

**МАДОУ №1 «Белоснежка»**



**ПРОЕКТ**  
**Тема: «Сказочные лабиринты**  
**игры»**



**Автор презентации:**  
**Воспитатель Чиркина Н.А.**





**Цель:** Развивать познавательные действия у дошкольников старшего дошкольного возраста средствами развивающих игр В.В. Воскобовича.

### Задачи:

- - пополнить РППС новыми пособиями для развития воображения, повышения познавательной активности, формирования элементарных математических представлений;
- - создавать эмоционально-комфортную обстановку в общении со сверстниками и взрослыми;
- - содействовать включению родителей в образовательный процесс ДОУ.




# Ожидаемый результат:





- Воспитанник умеющий отвечать на поставленные вопросы, выполнять творческие задания.
- Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально- творческого потенциала ребенка.





Большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий. Для эффективного решения задач в группе была создана предметно – пространственная развивающая среда.

Я изучила игровую технологию В.Воскобовича, стала ее использовать для решения воспитательных и образовательных задач в своей работе.





## » Паспорт проекта:

- » Тип проекта: практико-ориентированный.
- » Участники проекта: дети старшей группы, воспитатели, родители.
- » Сроки проекта: долгосрочный (апрель 2018 - декабрь 2018)
- » Объектом исследования является выбор пособий Воскобовича
- » Предметом – наполнение РППС.



:

**В группе была создана необходимая предметно-развивающая среда. Она представлена следующими компонентами**

- Коврограф «Ларчик»
- Мини-ларчики
- Кораблики «Плюх-плюх»
- Прозрачные квадраты Воскобовича
- Игровизоры
- Двухцветные квадраты Воскобовича
- Четырехцветные квадраты Воскобовича
- Головоломка Воскобовича «Три кольца»
- Головоломка «Змейка»
- «Лепестки» Воскобовича
- «Чудо-цветики»
- «Счетовозик»
- «Шнур-затейник»
- «Геоконт»
- «Читайка на шариках»
- «Конструктор букв»





# Коврограф «Ларчик» и мини-ларчики

- это игровое поле из ковролина и наглядный материал : «Забавные буквы» , «Забавные цифры» , «Разноцветные веревочки» , «Разноцветные круги» , «Разноцветные квадраты-эталоны цвета» , «Буквы и цифры» и оригинальные элементы : зажимы , кармашки...
- Пособие является универсальным так как : способствует сенсорному развитию , развитию психических процессов (память , внимание , мышление , воображение). Так же развивает математические , речевые , экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста.
- В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу , на которой происходят различные чудеса .









# «Игровизор»



- «Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания. Задания: направленные на знакомство с эталонами формы, величиной, пространственными отношениями; задания направленные на формирование моторного образа буквы, цифр; графический диктант и т. д.
- В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.



# Кораблики «Плюх-плюх»



- Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные рейи. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине.

Играя корабликом «Плюх-Плюх» ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросом Лягушкой, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Кораблик «Плюх-Плюх» является многофункциональной игрой, которая: знакомит малыша с различными цветами формирует математические навыки прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет

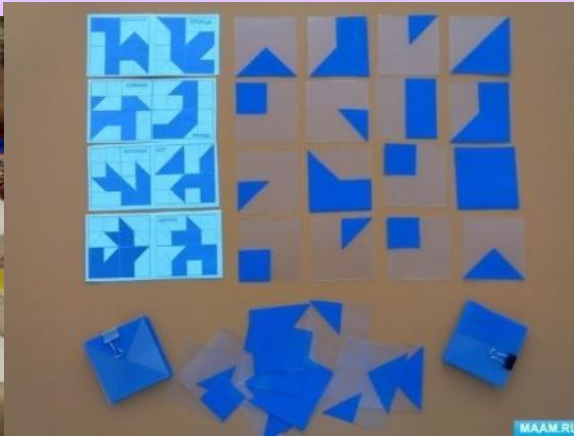




# Прозрачные квадраты Воскобовича

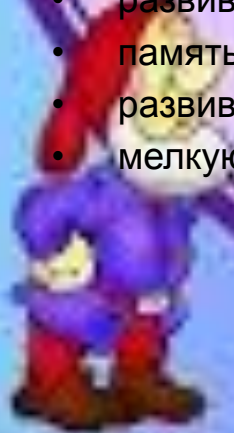


- Прозрачный квадрат - это игра, в которой формируются почти все виды речевой деятельности. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю, придумывает описательный или сюжетный рассказы, доказывает правильность своих решений.
- Игра Прозрачный квадрат представляет собой несколько прозрачных пластинок с затемненными фрагментами.
- Правила простые: необходимо накладывать пластинки друг на друга всей плоскостью и нельзя допускать пересечение цветных элементов.
- По сказке *«Нетающие льдинки озера Айс»* участвуем в приключениях главного героя, воплощая сказочные образы в предметные формы. Вспоминаем пластинки-льдинки. Но все льдинки Всюсь спрятал в Волшебный мешочек и сделал их невидимыми. Чтобы *«увидеть»* льдинки, надо *«описать»* каждую. Ребенок достает из Волшебного мешочка пластинки и перечисляет признаки геометрических фигур. Остальные должны назвать фигуру когда все пластинки будут описаны, дети конструируют предметные формы по схеме или придумывают образ самостоятельно.



# Двухцветные и четырехцветные квадраты Воскобовича

- Количество цветов, представленных в квадрате, зависит от возраста ребенка, который им будет играть. Можно встретить двухцветный и четырехцветный квадраты. **Двухцветный предназначен для детей возрастом от 2 до 5 лет, со схемами сложения четырехцветного квадрата сможет справиться ребенок от 3 до 8 лет и старше.**
- **Играя с ним, ребенок будет:**
- учиться называть и отличать разные формы геометрических фигур;
- ориентироваться в размерах – большой, средний, маленький;
- формировать первые представления о пространственных отношениях и пространственном моделировании;
- уметь пользоваться предложенными схемами или придумывать свои для конструирования плоскостных и объемных фигур;
- запоминать цвета;
- развивать внимательность, мыслительные процессы, логику, память;
- развивать фантазию, творческие данные, креативность;
- мелкую моторику.







# «Змейка»



- Змейку можно сгибать. Во что можно превратить змейку? В домик, конфету, улитку, панаму, собаку и т.д.
- Складывая «Змейку» можно познакомить ребенка с геометрическими фигурами (квадратом, прямоугольником и треугольником) и их свойствами.
- Играя со «Змейкой» можно давать задания на тренировку внимания, логики, сообразительности. Например, положите Змейку красно-зеленой стороной вверх и попросите ребёнка ответить на вопросы. Сколько красных квадратов? (Три). Сколько красных треугольников? (Восемь). Сколько зеленых треугольников? (Восемь). Каких треугольников больше - зеленых или красных? (Поровну). Сколько зеленых квадратов? (Ни одного). Попросите сделать так, чтобы остался только один красный квадрат, четыре зеленых треугольника и два красных. Что для этого нужно сделать? И таких заданий можно придумать великое множество!
- Занятия о «Змейкой» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику, внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности.
- А еще «Змейку» можно взять с собой в дорогу. Она легко поместится в карман и развлечет Вас и Вашего ребенка во время путешествия!



# Головоломка «Три кольца»



- Игра - головоломка, Способствует развитию логического и пространственного мышления, сообразительности. Рекомендуется для детей 4-8 лет. Ребенку предлагается определенным образом соединять элементы колец, получая различные фигуры.
- Рассмотрите элементы головоломки - части колец. Их шесть. Каждое кольцо одного цвета состоит из двух частей: большой и маленькой. Задача ребенка – собрать все части воедино используя предложенные варианты или придумывая свои. С помощью деталей головоломки можно создавать силуэтные изображения, фигуры, узоры и орнаменты на плоскости, обводить контуры получившихся предметов на бумагу, а затем раскрашивать.





# «Лепестки»



- Игра "Лепестки" Воскобовича развивает цветовое и пространственное восприятие ребенка, а также формирует навык осмысленного выражения в речи пространственных понятий: "над", "под", "между", "рядом", "слева", "справа". И не только. "Лепестки" можно использовать и для развития навыков счета (отсчитать нужное количество, определить порядковый номер и т. п.).



# «Чудо-цветики»



- совмещает в себе функции головоломки, пространственного конструктора, а также игровой платформы для решения логико-математических задач. Эта яркая, красочная игрушка представляет собой базу-вкладыш с двумя цветками, поделенными на разноцветные сегменты-дольки. Дети смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывать свои силуэты. Кроме всего прочего, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части.





# «Счетовозик»



- Цель игры: развитие пространственно-логическое мышления, внимания, памяти, мелкой моторики рук, закрепление умения считать предметы по порядку, соотносить цифру и количество, решать и "записывать" простые арифметические примеры в пределах 10 на сложение и вычитание, пользуясь знаками «+», «-», «=», сравнивать числа первого десятка при помощи знаков «<», «>»



# «Шнур-затейник»

- С помощью «Шнура затейника» можно проводить своеобразные «графические диктанты». В играх со шнуровкой у ребенка развиваются психические процессы - внимания, мышление, памяти, воображения и мелкая моторика рук. С помощью шнура на игровом поле легко «вышиваются» буквы и несложные слова. Разноцветными шнурами можно «написать» цифру и легко превратить ее в другую, складывать и вычитать, решать примеры.





# «Читайка на шариках»



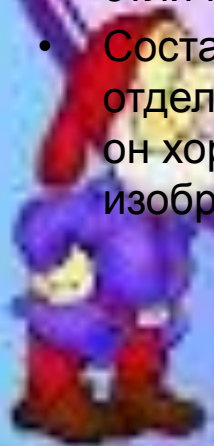
- «Читайка на шариках» позволяет активизировать обучающихся на уроке, повышает интерес к чтению, даёт возможность сформировать навыки смыслового чтения.
- Такая работа позволяет не только сформировать навык чтения, но и решить коррекционные задачи. «Читайка на шариках» способствует развитию внимания, памяти, активизирует познавательные процессы обучающихся.
- Варианты использования:
  1. Прочитать слова на шариках, загибая и разгибая уголки квадратов.
  2. Найти слова с определенным слогом.
  3. загадываем загадку, ребенок находит слово, которое является отгадкой.
  4. Прочитать слова, которые начинаются на согласную (гласную).
  5. Прочитать слова, которые состоят из одного (двух) слогов.
  6. Найти названия зверей, птиц, игрушек и т.д.
  7. Найти имена людей (мальчиков, девочек)



# «Конструктор букв»



- Из деталей конструктора ребенок также собирает разнообразные фигурки. Делать это лучше на столе, так как изображения могут быть больше, чем игровое поле. Попробуйте вместе превратить букву в сказочного дракона!
- **Что развивает Конструктор букв Воскобовича**
- В первую очередь, ребенок изучает алфавит, запоминает графический образ буквы. Собирая ее самостоятельно, он развивает координацию движений, укрепляет тактильную память.
- Эта игра способствует быстрому усвоению правильного облика буквы, поэтому является отличным пособием для логопедических занятий.
- Составляя буквы из деталей, ребенок вычленяет отдельные графические элементы. Благодаря этому, он хорошо ориентируется и в письменном изображении букв.





# Работа с родителями



- Родители воспитанников так же принимают активное участие в жизни детского сада, создали совместно с детьми различные развивающие игры . Родителям были предложены консультации: «Как правильно играть с малышом в игры Воскобовича», «Развивающие игры В. Воскобовича», «Формирование интеллектуальных и математических способностей детей через использование развивающих игр Воскобовича В.В.»
- На родительском собрании был проведен мастер-класс по игротеке «Мир развивающих игр В.В.Воскобовича».



# Вывод:

- Считаю, что поставленная цель достигнута, т.к. дети умеют мыслить, манипулируют цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов и геометрическими понятиями.
- Дети стали более самостоятельными, инициативными, уверенными в своих силах.
- Включение в воспитательно-образовательный процесс развивающих игр предоставило возможность для творческой деятельности и самореализации личности, способствует активному вовлечению в учебный процесс и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии детей.







Благодарю  
за  
ВНИМАНИЕ

