



# Игротека

Турбанова Людмила Александровна

Воспитатель

МБДОУ «ЦРР – д/с №128»

город Воронеж

2018 год



Проект

«ИГРОТЕКА»



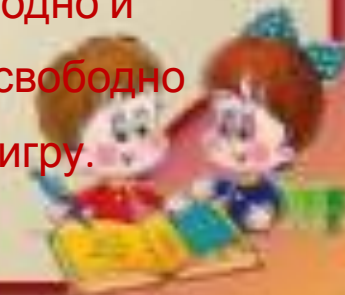
# Госпожа логика



*«В лабиринте знаний»*

# Всех-всех-всех мы приглашаем на игротеку



- Здесь представлен широкий выбор дидактических и настольных игр разной направленности, а так же игры сделанные своими руками.
- Пространство обустроено в соответствии с зонами по своему содержанию, что позволяет ребенку ориентироваться в выборе.
- Удобная возможность получить игры на прокат или обменяться личными.
- Получить удовольствие от общения с друзьями, а так же познакомиться с новыми разных возрастов.
- Атмосфера способствует развитию взаимопонимания между детьми и родителями. А так же консультация специалистов
- В целом, это Мир, где дети и родители чувствуют себя свободно и раскованно, где снимаются барьеры и запреты, где можно свободно себя реализовать, где обучающие задачи решаются через игру.







# **Игротека** – фабрика игр, где вся работа строится на взаимодействии специалистов, родителей и детей.

А.С.Макаренко говорил: "Игра имеет большое значение в жизни ребенка, практически то же, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре".

Игротека – то место, где ребенок может активно действовать. Расширяется пространство, углубляются знания и представления, полученные в ходе непосредственно образовательной деятельности.



«Мы только тогда что-либо понимаем, когда сами можем это создать» П.Лоренцен

# Актуальность



Научиться  
познавать

Научиться  
делать

Научиться  
совместной  
жизни с  
другими

Научиться  
жить в ладу  
с самим  
собой

Если человек не знает что ему делать в часы досуга,  
то у

него «портится голова, сердце, нравственность»

(К, Д. Ушинский)



# Цель

Создание игротеки как зоны активного действия, активного общения, удовлетворяющей потребность детей в контактах, где в специально подготовленной среде, специалистами создаются условия для индивидуализации образовательного процесса на основе игровой деятельности. А так же, развитие взаимопонимания между детьми и родителями, в совместно игровой деятельности.



# Задачи

- Развивать воспитательно-образовательные задачи, связанные с различными аспектами (умственное, познавательно-речевое, творческое, эмоционально-волевое развитие, трудовое, физическое, социально-личностное воспитание и др.).
- Развивать психические процессы (память, восприятие, внимание, мышление, воображение).
- Способствовать развитию речевых навыков: умению пояснять ход игры, рассказывать, как правильно действовать в игре, учить грамматически правильно выражать свои мысли, отстаивать свою точку зрения.
- Способствовать формированию у детей аналитико – синтетической деятельности (умения сравнивать, обобщать, ставить цель, обдумывать пути к её достижению, осуществлять замысел и т. д.).

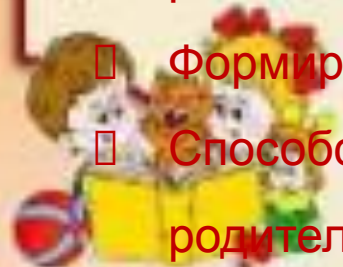




# Задачи



- Воспитывать волевые качества: умение действовать согласованно, проявлять выдержку, контролировать свои действия, проявлять настойчивость в поиске решения.
- Создание условий для самовыражения и саморазвития личности ребенка через свободно выбранные действия.
- Предоставить возможность выбора ребенком предпочитаемого вида деятельности.
- Учить детей нести ответственность за качество выполнения своей работы.
- Формировать навыки контроля, самоконтроля.
- Способствовать развитию взаимопониманию между детьми и родителями.



□ Обеспечить положительные эмоции и удовлетворение

# Принципы

Принцип  
открытости

Принцип свободы и  
самостоятельности

Принцип  
индивидуализации

Принцип  
интегрированного  
подхода

Единство обучающих, развивающих и  
воспитывающих задач.



Класс  
Твор  
Дела  
Люд  
Оооо  
Ос  
Слос  
Взд  
Вакин  
Дли  
Мони  
дет  
В  
в  
Ф  
л  
ли  
опл  
лут'  
рени  
ли  
э  
инэ  
лв  
онр  
тл  
о  
и  
л  
л

# Игротека в работе с детьми



- Предлагается красочный, интересный материал, который способен надолго увлечь ребёнка.
- Всё можно потрогать, взять в руки, рассмотреть, изучить, поэкспериментировать.
- Работа в игротеке планируется таким образом, чтобы в рамках одного содержания сочетались разные виды деятельности.
- Игры отбираются по теме и составляется план мероприятий.
- Встречи начинаются с девиза и игры - разминок, что способствует установлению дружеской атмосферы, снятию напряжения или сосредоточения.
- Игры выстраиваются от простого к сложному.


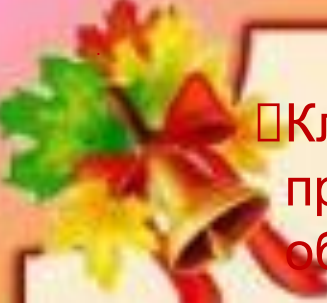


# Играя в игротекке дети:



- Упражняться в придумывании правил и заданий.
- Делают выбор партнеров, согласовывают с ними свои правила.
- Распределяют роли.
- Получают возможность побыть в роли наставника.
- Учатся разрешать спорные ситуации.
- Выстраивают свою деятельность: ставят цель и удерживают ее во время работы, определяют пути достижения задуманного, контролируют процесс деятельности, получают качественный результат.
- Владеют способами познания (анализ, сравнение, классификация, сериация, суждение, обобщение, выводы);
- Пытаются самостоятельно найти ответы на некоторые возникающие вопросы путем экспериментирования, проявляют творчество, высказывают догадки, выдвигают гипотезы; обсуждают результаты, делают умозаключения;





□ Классифицируют предметы по внешним и внутренним признакам (цвету, красочности, привлекательности, обыденности и необычности, форме, размеру);

- Различает величины: длину (ширину, высоту), объем (вместимость), массу (вес предметов) и способы их измерения;
- Умеют создавать постройку, конструкцию по заданному чертежу, комментируя последовательность действий;
- Определяет временные отношения (день-неделя-месяц), время по часам;
- Моделируют плоскостные геометрические фигуры; конструируют фигуры по словесному описанию и перечислению их характерных свойств; составляют тематические композиции из фигур по собственному замыслу;
- Строят связный рассказ о предмете, по сюжетной картине набору картин с развитием действия;
- Вступают в речевое общение различными способами: сообщают о

своих впечатлениях, переживаниях; задают вопросы; побуждают партнера по общению к совместной деятельности, действию.




**В лабиринте  
знаний!**



# Логический куб

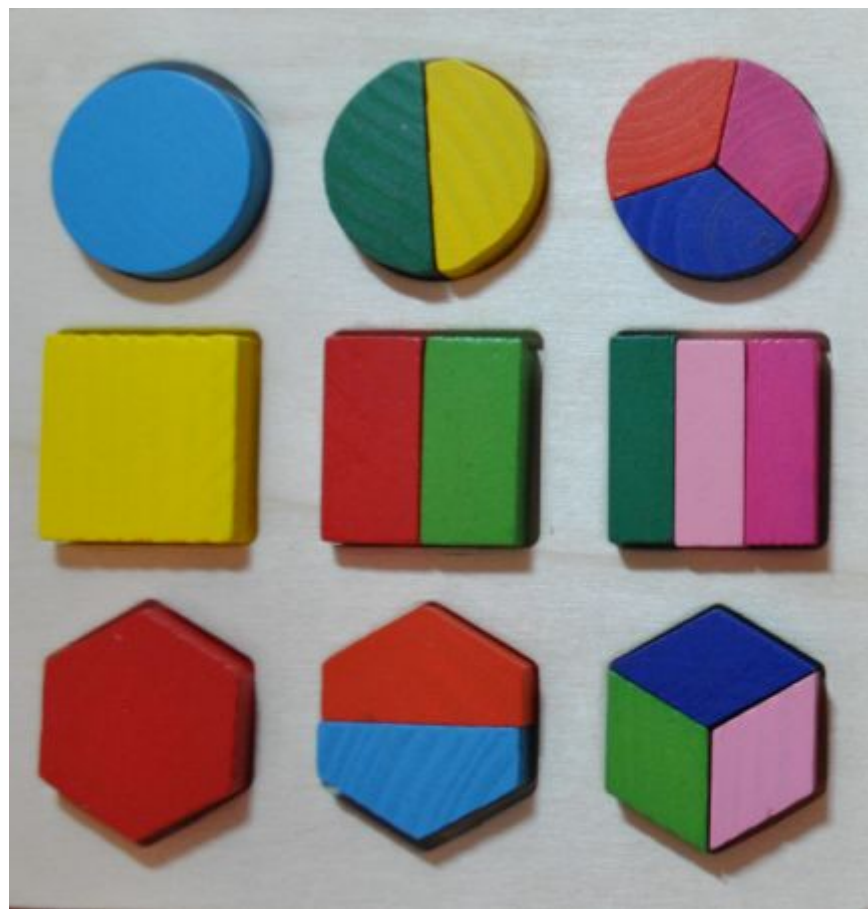


- 
- **Развивающая игра "Логический куб" от Стеллар (Stellar)** - сортировщик с множеством разноцветных и разных по форме фигурок. Каждая грань кубика имеет отверстия различной формы.
  - **Смысл игры** – Из частей геометрических фигур подобрать задуманную фигуру, например круг, и вставить фигурки в подходящие отверстия в гранях кубика. На первом этапе, советую фигуры соединить скотчем, чтоб ребенок сначала умел обследовать цельную фигуру и найти ей отверстие. На втором этапе части геометрических фигур разложить по подгруппам, круг, квадрат, и т.д., собрать геометрическую фигуру и найти отверстие. На третьем этапе, из всех предложенных частей собрать нужную, и поместить в отверстие.
  - **Цель игры.** Развиваем не только логическое мышление и сенсорное восприятие ребёнка, но мелкую моторику рук, речевую активность, память, внимание, слуховые навыки, усидчивость. А также обучению формы, счета, названию разных геометрических фигур и закреплению цвета.






# Геометрические половинки



# Геометрические половинки



- 
- **Логические половинки** – планшет с множеством разноцветных и разных по форме фигурок. Каждая ячейка различной формы.
  - **Смысл игры** – Из частей геометрических фигур подобрать задуманную фигуру, например круг, и вложить фигурки в подходящую ячейку планшета. Игру можно поделить на этапы. Сначала фигуры собрать в свободном порядке. Затем усложнить, и собрать по количеству частей.
  - **Цель игры.** Развиваем не только логическое мышление и сенсорное восприятие ребёнка, но мелкую моторику рук, речевую активность, память, внимание, слуховые навыки, усидчивость. А также обучению формы, счета, названию разных геометрических фигур и закреплению цвета.



# Квадрат Никитина





- **Квадрат Никитина** – квадрат разрезанный на разные фигуры.
- **Смысл игры** – Собрать квадрат из различных геометрических частей, определенного цвета.
- **Цель** - Развиваем не только логическое мышление и сенсорное восприятие ребёнка, но мелкую моторику рук, речевую активность, память, внимание, слуховые навыки, усидчивость. А также обучению формы, счета, названию разных геометрических фигур и закреплению цвета.



# Конструктор - головаломка





- **Головоломная пирамидка** - платформа-основание с 9 штырьками, и съемными различной формы и цвета фигуры с отверстиями.
- **Смысл игры** - Фигуры разных форм нужно нанизать на штырьки так, чтобы получился ровный кирпичик без пустот. Впрочем - здесь и большой простор для фантазии в создании ажурных построек.
- **Цель игры** - Игрушка развивает пространственное и логическое мышление, учит чувствовать форму и размер, развивает моторику, внимания, памяти, подготавливают руку к письму.



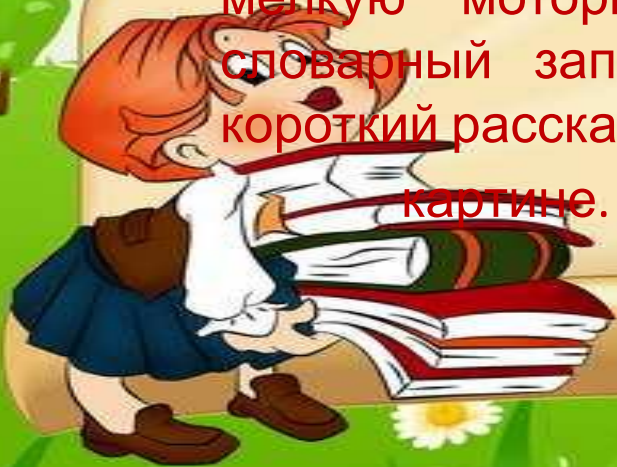
# Разрезные картинки



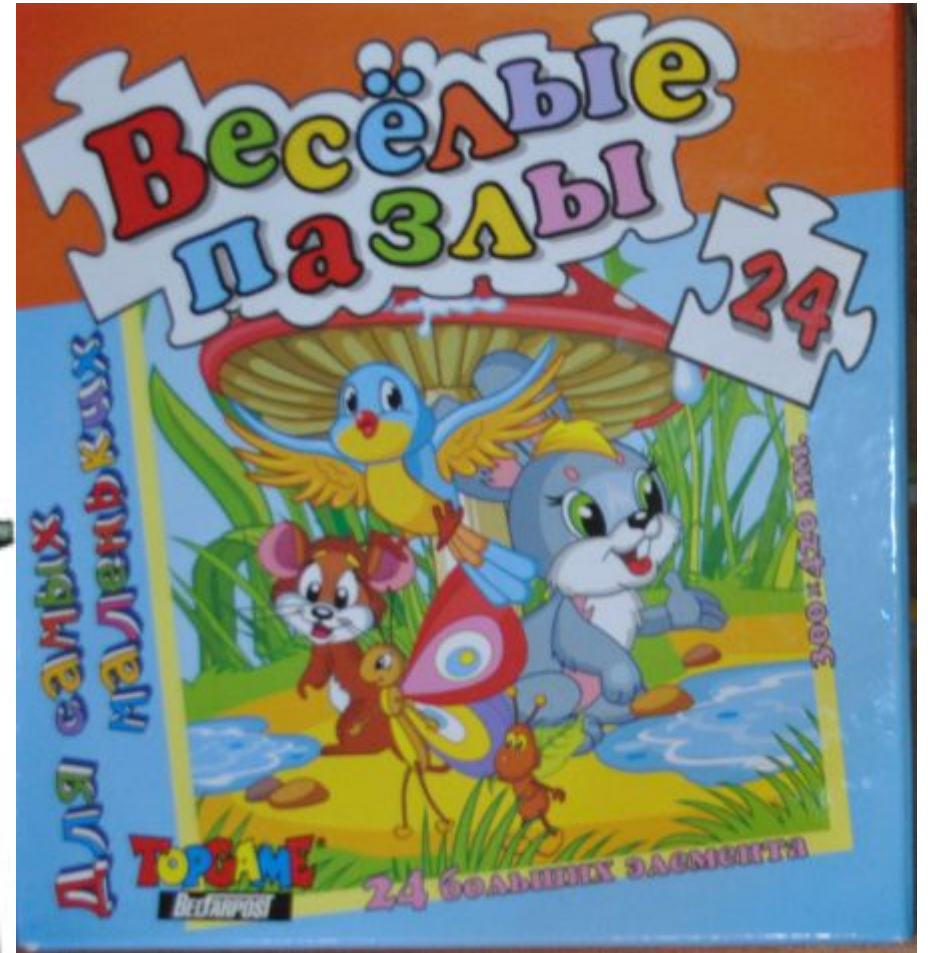




- **Разрезные картинки** - Набор карточек с картинками. В данный набор входят 48 карточек, из которых можно составить 16 картинок.
- **Смысл игры** - Вообще игра предназначена для полноценной техники первоначального чтения. Но в нашем случае, от ребенка требуется из разложенных карточек найти три похожие, чтоб правильно собрать картинку.
- **Цель игры** - развивает образное и логическое мышление, зрительную память и наблюдательность, мелкую моторику. Расширяет кругозор, обогащает словарный запас дошкольников, обучает составлять короткий рассказ по картинке.



# Пазлы





- **Пазлы** – 25 крупных фигурных деталей.
- **Смысл игры** - необходимо подобрать правильную форму элемента, сравнить его с будущей картинкой и в точной последовательности сложить друг к другу все детали игры.
- **Цель игры** - Обладают развивающими способностями. Развивают воображение малыша, его логическое и пространственное мышление, фантазию, внимание, память. Развивают мелкую моторику рук, дети начинают лучше координировать свои движения.

Воспитывают  
усидчивость, аккуратность.



# Ассоциации





- **Ассоциации** - набор тематических карточек. Одна часть олицетворяет группу признаков, а другая - наиболее характерный и ярко выраженный частный случай
- **Смысл игры** - найти подходящие и логически, ассоциативно связанные между собой картинки.
- **Цель игры** - Развивает логическое мышление, воображению, расширяет кругозор, учит самостоятельно рассуждать, сопоставлять, сравнивать и анализировать, совершенствуют мелкую моторику рук детей.



# Чей домик?





- **Чей домик** – Набор состоящий из 35 карточек и 7 блоков.
- **Смысл игры** - Детям предлагает на выбор взять сначала блок с изображением животных, а потом подобрать к ним домики. Если игра проводится первый раз, то воспитатель по картинкам рассказывает, кто и где живет, затем дети могут играть самостоятельно подбирать парные картинки.
- **Цель игры** - Закреплять знания о животных и об убежищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) . Развивает логическое мышление, воображению, расширяет кругозор, учит самостоятельно рассуждать, анализировать, сопоставлять, сравнивать и анализировать, совершенствуют мелкую моторику рук детей.



# Игры для логического мышления





# Игротека может использоваться как:

Самостоятельно  
ребенком

Родителем и ребенком

Проводятся как  
индивидуальные, так и  
групповые занятия

Самостоятельно  
ребенком по  
определенному заданию  
педагогом

Совместно педагогом  
и ребенком



# Развитие логического мышления через различные виды детской деятельности



Самостоятельная,  
игровая, экспериментальные  
виды деятельности



Детские  
виды  
деятельности

Работа  
с родителями

Представление  
педагогического  
опыта

# Развитие логического мышления через различные виды детской деятельности



В СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ПЕДАГОГОМ



Развитие  
логического  
мышления  
в процессе  
детской деятельности

Работа  
с родителями

Представление  
педагогического  
опыта

# Работа с родителями



Родительские собрания, консультации, мастер-классы, открытые мероприятия, оформление уголка для родителей,



Работа  
с родителями

Представление  
педагогического  
опыта

# Собственное отношение к игротеки



-Поиграй со мною, мама -  
Хныкал маленький  
Серёжка,  
-Вот машинки, мишка,  
лама...  
Поиграй со мной немножко.

-Поиграй - он дёргал юбку,  
Робко ей тянул игрушки...

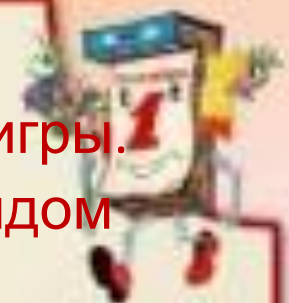
Мать, закрыв рукою трубку,  
(Чтоб не слышала  
подружка)

-Не мешай, иди отсюда -  
Нервно вздрогнув,  
закричала -Занята я!  
-Слышишь, Люда!  
Я тут модный шарф  
достала...

-Ты подумай сам мозгами:  
Мне сейчас не до игрушек.  
А малыш, давясь слезами,  
Плакал горестно в  
подушку...

Олеся Маматкулова.





Мир детей невозможно представить без игры.  
Именно она выступает ведущим видом  
деятельности  
в дошкольном возрасте.

Проект «Игротека» необходим, как в дошкольных,  
так и в других учреждениях, воспитательного характера.

Несомненно, что огромную роль в воспитании  
детей в рамках ДООУ, занимает педагог. Но что делать с  
повседневной жизнью детей, как научить правильно ей  
распоряжаться?

Одной и на мой взгляд главной задачей таких  
игротек, донести до родителей, первое, что играя дети  
познают окружающий мир и себя в нем.

Второе – мы должны способствовать развитию  
взаимоотношения между детьми и родителями, а так  
же навыкам общения в совместной игровой  
деятельности.



# Список литературы



- Гапаров А.И. Игротека. – СПб.: Союз, 2007. 224с.
- Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. «Как играть с ребенком». – М.: Педагогика, 1990. 23с.
- Матейчек З. "Родители и дети" – М.: «Просвещение», 1992. 56с.
- Рылеева Е.В. «Вместе веселее!». Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет. М.: Айрис-пресс, 2003. 38с.
- Тихомирова Л.Ф – «Упражнения на каждый день: логика для дошкольников» - Ярославль «Академия развития», Академия, 1999. 62с.
- Фьюэлл Р., Патриция Ф. Вэдэзи. О. «Обучение через игру: руководство для педагогов и родителей» (перевод с англ. Л.А.Чистович, Е.В.Кожевниковой) – СПб.: ИРАВ, 1999. 46с.



**Спасибо за внимание!**

