за умение моделировать и планировать что-либо. Увы, становление познавательных процессов, и в том числе воображения, не происходит самостоятельно. Отечественные психологи А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин доказывают, что психические процессы необходимо развивать в деятельности, а ведущим видом деятельности для дошкольников является игра.

Существует большое количество игр, способствующих развитию воображения и познавательных способностей детей дошкольного возраста, но важно подобрать ту методику, которая помогла бы не только решить данную задачу, но и заинтересовать и педагога, и детей. На мой взгляд, данная задача полностью реализована в технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», поэтому в своей педагогической деятельности, я, обратилась именно к этой технологии, которую использую с воспитанниками, начиная со средней группы.

Технологический аспект.

Первый этап – подготовительный

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

Второй этап - организационно-деятельностный:

- 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», «Чудоты», «Игровизор», «Ларчик», «Пять математических корзиночек», «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.	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. Закрепить знакомство с цифрой два, учить сравнивать группы	Настольный театр «Теремок», персонажи сказки для работы на ковролине, игра «Теремки», резиновый конструктор В. Воскобовича, карточки из игры «Копилка букв»
	2 «Горе Федоры»	содержащие один и два, два и два предмета, устанавливать равенство и неравенство, называть число предметов обозначать цифрой два.	Персонажи – циркачи из Цифроцирка, развивающее пособие «Игровизор» и приложение «Лабиринт цифр» (лист 1 и лист 5),

	3 «Мы строим дом, волшебный дом»	Упражнять ориентироваться в пространстве относительно себя. Учить детей выбирать полосы 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 полосы» (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» Игры «Забавные буквы», «Копилка букв», «Конструктор букв»
ноябрь	2 «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 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 плоскости (<i>справа, слева, между</i>). Упражнять в определении длины методом наложения.	«Коврограф ларчик», «Шнурзатейник», «Прозрачный квадрат», «Лепестки», схемы дорожек к «Шнурзатейнику», блоки Дьенеша, карточки-коды, персонажи: 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 ёжик у 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	«Двухцветный квадрат». Игра «Волшебные фонарики». Игра «Чудо-лукошко»

	«Путешествие на 5кораблике «Плюх- Плюх»	количеством предметов. Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности –счет в пределах 5	Игра «Плюх-Плюх» Игра «Чудо-цветик»,
декабрь	1 «Путешествие в фиолетовый лес» 2«Здравствуй ежик» 3«Волшебные логоформочки»	Учить конструировать заданную форму, соотношение целого и части, развитие творческих способностей. Развитие познавательного интереса к природе, представлений о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды. Совершенствование интеллекта. Тренировка мелкой моторики руки, освоение количественного счета. Развивать умение анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи, развивать сообразительность.	Наглядное пособие(ежик, яблоки, грибы на ковролине); игра «Волшебные фонарики»; карточки -схемы фигурок Старик, медведь (куклы би- ба-бо), репка, колосок, игра «Логоформочки» Персонажи фиолетового леса,
январь	3 «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку» «Лапушок собирается в 4гости к гусенице Фифе».	Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций. 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	цветные веревочки, коврограф. «Каврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор». «Коврограф Ларчик», «Мини
февраль	1 «Путешествие в страну гномов с планшетом Геометрик» 2« В гости к бабушке» 3«Путешествие в сказку»	Развитие пространственного воображения, с использованием планшета «Геометрик». Развивать внимание, мыслительные операции; познавательную деятельность; Закрепить представления о диких и домашних животных; Совершенствовать умения в моделировании объектов окружающего мира при помощи игры«Чудо-цветик» Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, интонационно выразительно передавать образы персонажей при	Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор». Развивающий планшет для детей «Геометрик» Цветные резинки. Схемы для «рисования» на планшете. Картинки к сказке «коза- дереза», мнемотаблицы, мягкий конструктор В. Воскобовича. Игра «Чудо-

	4 «День Защитника Отечества».	воспроизведении песенок, используя структурно-логическую схему. формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей.	цветик» шапочки: лисы, медведей, ежа. Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»
март	1 «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» 2 «Праздник в фиолетовом лесу» 3 «Гуси-Лебеди» 4 «Шутки Незримки Всясь»	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. 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. 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. Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их.	Игра «Чудо-соты». Игра «Прозрачный квадрат». «Игровизор», Игра «Чудо-соты» игра «Черепашки» Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные. Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».

апрель	1. «Насекомые» 2 «Невероятные приключения пришельцев из космоса» 3 «Превращения квадрата» 4 «На помощь колобку»	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 обоснованием своего ответа Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук. 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; 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;. Закрепить знания детей о цифрах и	Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишней с насекомыми, «Чудо-соты 1», квадрат Воскобовича Игра «Фонарики», игра «Геовизор» «Квадрата Воскобовича»; Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»
май	1 «Королевство Муравии» 2 «Путешествие по играм Воскобовича»	геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10 Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими	«Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра «Лабиринт цифр»

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.