**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 5 «Теремок»**

**с. Погореловка Корочанского района Белгородской области»**

**Творческий проект**

**«Сказочные лабиринты игры»**

**(игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 4-5 лет)**



**Разработала: воспитатель Белоусова Л.А.**

**2019 год**

**Актуальность**

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 обратилась именно к этой технологии, которую использую с воспитанниками, начиная с младшей группы.

**ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТА**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название проекта** | «Сказочные лабиринты игры» |
| **Автор проекта** | Белоусова Л.А. |
| **Продолжительность проекта** | Долгосрочный |
| **Тип проекта** | Творческий |
| **Участники проекта** | Дети группы; воспитатели; родители |
| **Возраст детей** | 4-5 лет |
| **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 педагогов** | Мастер-класс: совместная деятельность воспитателей и детей по использованию игр В.Воскобовича для интеллектуально - творческого развития дошкольников |
| **для родителей** | Способствовать расширению и углублению знаний родителей по вопросу развития познавательных способностей детей средствами современных технологий интеллектуально - творческого развития |
| **Форма проведения итогового мероприятия** | Развлечение совместно с родителями «Путешествие по играм В.Воскобовича» |
| **Продукты проекта** | |
| **для детей** | Различные виды игр |
| **для родителей** | Консультации, видеопрезентации, картотеки, открытые занятия, беседы |
| **для педагогов** | Мастер-класс |
| **Ожидаемые результаты** | |
| **для детей** | Активизация познавательной деятельности детей и творческих возможностей. Совершенствование восприятия, речи, мышления, внимания, памяти, воображения. |
| **для родителей** | Разработка консультаций по изготовлению в домашних условиях развивающих игр В.Воскобовича |
| **для педагогов** | Внедрение игр В.Воскобовича в НОД |

**Технологический аспект.**

*Первый этап - констатирующий:*

- подбор программно-методического материала по деятельности;

- создание предметно-развивающей среды;

- изучение особенностей детей дошкольного возраста.

*Второй этап – формирующий:*

- 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.

1. 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»,

- «Чудо-соты»,

- «Игровизор»,

- «Ларчик»,

- «Шнур-затейник».

2. 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.

3. 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 Воскобовича, 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 игротеке».

- 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 «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.  Учить выкладывать шнуром, заданные фигуры. Уметь описывать свою работу. | Игра «Квадрат»  Игра «Шнур – затейник» |
| Октябрь | 1 | «Горе Федоры» | Закрепить знакомство с цифрой два, учить сравнивать группы, содержащие один и два, два и два предмета, устанавливать равенство и неравенство, называть число предметов обозначать цифрой два.  Упражнять ориентироваться в пространстве относительно себя. | Персонажи - циркачи из Цифроцирка,  Развивающее пособие «Игровизор» и приложение «Лабиринт цифр» (лист 1 и лист 5) |
| 2 | «Мы строим дом, волшебный дом» | Учить детей выбирать полоски 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 полоски» (плоскостной вариант счетные палочки Кюинзера);  Игра «конструктор цифр» |
| 3 | «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» |
| Ноябрь | 1 | «Приключения в Фиолетовом лесу» | Формировать логико-математические представления детей, умение выбирать предметы по нескольким признакам (форма, размер, цвет, толщина) из множества. Развивать умение составлять фигуры по образцу из частей. Развивать умение определять пространственные отношения между объектами на плоскости (справа, слева, между). Упражнять в определении длины методом наложения. | «Коврограф ларчик»,  «Шнур-затейник»,  Схемы дорожек к «Шнуру-затейнику»,  Блоки Дьенеша,  Персонажи: малыш Гео, Всюсь, царь Лучик, игровизоры с заданием -дорожкой, маркеры, салфетки, сундучок. |
| 2 | «Как Эник рассказывал истории» | Развивать умение рассказывать о признаках поздней осени, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук. | Игра «Чудо-крестики» |
| 3 | «Мы подарочки возьмём, в гости к ёжику 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 количеством предметов. | «Двухцветный квадрат».  Игра «Волшебные фонарики». |
| 4 | «Путешествие в Фиолетовый лес» | Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности – счет в пределах 5 | Пособие «Фиолетовый лес» |
| Декабрь | 1 | «Путешествие в фиолетовый лес» | Учить конструировать заданную форму, соотношение целого и части, развитие творческих способностей. | Игра «Чудо-цветик» |
| 2 | «Здравствуй ежик» | Развитие познавательного интереса к природе, представлений о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды.  Совершенствование интеллекта. Тренировка мелкой моторики руки, освоение количественного счета. | Наглядное пособие (ежик, яблоки, грибы на ковролине); |
| 3 | «Волшебные логоформочки» | Развивать умение анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи, развивать сообразительность. | Старик, медведь (куклы би-ба-бо), репка, колосок, игра «Логоформочки» |
| Январь | 1 | «Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку» | Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций. | Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф. |
| 2 | «Лопушок собирается в гости к гусенице Фифе» | 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 | «Коврограф Ларчик»,  «Мини Ларчик»,  «Чудо крестики2»,  «Чудо соты»,  цветные кружочки,  цветные веревочки,  «Игровизор» |
| Февраль | 1 | «Путешествие в страну гномов с планшетом» | Развитие пространственного воображения, с использованием планшета.  Развивать внимание, мыслительные операции; познавательную деятельность; | «Коврограф Ларчик»,  «Мини Ларчик»,  «Чудо крестики 2»,  «Чудо соты»,  цветные кружочки,  цветные веревочки,  «Игровизор». |
| 2 | « В гости к бабушке» | Закрепить представления о диких и домашних животных;  Совершенствовать умения в моделировании объектов окружающего мира при помощи игры «Чудо-цветик» | Развивающий планшет для детей.  Цветные резинки.  Схемы для «рисования» на планшете. |
| 3 | «Путешествие в сказку» | Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, интонационно выразительно передавать образы персонажей при воспроизведении песенок, используя структурно-логическую схему. | Картинки к сказке «коза-дереза»,  мнемотаблицы,  мягкий конструктор  Игра «Чудо-цветик»  шапочки: лисы, медведей, ежа. |
| 4 | «День Защитника Отечества». | Формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность, смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей. | Игра «Черепашки»,  «Квадрат Воскобовича» |
| Март | 1 | «В гостях на острове у пчёлки Жужжи» | 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. | Игра «Чудо-соты».  Игра «Прозрачный квадрат». |
| 2 | «Праздник в фиолетовом лесу» | 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. | «Игровизор»  Игра «Чудо-соты»  Игра «Черепашки» |
| 3 | «Гуси-Лебеди» | 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. | Геоконт,  квадрат двухцветный;  резинки: 3 зелёных, синяя,  красная короткие; жёлтая,  зелёная длинные. |
| Апрель | 1 | «Насекомые» | 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 | Коврограф «Ларчик»,  Карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку;  Карточки с изображением насекомых;  «Игровизор» и серия картинок 4 лишний с насекомыми,  «Чудо-соты 1»,  Квадрат Воскобовича |
|  | 2 | «Невероятные приключения пришельцев из космоса» | Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук. | Игра «Геоконт» |
|  | 3 | «Превращения квадрата» | 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; | «Квадрата Воскобовича» |
|  | 4 | «На помощь колобку» | 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; | Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат» |
| Май | 1 | «Королевство Муравии» | Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 5 | Ковролин,  мнемотаблица «Весна»,  забавные цифры,  мягкий конструктор,  «Игровизор»,  игра «Лабиринт цифр» |
| 2 | «Путешествие по играм Воскобовича» | Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими |  |

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.