

**Проектная  
деятельность в  
подготовительной  
группе «Робинзон» №6  
на тему:  
«Развивающие игры В.В.  
Воскобовича».**

**Подготовили:  
Третьяк А.В.,  
-воспитатель ДОУ №56  
«Ландыш»  
г.Симферополь.**

## **Цель:**

Познакомить детей с развивающими играми В. Воскобовича

## **Задачи проекта:**

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, логического мышления и творчества.
- Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений).
- Развитие мелкой моторики.

## Актуальность темы

Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геокопт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича", "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки.

Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма его подачи, которая способна вызвать заинтересованность ребенка и его познавательную активность.

С помощью дидактических игр и заданий на смекалку, сообразительность, задач-шуток уточняются и закрепляются представления детей о числах, об отношениях между ними, о геометрических фигурах, временных и пространственных отношениях.

Занимательный материал не только увлекает ребенка, но и способствует совершенствованию наблюдательности, внимания, памяти, мышления и речи дошкольника.



К старшему дошкольному возрасту заметно возрастают возможности инициативной преобразующей активности ребенка. Этот возрастной период важен для развития познавательной потребности, которая находит отражение в форме поисковой, исследовательской деятельности, направленной на «открытие» нового, которая развивает продуктивные формы мышления. Задача взрослого – не подавлять ребенка грузом своих знаний, а создавать условия для самостоятельного нахождения ответов на свои вопросы «почему» и «как», что способствует развитию познавательной компетенции детей.

**Учитывая актуальность значения**, которая имеет игровая деятельность в развитии познавательной активности детей, их интеллектуальных способностей, была выбрана тема проекта.

## Проблема:

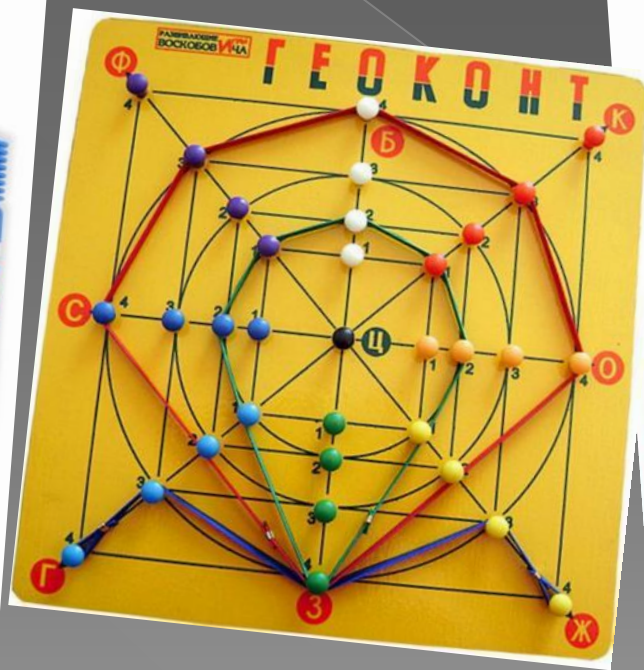
Интеллектуальное развитие будет осуществляться эффективнее, если в практике ДОУ будет реализована игровая технология В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», направленная на помощь ребенку в преодолении проблем математического характера, развитие активных форм мышления



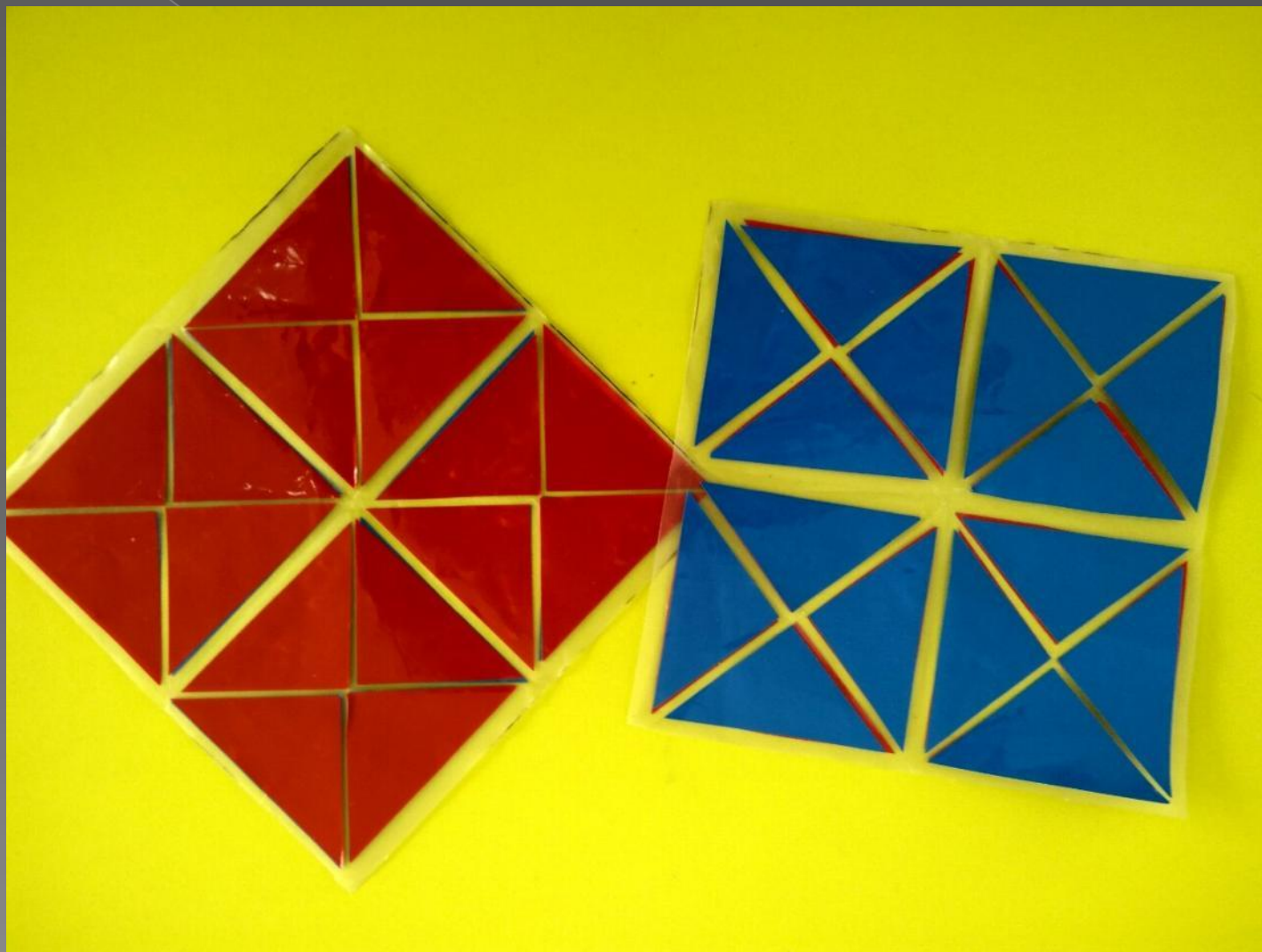
## План реализации проекта:

### 1 этап – подготовительный

Заинтересовать детей в реализации проекта, ознакомить детей и родителей с игровой технологией, определить задачи, подобрать игровые задания, материал, играть и заниматься с детьми.



- Изготовление дидактических игры « Игровизор»
- Помощь родителей в изготовлении игры « Волшебный квадрат Воскобовича» (двухцветный)





## II этап – основной

На этом этапе дошкольники осваивают основные игровые приемы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Игровые умения детей совершенствуются в творческой деятельности -как самостоятельной, так и совместной с детьми и взрослыми. Взрослый побуждает детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т. д. Общение в играх со сверстниками способствует социально-личностному развитию дошкольника.

# Развивающие игры :







## Развивающие игры «Геовизор» и «Игровизор»

» На подложку «игровизора» нанесена сетка, с помощью которой можно предлагать детям:

- графические диктанты:
- на ориентировку в пространстве листа;
- изображение любых фигур.
- перенос изображения по клеточкам и т. д.





«Геоконт» вводит детей в мир геометрии, развивает мелкую моторику рук, помогает изучить цвета, величины и формы, ребенок учится моделировать, складывать схемы по образцу, ориентироваться в системе координат, искать сходства и различия между рисунками, нестандартно мыслить, развивает психологические процессы малыша.





«Квадрат Воскобовича» формирует у ребенка: мышление, навыки моделирования, умение ориентироваться в пространстве, развивает креативный потенциал, усидчивость, память, внимание.





## Игра «Прозрачный квадрат».

Эта игра прекрасно развивает образное и пространственное мышление, логику, дает математические знания и представления о геометрии.



Оформление и пополнение  
уголка занимательной  
математики.

Проведение НОД,  
индивидуальная и подгрупповая  
работа по ФЭМП  
с использованием  
занимательного материала.

Итоговое занятие  
«Путешествие на планету  
математика»

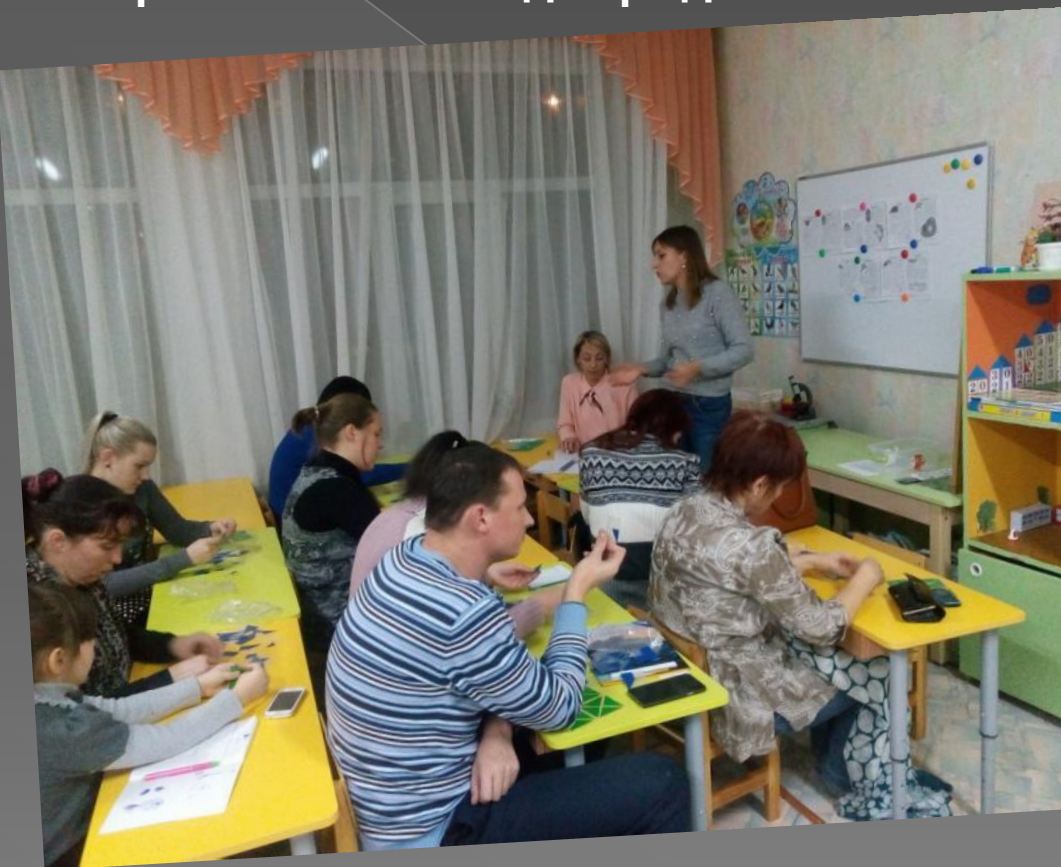
Индивидуальная работа с  
использованием  
развивающих  
математических игр.





### III. Этап- Заключительный.

## Презентация проекта в форме открытого занятия для родителей



## Подведение итогов.

Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника.

Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неопределимы в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны.

Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для малыша. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

- Дети в процессе игр проявляли познавательную активность, творческую инициативу, старались преодолевать трудности в совместной с воспитателем и самостоятельной деятельности.

В процессе игры происходит развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, логического мышления и творчества.

- В результате знакомства с играми происходит повышение педагогической грамотности и заинтересованности родителей в ФЭМП у детей.

**Данная проектная деятельность доказала, что:  
Проблема интеллектуального развития детей  
будет осуществляться эффективнее, если в  
практике ДОУ будет реализована игровая  
технология В. Воскобовича «Сказочные лабиринты  
игры»,**