

Образовательный проект



« Сказочное путешествие волшебного квадрата» для детей старшего дошкольного возраста

«От пальцев, образно говоря, идут тончайшие ручейки, которые питают источник творческой мысли. Другими словами: чем больше мастерства в детской ладошке, тем умнее ребенок».
В. Сухомлинский

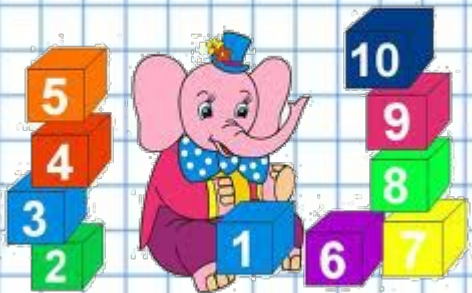


Выполнила: Дудченко В.Н.
МБДОУ д/с №13 « Сказка»
г. Аксай 2017г.

Актуальность проекта

заключается в необходимости внедрения новых технологий в образовательный процесс.

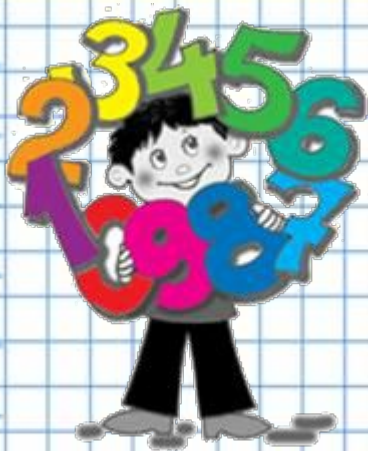
В своем проекте «Сказочное путешествие волшебного квадрата» для детей старшего дошкольного возраста я решила исследовать процесс использования технологии «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича в математическом развитии детей старшего дошкольного возраста и проанализировать результаты проведенной работы.



Участники проекта: дети и педагоги старшей дошкольной группы, родители.

Тип проекта: познавательно-исследовательский, групповой

Сроки реализации проекта: февраль-май 2017 (продолжение Проекта в следующем учебном году).



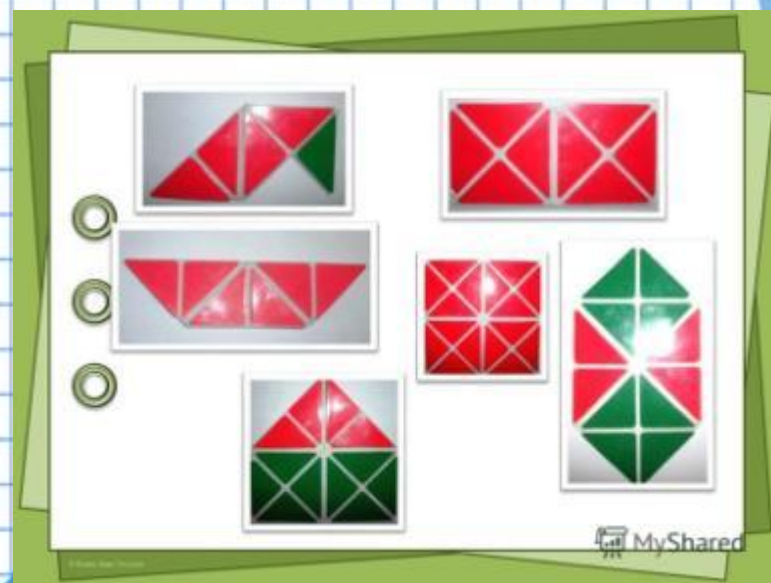
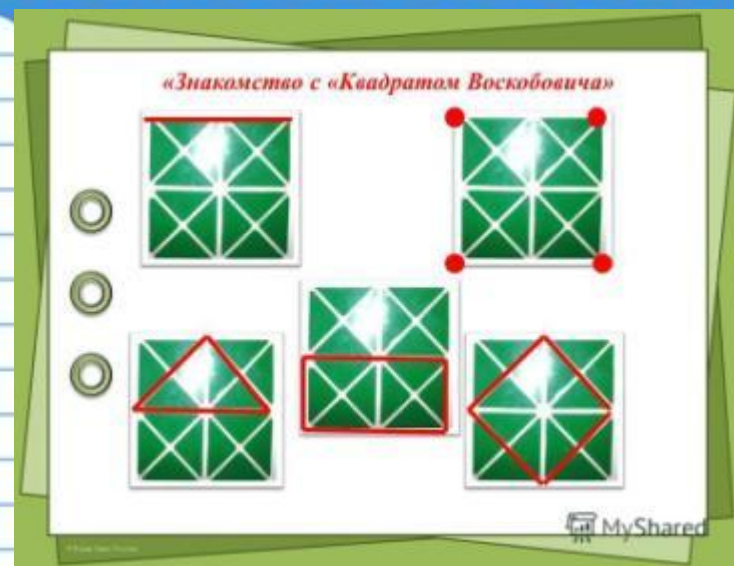
Цель проекта:

Содействовать гармоничному интеллектуально-творческому развитию дошкольников в максимально комфортной игровой среде с учётом психофизиологических и индивидуальных особенностей детей, используя игровую технологию В.В. Воскобовича.



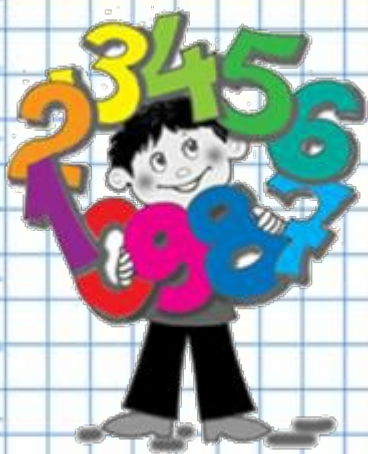
Задачи проекта:

- Усвоение детьми новых знаний, закрепление усвоенных знаний;
- Формирование мотивации к обучению;
- Повышение интереса детей к изучаемому материалу и расширение возможности моделирования игровых ситуаций;
- Развитие умения обобщать, анализировать, сравнивать;
- Формирование таких личностных качеств, как самостоятельность, активность, инициативность, усидчивость, внимательность, сосредоточенность.



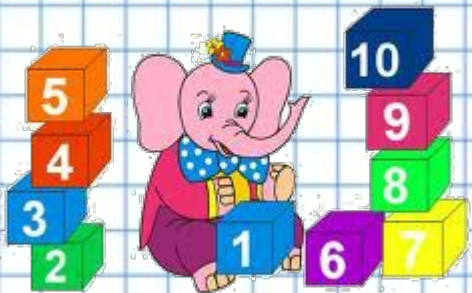
Гипотеза проекта

Реализуя проект «Сказочное путешествие волшебного квадрата», опираясь на игровые технологии Воскобовича В. В. (технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста), предполагаем, что психические процессы — внимание, память, мышление, воображение, мышления, речь и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста будут развиваться эффективнее.



Проблема проекта

При проведении НОД по ФЭМП воспитатели часто сталкиваются с проблемой нехватки наглядного и раздаточного дидактического материала или пособия оказываются недостаточно эстетически оформленными. Как сделать учение интересным занятием для дошкольника?



Ожидаемые результаты проекта



Дети проявят познавательную активность, творческую инициативу, будут стараться преодолевать трудности в совместной с воспитателем и самостоятельной деятельности

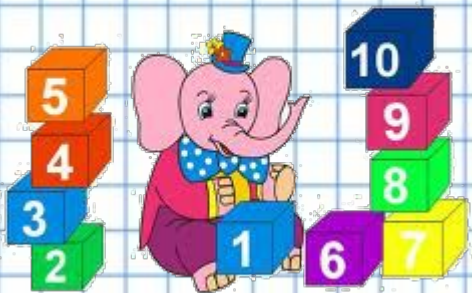


У воспитанников повысится мотивация к обучению за счет привлекательности игр В.В. Воскобовича

Дорожная карта проекта

I ЭТАП – ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

- Изучение методической литературы. Составление перспективного плана работы. Разработка конспектов занятий с использованием занимательного материала. Заинтересовать родителей в реализации проекта, ознакомить детей и родителей с методикой развивающих игр, определить задачи, подобрать игровые задания. Организовать образовательно-игровое пространство, через обновление предметно-развивающей среды игровыми комплексами В. Воскобовича.
- Сообщение на род. собрании «Актуальность внедрения в образовательный процесс развивающих игр Воскобовича»



II ЭТАП – ОСНОВНОЙ

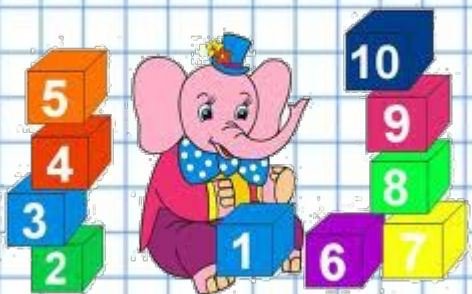
План реализации проекта.

Игры Воскобовича дополнили математический уголок в группе



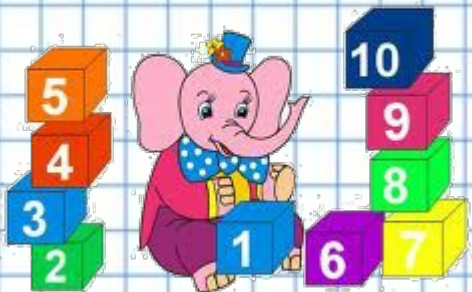
ЭТАПЫ ОСВОЕНИЯ ИГР ВОСКОБОВИЧА ДЕТЬМИ

- ❖ Особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому.
- ❖ Дошкольники осваивают основные игровые приёмы.
- ❖ Развитие творчества и самостоятельности.



Квадрат Воскобовича (Игровой квадрат) или «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами» -это 32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон.

Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать плоскостные и объемные фигуры. Дети осваивают алгоритм конструирования находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.



ЗНАКОМИМСЯ С КВАДРАТОМ

«Обследование квадрата» - обведи пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись на вершину, положи квадрат разными по

цвету сторонами, загни уголок и др.;

«Играем в прятки» - найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком;

«Сложи квадрат» - пополам разными способами. Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;

«Путешествие в квадрате» - пройди по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам.

