МБДОУ детский сад общеразвивающего вида «Родничок» с. Верхопенье Ивнянского района Белгородской области

**Использование игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», как эффективное средство интеллектуально - творческого развития дошкольников**

Автор опыта: ВасиленкоН.М.,
воспитатель МБДОУ детский сад

общеразвивающего вида

«Родничок» с. Верхопенье

Ивнянского района
Белгородской облас

**Содержание**

1. Информация об опыте …………………………………………………….….. 3

1.1. Условия возникновения и становления опыта ………………..… 3-4

1.2. Актуальность опыта ……………………………………………...….. 5

1.3.Ведущая педагогическая идея ……………………………...………... 5

1.4.Длительность работы над опытом ………………………...………… 5

1.5.Диапазон опыта …………………………………………..…………... 6

1.6.Теоретическая база опыта ………………………………………... 7-8

1.7.Новизна опыта …………………………………..……………………. 8

2. Технология опыта ………………………………………………………… 9-16

3. Результативность ………………………………………………………… 17-18

4. Библиографический список ……………………………………..………….. 19

5. Приложение ……………………………………………………….…… 20-32

**1. ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ**

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида «Родничок» расположен в центре
с. Верхопенье Ивнянского района Белгородской области. В детском саду функционирует пять групп от полутора до семи лет, которые соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям детей. Воспитательно-образовательный процесс осуществляют 8 педагогов.

В детском саду реализуется основная образовательная программа дошкольного образования, разработанная на основе примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.

Центральное месторасположение детского сада позволяет активно сотрудничать с учреждениями социального окружения: МКУК ЦБ «Ивнянского района» Верхопенская модельная библиотека, Верхопенский Дом культуры, МБОУ «Верхопенская СОШ» им. М.Р. Абросимова, храм Успения Пресвятой Богородицы с. Верхопенье Ивнянского района Белгородской области Губкинской и Грайворонской епархии РПЦ, МКУК «ЦНТИР» п. Ивня Белгородской области по духовно – нравственному воспитанию.

**1.1.Условия возникновения и становление опыта**

 Поскольку дошкольный возраст это период активного развития интеллектуальных, творческих способностей детей, становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Следовательно, одной из актуальных проблем в свете современных требований Концепции модернизации российского образования, является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников.

 Началом работы по теме опыта стало проведение тестирования дошкольников по игровой методике интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В. в соответствии с рекомендациями автора (Приложение №1). Результаты анкетирования представлены на рисунке 1.

 По результатам проведенного анкетирования выявлен уровень интеллектуально - творческих способностей дошкольников. Установлено, что высокий уровень продемонстрировали - 17 %; средний уровень - 35 %; низкий уровень - 45% воспитанников.

**Рис. 1. Результаты анкетирования дошкольников по методике Воскобовича В.**

Результаты анкетирования родителей (законных представителей) дошкольников представлены на рисунке 2.

**Рис. 2. Результаты анкетирования родителей (законных представителей) дошкольников по методике Воскобовича В.**

 Анализ анкетирования родителей показал, что более 60% родителей затрудняются в выборе развивающих игр и игрушек для ребенка даже не имеют представления об игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

 Такие данные побудили меня еще раз проанализировать задачи, целевые ориентиры интеллектуально - творческого развития дошкольников, определенные ФГОС ДО.

 В итоге пришли к выводу, что использование именно развивающих игр В.Воскобовича позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательно - игровой деятельности. Однако в настоящее время существует значительная проблема, связанная с организацией игровой деятельности детей. Современные игры обладают большим разнообразием, но не всегда соответствуют ФГОС ДО и не несут в себе психолого - педагогическую пользу.

 Учитывая сложившиеся условия и основываясь на возрастные особенности и индивидуальные возможности дошкольников, автором разработана система работы по развитию интеллектуально - творческих способностей у воспитанников, посредством игровой технологии В. Воскобовича, в основу которой заложены три основных принципа: интерес - познание - творчество.

**1.2 Актуальность опыта**

 Актуальной задачей в настоящее время является полноценное развитие интеллектуально - творческих способностей детей дошкольного возраста, так как именно в дошкольном возрасте быстрым темпом идет накопление знаний: совершенствуются познавательные, творческие процессы, формируется психологическая готовность к школе. Важно не упустить благоприятные возможности дошкольного периода и построить процесс развития дошкольников, на инновационных игровых технологиях. Новый стандарт дошкольного образования делает упор на игровой метод. Именно в игре создаются благоприятные условия для развития интеллектуально -

- творческого потенциала ребенка.

 Технология «Сказочные лабиринты игры» соответствует ФГОС ДООС, способствует созданию благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития интеллектуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка.

 Но в ходе воспитательно - образовательной деятельности выяснилось, что педагоги не всегда готовы к продуктивному взаимодействию с дошкольниками, испытывают серьезные затруднения в применении игровых технологий, направленных на интеллектуально - творческое развитие. В следствии, дети играют мало и примитивно, уровень отображения действительности в игре не всегда соответствуют их возрастным возможностям.

 Таким образом, возникает проблема: какие игры и при каких условиях в игре будет проходить эффективнее интеллектуально - творческое развитие дошкольников.

**1.3 Ведущая педагогическая идея**

 Ведущаяпедагогическая идея опыта заключается в создании условий, в которых ребёнок станет активным участником образовательного процесса, направленного на развитие интеллектуально - творческих способностей, через использование игровой технологии В.В. Воскобовича.

**1.4 Длительность работы над опытом**

 Работа велась на протяжении трех лет:

* 2018 - 2019 учебный год - возникновение идеи опыта. Выявление проблемы, определение целей, постановка задач.
* 2019 - 2020 учебный год - становление опыта. Выбор методов и форм по решению поставленных задач, организация игр, мастер классов, реализация проектов.
* 2020 - 2021учебный год - оценка результатов, описание опыта.

 **1.5 Диапазон опыта**

 Диапазон опыта представлен системой работы по интеллектуально - творческому развитию дошкольников, охватывая всех участников образовательного процесса детского сада, распространяясь на все виды деятельности дошкольников, посредством игр В.В. Воскобовича.

 Работа проводилась по четырём направлениям:

* работа с детьми;
* работа с родителями;
* работа с педагогами;

 Педагогом разработана модель интеллектуально - творческого развития у дошкольников, позволяющая в полном объёме осуществить работу в данном направлении, представленная на рисунке 3.

|  |
| --- |
| Интеллектуально – творческое развитие дошкольников |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Работа с педагогами |  | Работа с родителями |  | Работа с детьми |
| Мастер- класс | Мастер - класс | Сказки |
| Круглые столы | Родительские собрания | Беседы |
| Выступления на педсоветах |  | Игры |
| Консультации | Консультации | Проекты |
| Дом КультурыКонсультации**Работа с социумом****Работа с педагогами**Круглые столыВерхопенская СОШБиблиотека Храм | Игровые и проблемные ситуации |

**. Рис.3.Модель интеллектуально - творческого развития дошкольников.**

Дом Культуры

Верхопенская СОШ

**1.6 Теоретическая база опыта**

 Интеллектуально - творческое развитие дошкольников предполагает с одной стороны, овладение детьми способами самоорганизации и самореализации, с другой - результат особых усилий педагога, направленных на организацию интеллектуально - творческого развития и развивающей деятельности детей.

 В основе технологии лежит концептуальная идея исследованияпсихологов, педагогов: Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, А.П. Усовой, по развитию интеллектуальных, творческих способностей дошкольников, на основе игры - ведущей деятельности ребенка дошкольного возраста. Развитие интеллекта – это целенаправленный и организованный процесс передачи и усвоения знаний, приемов, и способов умственной деятельности. Интеллектуальное развитие рассматривается в качестве главного условия сохранения индивидуального в детях. Именно разум и воображение позволяют строить осмысленную картину мира, осознавать свое место в нем. Л. С. Выготский выделяет один из очень важных вопросов детской психологии и педагогики - это вопрос о творчестве у детей, о развитии этого творчества в игре, о значении творческой работы для общего развития и созревания ребенка.

 Автор опыта поддерживает идеи отечественных педагогов и психологов Г.Г. Григорьевой, А.В. Петровского, которые рассматривают творчество как создание человеком объективно и субъективно нового. Именно субъективная новизна составляет результат творческой деятельности детей дошкольного возраста. Но идеи известных педагогов не утратили своей актуальности и в наше время. Они являются фундаментом современной педагогики.

Автор опыта изучил игровую технологию В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Цель технологии - развитие интеллектуально - творческих способностей детей в игровой форме, на основе интереса - познания - творчества, рассмотрел методическое пособие под редакцией В.Воскобовича «Фиолетовый лес» Развивающая предметно-пространственная среда». В ней излагается особенности использования «Фиолетового леса» в работе с детьми от 1 года до 7 и более лет, в том числе с ограниченными возможностями здоровья. Даны методические рекомендации для воспитателей, учителей, специалистов ДОО, а также для родителей. Предлагаются различные виды игр, с решающими задачами пяти образовательных областей, которые способствуют интеллектуально - творческому развитию дошкольников . А в приложении можно найти конспекты мероприятий с детьми.

 Таким образом, анализируя литературу, автор опыта пришел к выводу, что в основе эффективного развития интеллектуально - творческих способностей дошкольников, должна находиться игровая деятельность. Педагогу же необходимо правильно организовывать эту деятельность, стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать через сенсомоторные действия с предметами, способствовать накоплению детского познавательно - творческого опыта, через практическую деятельность. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в творческой деятельности.

**1.7 Новизна опыта**

 Новизна опыта состоит в создании системы применения методов и приемов игровой технологии В.В. Воскобовича, нацеленных на развитие интеллектуально - творческих способностей дошкольников.

**2. ТЕХНОЛОГИЯ ОПЫТА**

 **Целью** педагогической деятельности является обеспечение положительной динамики развития интеллектуально - творческих способностей дошкольников при использовании игровой технологии В.В. Воскобовича.

 Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих **задач**:

1. Изучить теоретические аспекты интеллектуально - творческого развития.
2. Диагностировать уровень интеллектуально - творческого развития у детей дошкольного возраста.
3. Определить основные направления и содержание работы, создать модель интеллектуально - творческого развития дошкольника.
4. Описать опыт: «Использование игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», как эффективное средство интеллектуально - творческого развития дошкольников».

Предполагаемый результат работы заключается в развитии интеллектуально - творческих способностей дошкольников, через игровую технологию В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Направлениями взаимодействия являются:

* *Взаимодействие педагога с детьми*
1. Использование развивающей предметно - пространственной среды «Фиолетовый лес» в целях развития познавательно - исследовательской деятельности (знакомство с окружающим миром, временами года, и др.) у дошкольников
2. Создание сказочного пространства, героев увлекательных сказок, жителей «Фиолетового леса», придумывание собственных сказок, для поддерживания познавательного интереса.
3. Использование логико – математических игр, обеспечивающих детям возможность развития интеллектуального развития.
4. Организация игр направленных на конструирование и моделирование, в целях развития логического мышления, творчества, фантазии, с помощью образца, схем.
5. Развивающие игры, направленные на сенсорное развитие, как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей дошкольного возраста.
6. Развивающие игры **художественно - эстетического направления, способствующие** навыку творческого потенциала: **фантазии, воображения,** креативности.
7. Организация  проектной деятельности, способствующей развитию интеллектуально - творческого мышления.

 Одной из главных задач в развитии интеллектуально - творческих способностей является организация развивающей предметно - пространственной среды, которая представляет собой систему условий социализации и индивидуализации дошкольников. В таких условиях каждый из воспитанников открывает для себя возможность позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества с взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности. Оборудованный в группе «Центр развивающих игр В.В. Воскобовича», дает возможность каждому ребенку действовать самому, обеспечивает развитие познавательных интересов творческого развития. В данный центр входит два блока.

* В конструктивный блок входят эталонный конструктор («Эталонные фигуры»), знаковый конструктор («Волшебная восьмерка»), а также чудо - конструкторы («Чудо- крестики», «Чудо - соты» «Черепашки Ларчик», «Фонарики Ларчик», «Лепестки Ларчик»).
* В универсальный блок входит развивающая предметно - пространственная среда «Фиолетовый лес».

 Данная среда способствуют созданию благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития интеллектуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром. Постоянно находится в открытом доступе для всех детей, в том числе детей с ОВЗ.

 При организации педагогического процесса для интеллектуально - творческого развития дошкольников используем широкий спектр самых разнообразных материалов: демонстрационный, раздаточный материал, средства технического оснащения.

 Переходя из одной возрастной группы в другую, у дошкольников формируются базисные представления об окружающем мире, математических понятиях, развивается познавательный интерес и исследовательская деятельность (воображение, память, внимание, мышление). Идет гармоничное **развитие** эмоционально - образного и логического начал. Исходя из этого, автор опыта начал работу по данной теме с младшей возрастной группы, стараясь окружить воспитанников непринужденной, веселой, интеллектуально - творческой атмосферой.

 Уже, начиная с младшей группы начали первое знакомство воспитанников с «Фиолетовым лесом». Путешествуя по Фиолетовому лесу в реальном времени, ребенок становится действующим лицом сказочных приключений, с помощью необычных персонажей и методических сказок. Перемещая, ковролиновые фигурки у дошкольников развиваем мелкую моторику рук, дающую толчок к развитию интеллекта. Чем лучше развита мелкая моторика, тем выше интеллект у ребенка.

 Для этого воспитателем Василенко Н.М. были изготовлены все сказочные герои фиолетового леса. Сказкотерапия и их добрые герои - храбрый малыш Гео, мудрый ворон Метр, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат легче ознакомлению с окружающим. Сказки к среде «Фиолетовый лес» подбирали под любую самую сложную ситуацию в группе, по замыслу педагога, по желанию ребенка.

 Для развития познавательно - исследовательской деятельности младших дошкольников использовали занятия - беседы: «Кто живет в лесу», «Что растет в лесу», знакомили малышей с с растительным и животным миром. В играх «Помоги утеплить норки», «Листопад в фиолетовом лесу». малышам рассказывали об осени, закрепляли сезонные признаки в природе осенью, как животные готовятся к зиме.

 Особое место среда «Фиолетовый лес» представляет в сенсорном развитии, и пронизывает всю деятельность детей младшего дошкольного возраста. Для этого изготовили картотеку игр по сенсорному развитию. Так, играя с разноцветными листочками: «Украсим деревья листочками», «Большие и маленькие листья», «Букеты из листьев», «Разноцветный листопад», знакомили с основными цветами, учили группировать по цвету, угадывать с какого дерева упал листик, закреплять понятия «большой» - «маленький». Для игр «Подари гномам листочки», «Разноцветные полянки гномов» педагогом Василенко Н.М. были изготовлены семь разноцветных гномов: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Си, Фи.

 Начиная с младшей группы, использовали развивающие конструкторы, обеспечивающие возможность развития у малышей сенсорного развития, фантазии, способности к конструированию и моделированию. Для детей младшего возраста приобрели конструкторы: «Черепашки Ларчик», «Фонарики Ларчик», «Волшебная восьмерка Ларчик», «Эталонные фигуры Ларчик», которые используем совместно с «Фиолетовым лесом».

 Начинает знакомство малышей с «Эталонными фигурами» сказочный персонаж Крутик По. Совместно с педагогом малыши рассматривали все кирпичики - фигуры, определяли цвет, размер, форму, сортировали детали по цвету и форме, знакомились с основными геометрическими фигурами (круг, квадрат, треугольник). В процессе игр воспитанники учились простейшим навыкам конструирования, строили дома, башни для жителей фиолетового леса.

 Играя с «Фонариками Ларчик» знакомили детей с геометрическими формами, предлагали вынуть фигуру, обвести пальчиком, прокатить по столу. Приступая к конструированию, использовали приём наложения на схему, освоив этот приём, переходили к выкладыванию на столе. В играх с «Фонариками» («Найди лампочку для фонарика») малыши зажигали «фонарики» для жителей леса, формировали представление о цвете и форме предметов.

 В играх с малышами осваивали различные игровые действия, использовали все виды мышления: образное, наглядно - действенное и логическое.В зависимости от уровня развития детей и их индивидуальных особенностей предлагалиразныезадания, различая по уровням сложности. В играх «Домик для Гуся Капитана», «Домики для птиц», «В гостях у Гусеницы Фифы» малыши конструировали по образцу, по подражанию. Усложненный вариант - конструирование по схеме (контурному изображению).

 В логико - математических играх развивали познавательный интерес, математические представления, осваивание величины предметов, сравнивание по длине и ширине дорожки (путем наложения) посредством развивающих конструкторов «Волшебная восьмерка Ларчик», «Черепашки Ларчик». Знакомили малышей с двухцветным квадратом. Для этого педагогом были изготовлены двухцветные квадраты на каждого ребенка, альбом с описанием сказок, схем построения. Складывая по диагонали, получали горочку, по ней могли кататься пальчики по очереди или различные персонажи. Для гномов получалась шоколадка в зеленом (красном) фантике, печенье (маленький квадрат).

 Автор данного опыта использует в своей работе игровые занятия по интеллектуальному развитию младших дошкольников: «Путешествия в сказку «Теремок» (Приложение 2). Волшебный квадрат приглашал малышей в игровое путешествие в сказку. Объясняли воспитанникам правильный алгоритм складывания двух базовых форм: треугольник и прямоугольник и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие фигуры. Квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика и др.

 Развитию творческих способностей, созданию образа, составлению узора у детей младшего возраста способствовали игры художественно - эстетического направления: «Осенний коврик», «Кто прячется в лесу» «Дорисуй фигуру». Малыши находили в фигурах сходство с листиком, шариком, ежиком, уточняли, что можно дорисовать, чтобы получилась мышка, листик, учили чередовать узор по цвету, величине. Для развития фантазии, креативного мышления использовали трафаретное рисование, обводя фигуры конструкторов на листе бумаги, малыши учились дорисовывать домик, шарик и др. а затем раскрашивать.

 Так как игры В.В.Воскобовича требуют усидчивости, которая не всегда по душе малышам, играли в течении 10 минут, потом откладывали игру, проводили физминутку и через время возвращались к игре.

 В самостоятельной и совместной с детьми и взрослыми игровой деятельности у малышей формировали навыки самостоятельности в игре, закрепляли приемы, игровые действия конструирования.

 В средней группе с воспитанниками продолжали путешествия по фиолетовому лесу, постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяло поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.  В играх по сенсорному развитию: «Продолжи ряд», «Распустились листочки на деревьях» при помощи обследовательских действий, формировали умение классифицировать предметы по цвету и размеру, определяли закономерность и последовательность расположения листьев в ряду по уже трем направлениям (цвет, размер и направление). Жителям фиолетового леса дарили «Волшебные камешки», дифференцируя предметы по цвету, величине.

 В беседах по познавательному развитию, перед дошкольниками средней группы ставили задачи на изменение ситуации в фиолетовом лесу, дошкольники придумывали продолжение рассказа с использованием (птиц, животных), уточняли представления о месте обитания живых существ фиолетового леса («Кто где живет?», «Приключения в лесу»). Учили детей отгадывать загадки о птицах, земноводных и др. Все это способствовало умению детей высказывать свои суждения, делать умозаключения.

 Интеллектуальные способности развивали в логико - математических играх. Закрепляли у детей умение сравнивать по длине шарики у гномов, определяли порядковый номер того или иного гнома. В таких играх как: «Мышкины прятки» использовали задания на усложнения, в соответствии с возрастом детей: учили удерживать в памяти при выполнении математических действий нужное условие и действовать сосредоточенно. Дети помогали мышатам считать листочки, учились умению решать простые задачи, что способствовало формированию логических операций. В игре: «Найди пару» продолжали закреплять знания о геометрических фигурах, учили сравнивать фигуры между собой. Вводили знакомство детей с овалом.

 Интенсивному развитию интеллекта способствовала и продуктивная конструктивная деятельность. С детьми среднего возраста начали использовать чудо - конструкторы В.Воскобовича «Чудо - крестики 2», «Чудо - соты1», которые изготовили самостоятельно. Предлагали воспитанникам разложить фигуры по цвету, построить башенку из крестиков, а затем посчитать их. Воспитанники учились складывать фигурки по предложенной схеме. В конструктивных играх («Загадочный зверь»), из чудо - конструкторов, «Черепашки Ларчик», «Фонарики Ларчик» составляли целое из частей, развивали конструктивные навыки. Применяли метод конструирования по схеме. Для этого изготовили в масштабе 1:1 альбомы для конструирования с вариантами карточек с изображением животных, птиц, людей и др. В игре «Дом из геометрических фигур» у воспитанников средней группы развивали умение соотносить предмет с образом картинки, тренировали сообразительность, образное мышление.

 Творческому развитию, воображению, креативных способностей способствовали такие игры: «Кто прячется в лесу?», «Волшебное дерево фиолетового леса». Воспитанники с удовольствием учились рисовать лягушку, деревья, раскрашивали земноводных обитателей леса. В игре: «Ежик Фуф - ты- фу» через созданную ситуацию волшебства и сказки через сказочный образ ежика, учили детей передавать характерные особенности внешнего вида ежа в лепке.

 Для развития логического мышления, внимания, памяти, воображения, мелкой моторики, ориентировки в пространстве с детьми средней группы продолжали использовать игры с 2-х цветным квадратом.  «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» (пройдись по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам). В сказках «Тайна Ворона Метра» ,осваивая, приемы сложения плоскостных фигур (на себя, от себя, через уголок, вдоль), квадрат оживал, и превращался в образы: котенка, черепаху, птицу. Чтобы дети легче запомнили, что «птичка» складывается из «мышки», а «подъемный кран» из «ежика»,  помогали следующие сказки: «Как мышка в птичку превратилась» и др.

 С переходом дошкольников в старшую группу программные требования усложняются, воспитанники учились с помощью образов запоминать понятия, символы. С возрастом совершенствуются сенсорные способности, на классификацию предметов в круги по двум, трем признакам – размер, цвет, величина. Старшие дошкольники в игре «Найди лишние листочки» определяли какие листочки положить в пересечение между кругами. Используя, «Волшебную восьмерку Ларчик» собирали логические квадраты (относительно диагонали) по трем критериям (цвет, размер и направление). В развитии мыслительных процессов применяли эталонный конструктор «Эталонные фигуры». По просьбе Крутика По старшие дошкольники украшали улицу цветами, составляли цветы (из квадратов, кругов, овалов и. т. д.), а затем придумывали название своей улице (Прямоугольная, Квадратная, Овальная и. т. д.)

 Познавательную активность в изучении окружающего мира, о сезонных явлениях в природе поддерживали и развивали в таких играх как: «Пришла осень в Фиолетовый лес», «Теремок». Старших воспитанников учили умению сравнивать животных, птиц (по форме, цвету и частям), выделять общие признаки объектов. Например: стрекоза и бабочка и др. Содержание игр вызывало у дошкольников интерес к познавательно - исследовательской деятельности. Развитию самостоятельности мышления, способности рассуждать, способствовало обсуждение, проблемных ситуаций («Что было бы, если не было леса?», «Что было бы, если не было озера?).

 В соответствии с возрастом усложнялись и логико – математические игры. В играх:«Запасы на зиму», «Кто больше собрал листочков?» у старших воспитанников формировали представления о сложении, как объединении двух групп предметов (7 красных и 3 желтых - всего 10 листьев). учили находить способы уравнивания, определять на сколько больше, на сколько меньше. Умению рассуждать, сравнивать числа, решать математические текстовые задачи на сравнение, на развитие логического мышления внимания, памяти способствовали такие игры: «Зажглись новогодние фонарики» с использованием «Эталонных фигур», «Как еж нашел себе друзей», «Строители». При помощи веревочек разных цветов воспитанники соединяли числа по порядку и помогали Гусю Озеркину добраться до своего корабля («Лягушонок - путешественник»). Обучение старших дошкольников составу числа проходило быстрее, и легче посредством чудо - конструкторов: «Чудо - крестики2» и «Чудо - соты1 Ларчик».

 В старшей группе начинали знакомить воспитанников с 4-х цветным квадратом (фигуры получаются 1, 2, 3-х цветные). Дошкольники осваивали алгоритм конструирования, находили спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывали собственные предметные силуэты. Их полученных фигур старшие дошкольники с большим удовольствием создавали и сочиняли свои сказки.

 В конструктивных играх с чудо - конструкторами совершенствовали приемы, навыки конструирования, воспитанники выполняли задания повышенного уровня сложности, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Например «Выложи фигуру без деления на элементы», сложение фигур по иллюстрациям в альбоме (2 уровень сложности). «Выложи фигуру по силуэтным схемам», формировали навык на контурах реального размера, угадывание по общему контуру изображения из каких геометрических фигур состоит фигура (3 уровень сложности).

 Автор опыта, учитывая особенности детей данного возраста, решает интеллектуально - творческого развития путем реализации проектной деятельности. Разработан и реализован проект «Юные интеллектуалы». (Приложение №4)

 В подготовительной группе решались игровые задания повышенной сложности, «Выложи фигуру по уменьшенным схемам» (4уровень сложности), на развитие творчества и самостоятельности, умения планировать свои действия. Будущие школьники знакомились с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация). Воспитанники самостоятельно изобретали игровые задания и упражнения, придумывали и конструировали предметные формы, составляли к ним схемы.

 *Взаимодействие педагога с родителями*

 Как показала практика, эффективное развитие интеллектуально – творческих способностей у дошкольников возможно только при условии тесного взаимодействия воспитателей и родителей. Ведь именно родители являются для ребенка образцом для подражания. В этом направлении автор опыта ведёт активную работу. Для родителей, которые хотят научить своего ребенка логически мыслить, обладать творческим потенциалом, применяются различные формы организации работы:

* анкетирование (Приложение №);
* родительские собрания;
* день открытых дверей;
* консультации (Приложение №);
* мастер – классы (Приложение №);
* совместное изготовление развивающих игр В.Воскобовича для насыщенности развивающей предметно - пространственной среды.

Формы взаимодействия с педагогами представлены на рисунке 4

|  |
| --- |
| Взаимодействие автора опыта с педагогами |
| Ознакомление с программой В.Воскобовича «Сказки Фиолетового леса» | Выступление на педагогическом совете с сообщением из опыта работы «Интеллектуально - творческое развитие дошкольников в процессе использования игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» | Мастер – класс для педагогов ДОО «Развивающие игры В.Воскобовича как средство интеллектуально – творческого развития дошкольников»развития  |

**Рис. 4. Формы взаимодействия с педагогами**

**3. РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА**

В результате систематической работы по развитию у дошкольников интеллектуально - творческих способностей посредством игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» достигнуты значительные успехи:

* Повысилась познавательная мотивация, развитие интересов, любознательности;
* Изменились представления об объектах окружающего мира (форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве),
* Развитие логического мышления, творческой активности воображения, креативности мышления;
* Установились умения сравнивать, обобщать, различать, классифицировать предметы, умение работать со схемой;
* Улучшилась мелкая моторика пальцев рук.

 В ходе проведения диагностики с 2012 по 2015 год мониторинг детского развития показал, что уровень нравственного воспитания возрос на 67%. Сравнительные результаты диагностик представлены в таблице 1.

|  |
| --- |
| **2018-2019уч. год средняя группа** |
| **Начало года** | **Конец года** |
|  |  |
| **2019-2020 уч. год старшая группа** |
| **Начало года** | **Конец года** |
|  |  |
| **2020-2021 уч. год подготовительная группа** |
| **Начало года** | **Конец года** |
|  |  |

**Табл. 1. Сравнительный анализ диагностики нравственного воспитания дошкольников за 2018/2019-2020/2021 уч. г.**

 Систематическая работа по интеллектуально - творческому развитию посредством игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» способствует улучшению и предоставляют возможность для творческой деятельности и самореализации личности, способствуют активному вовлечению в образовательный процесс и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии детей.

От того, как развито интеллектуально - творческое мышление у будущих школьников, во многом будет зависеть обучение в школе. Дошкольники с высоким уровнем интеллекта лучше подготовлены к школе: быстрее запоминают материал, уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке. Считаем, что выбранное нами направление работы поможет детям в будущем безболезненно адаптироваться в новых для них условиях школьной жизни, а приобретенный опыт в детском саду позволит успешно решать интеллектуальные и творческие задачи.

**4. БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК**

1. Бражников А. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению. Москва: Чистые пруды, 2008.
2. Бондаренко, Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича: практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ / Т.М. Бондаренко. – Воронеж: ООО «Метода», 2013. –190 с.
3. Воскобович В. В., Корсак О. В., Емельянова С. В Реализация ФГОС средствами технологии интеллектуально-творческого развития детей дошкольного и младшего школьного возраста «Сказочные лабиринты игры»/ Воскобович В. В., Корсак О. В., Емельянова С. В. - СПб. : 2014
4. Воскобович В.В, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова. «Фиолетовый лес» Развивающая предметно - пространственная среда Методическое пособие. - 2017г: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017г. - 176с.
5. Воскобович В.В. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». - М.: ТЦ Сфера, 2015.- 20 с
6. Воскобович  В.В., Харько Т.Г.  Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры», книга 1 - М.: ТЦ Сфера, 2015.-20 с.
7. Развивающие игры Воскобовича: сборник методических материалов / под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015.
8. Дружинин В. Н. Психология общих способностей. - СПб.: Питер, 1999. - 356 с.
9. Саяпина, Л.И. Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в педагогическом процессе с детьми дошкольного возраста / Л.Я. Саяпина // Вопросы дошкольной педагогики. – 2017. – №2. – С.123-125
10. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2013.
11. Харько Т.Г., Балацкая А.Н. Технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» /. - М. .: ТЦ Сфера,2003.- 38с.
12. Харько Т.Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса» (ранний и младший возраст. - 2012 : СПб .:ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО -ПРЕСС».

**5.ПРИЛОЖЕНИЯ**

Приложение №1

**Диагностика определения  уровня интеллектуально - творческих способностей у детей дошкольного возраста в соответствии с рекомендациями автора развивающих игр: Воскобович  В.В. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»».**

**Содержание и процедура проведения диагностического обследования**

**Задание 1. «Дорисуй фигуры».**

Цель: определение особенностей развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал:  половина листа А4, в центре изображения фигур (5 фигур, составленные из элементов игры  «Логоформочки 5 или игры «Прозрачный квадрат»), карандаши.

Процедура проведения: ребенку предлагается  фигурки превратить в образы, дорисовать любые детали к каждой фигуре, чтобы получилась картинка. Нужно постараться , чтобы рисунки получились необычными. После того как ребенок дорисовал,  попросить  что именно он нарисовал. (название ребенка записывается на обратной стороне листа). Каждая фигура оценивается отдельно(0 – низкий уровень, 1 балл – средний уровень, 2 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 – баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

5 баллов(средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

10 баллов(высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей, образ фигуры является второстепенной частью рисунка.

**Задание 2. «Стрелочки».**

Цель: оценка ориентировки в пространстве, особенностей цветового восприятии.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображены стрелочки, имеющие сложное направление – вверх вправо, вверх влево, вниз вправо, вниз влево.

Процедура проведения: ребенку предлагается закрасить синим цветом стрелочку, имеющим направление «вверх - влево, зеленым цветом – «вверх – вправо», красным -  «вниз – влево, желтым – вниз вправо.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – до 3 ошибок.

3– балла(средний уровень) – 2 ошибки.

5– баллов (высокий уровень) – задание  выполнено без ошибок.

**Задание 3. «Графический диктант».**

Цель: диагностика ориентировки в пространстве, умения на слух воспринимать и понимать  последовательность действий, ориентируясь на направление. Стимульный материал: игра  «Шнур – Малыш», шнурок.

Процедура проведения: ребенок выполняет шнуровку: «Два шага вправо, один шаг вверх, один шаг влево, два шага вниз, один шаг влево».

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) – ребенок плохо ориентируется в направлении движения.

2 – балла(средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 – балла (высокий уровень) – задание  выполнено без ошибок.

**Задание 4. «Повтори рисунок симметрично».**

Цель: диагностика уровня развития наглядно – действенного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: матриц без разметки .(Игра «Прозрачный квадрат»), простой или  черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в пустых квадратах, представленных на рисунках справа, воспроизвести картинки, изображенные на этом же рисунке слева.

1 балл  (низкий уровень) –  ребенок за 10 мин не смог  заштриховать ни  одной  пары, симметрия фигур отсутствует, фигуры не менее  чем на одну четверть не заштрихованы.

2 балла (средний уровень) –  ребенок  выполнил задание за 10 мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: почти во всех парах фигур  левого и  правого ряда не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 11.5мм.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 10 мин выполни  все задания, то есть, нарисовал в пустых матрицах все 6 фигур, соблюдая симметрию.

**Задание 5. «Продолжи ряд».**

Цель: диагностика развития логического мышления, способности ребенка улавливать закономерность в следовании предметов, продолжать логический ряд.

Стимульный материал: приложение к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1»(лист 2), пластинки из игры  «Прозрачный квадрат».

Процедура проведения: на листе дан ряд из трех картинок – необходимо найти закономерность и нарисовать четвертую

1 балл  (низкий уровень) –  ребенок работал более 5  мин., не смог  самостоятельно найти закономерность, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (средний уровень) –  ребенок выполнил задание  за 5  мин., но в его работе имеется хотя бы один из следующих недочетов: допускал неточности в  закономерности, почти во всех матрицах правого ряда, не соблюдена симметрия, контуры некоторых фигур отличаются от оригиналов на величину до 1,5мм.

3 балла (высокий уровень) – ребенок за 5  мин., выполнил  задание, то есть, нашел закономерность  и нарисовал в пустых матрицах четвертую фигуру, соблюдая симметрию.

**Задание 6. «Конструирование по схеме».**

Цель: диагностика  наглядно – образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо – Крестики2», альбом со схемами или схематические рисунки в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящие из игры «Чудо – Крестики2», предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение, пользуясь схемой в уменьшенном виде с разметкой.

Критерии оценки результатов:

0 баллов  (низкий уровень) –  ребенок не справился с заданием.

1 балл (средний уровень) –  ребенок не справился с заданием самостоятельно, потребовалась помощь взрослого.

2 балла (высокий уровень) - ребенок самостоятельно справился с заданием.

**Задание 6. «Придумай сказку».**

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: лист бумаги с изображением персонажей «Фиолетового леса» - Малыш Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика. Процедура проведения: ребенку дается 7 фигур(фигуры составлены с использованием элементов игр «Логоформочки», «Прозрачный квадрат»). И предлагает подумать и дорисовать эти фигуры так, чтобы получилась какая – нибудь картинка. (1 балл – низкий уровень, 2 балла – средний уровень, 3 балла – высокий уровень).

Критерии оценки результатов:

0 - 7 баллов (низкий уровень) – ребенок нарисовал нечто простое, неоригинальное, на рисунке слабо прослеживается фантазия, рисунок лишен дополнительных деталей.

8 – 14 баллов (средний уровень) –  ребенок изобразил отдельный объект, но с разнообразными дополнениями, наполняет изображаемый объект различными особенностями.

15 – 21 баллов (высокий уровень) – ребенок рисует несколько объектов по воображаемому сюжету.

Приложение №2

Конспект непрерывной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений

в старшей группе. «**Чудесные Превращения Квадрата»**

Цель: Развитие у детей познавательных интересов, интеллектуального развития с использованием логико–математической игры В. Воскобовича.

Задачи:

• Образовательные - учить выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.

• Развивающие- развивать самостоятельную логику мышления, внимания, память. Совершенствовать мелкую моторику рук.

• Воспитательные - воспитывать интерес к конструированию из квадрата, усидчивость.

Материал:

• 2х-цветный квадрат В. В. Воскобовича на каждого ребенка

• Презентация, содержащая алгоритмы преобразования квадрата в фигуры

• Методическая сказка: «Тайна Ворона Метра»

Предварительная работа:

Знакомство с квадратом Воскобовича, овладение детьми навыками сложения квадрата по схемам, словесным инструкциям, знакомство с героями сказок В. В Воскобовича.

Методы и приёмы:

Словесные приёмы, игровые приемы, уточнения, вопросы, сюрпризный момент, презентация к сказке, индивидуальная работа по мере необходимости, музыкальная физ. минутка "Делай так"

**Ход:**

Орг. момент: Посмотрите, сегодня у нас много гостей – это сотрудники детского сада. Давайте пожелаем всем доброго утра.

-А теперь слушайте все меня внимательно.

Сегодня я хочу поиграть с вами в сказку. Вы помните, зачем отправился Малыш Гео? (ответы детей)

Вчера, 10 марта, он прислал СМС сообщение о том, что Озеро Айс он нашел и задания шута Двана выполнил и 11 марта вернется к нам. Догадались, когда это произойдет?

Верно, сегодня, только я что-то пока его не вижу, видимо, он в пути.

Ребята, еще он мне напомнил о том, что его друг Ворон Метр нуждается и в вашей помощи.

Вы согласны ему помочь? Для этого нам нужно попасть в Замок превращений! Попробуем?

Смотрите, а ворота в Замок закрыты на замок. Попробуем его открыть (предлагаю несколько разных ключей). В чем же дело? Верно, это кодовый замок. А как мы сможем его открыть? Код, а что такое код? (это набор цифр, который знает только хозяин) .

Подождите, подождите, я кажется догадалась: кодовую карточку- бейджик с тремя одинаковыми цифрами на ней мне же оставил Малыш Гео, когда отправлялся на Озеро Айс. Посмотрите на нее и назовите код, (дети называют 555, устанавливают код и открывают замок).

Замечательно, теперь попав в замок мы сможем помочь другу Малыша Гео. Сейчас вы пройдете в свои комнаты (номер комнаты соответствует номеру вашего бейджика).

- Малыш Гео оставил в каждой комнате портрет друга. Достаньте портрет из конверта, познакомьтесь с ним, назовите его имя (Квадрат).

- А что квадрат может рассказать о себе (2хцветный, у него 4 стороны, все стороны равны, углы прямые, может складываться по диагонали, пополам).

Молодцы, вижу, вы уже готовы играть со мной в сказку, стать моими помощниками- волшебниками,

-Напоминаю вам правила игры:

• Быть внимательными, стараться самостоятельно помогать главному герою сказки,

• Если справились с заданием, не выкрикивайте, поднимите зеленый кружок и покажите его, я замечу.

• Если нуждаетесь в помощи – поднимите красный, и вам будет оказана помощь.

• Будьте воспитанными

Итак: я произношу волшебные слова –«Рыба- карась игра началась»

Внимание на экран (показываю презентацию, сопровождаю текстом)

Вступление: В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник, и их сынишка Квадрат. Братишек и сестричек у него не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху, Так говорил папа. Дедушка Четырехугольник часто писал письма, Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает всем доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать:

Превращения 1-19: рассказываю методическую сказку [«Тайна Ворона Метра, или Сказка об удивительных приключениях-превращениях Квадрата», - Воскобович В. В., - ООО «Рив», 2007].

Если весело живётся делай так (хлопки перед собой)

Если весело живётся делай так (хлопки перед собой)

Мы танцуем буги-буги, поворачивая в круги (повороты вокруг себя)

И все вместе делаем вот так (хлопки над головой)

Если весело живётся делай так (повороты в стороны)

Если весело живётся делай так (повороты в стороны)

Мы танцуем буги-буги, поворачивая в круги (повороты вокруг себя)

И все вместе делаем вот так (приседания)

Далее рассказываю сказку, сопровождая показом слайдов 15-26, дети выполняют превращения квадрата.

Итог:

Молодцы! Вы были замечательными помощниками малыша Гео, он останется вами доволен. А вот и он вернулся! Спросим его, как прошло его путешествие на озеро Айс.

*Малыш Гео рассказывает детям и дарит игру "Нетающие льдинки", говорит, что детей ждут ещё встречи с интересными сказочными героями Фиолетового леса.*

Приложение №3

**Картотека игр по сенсорному развитию с использование РППС «Фиолетовый лес»**

**для детей раннего возраста**

**Карточка 1. «Бусы для Жужи и Фифы»**

**Задачи:** Закрепление представлений об основных цветах (красный, желтый, синий, зеленый)
**Материал:** Набор листочков, герои: гусеница Фифа, пчелка Жужа, гномики Кохле, Желе, Зеле, Селе, набор "Разноцветные веревочки"
**Ход игры:**
Гномики решили подарить пчелке Жуже и гусенице Фифе бусы, но пока они до них шли, случайно порвали бусы и очень расстроились, все бусинки-листочки перемешались.
**Задание педагога:** Помоги гномикам собрать бусы по цвету и прикрепить на веревочку.

**Карточка 2. «Подарим гномам листочки»**

**Задачи:** развитие внимания, памяти; закрепление знания основных цветов; развитие умения группировать по цвету.
**Оборудование и материалы:**наборы листочков 4-х цветов, гномы Кохле, Желе, Зеле, Селе.
**Игровая ситуация:** Весёлые гномы гуляли в Фиолетовом лесу и увидели много разноцветных листочков. Они им так понравились, что гномики решили собрать букеты.
**Задание:** Помочь гномам собрать листочки своего цвета: Кохле – красные, Желе - жёлтые, Зеле - зелёные, Селе - синие.

**Карточка 3. «Большие - маленькие листья»**

**Задачи**: Развитие зрительного восприятия величины, выбор из 2 признаков предмета (цвет, величина) ориентируясь на 1 признак– величину, формирование понятий большой – маленький в речи.

**Материал:** Разноцветные детали игры «Черепашка-Ларчик»-

7 маленьких и 7 больших.2 дерева сделаны из верёвочек на Коврографе (большое, маленькое).

Музыкальное сопровождение.

Фиолетовый лес

**Игровая ситуация:** Представьте, что мы идем гулять в осенний лес.

Игровое упражнение: « Зашагали ножки..».

Зашагали ножки: топ-топ-топ,

Прямо по дорожке: топ-топ-топ.

Веселее: топ-топ-топ,

Вот, как мы умеем: топ-топ-топ.

Побежали ножки по ровненькой дорожке,

Побежали, побежали,

Только пяточки сверкали.

(Дети выполняют движения с учётом слов).

**Педагог:** -Прилетел лёгкий ветерок.

Игровое упражнение «Ветер».(дыхательная гимнастика, звукоподражание «У...-у» ).

Игровое упражнение «Листопад» с музыкальным сопровождением.

-Сорвал ветер листочки с деревьев, и они закружились в воздухе. Покажите, как танцуют листочки на ветру. Дети изображают полет листьев, плавно двигаются под музыку.

Листопад, листопад,

Листья разноцветные по ветру летят.

Педагог даёт каждому ребёнку разноцветные детали игры «Черепашка-Ларчик» и игровое упражнение повторяется.

Игровое упражнение: « С какого дерева листок?»

Педагог предлагает разложить листья под деревьями – большие, под маленьким маленькие. Дети возвращаются в детский сад,

повторяется игровое упражнение« Зашагали ножки..».

**Карточка 4. «Букет для гусеницы Фифы»**

**Задачи:** Формировать представления об основных цветах.

**Игровая цель:** Помочь зайчику и белочке собрать цветы определенного цвета.

**Усложнение:** Помочь зайчику и белочке собрать цветы определенного цвета и размера.

**Игровое оборудование:** «Фиолетовый лес», гусеница «Фифа», цветы основных цветов, зайчик, белочка.

**Игровая ситуация:** Гусеница Фифа пригласила своих друзей Зайку и белочку к себе на день рождения. Друзья решили подарить ей цветы. Зайчик стал собирать красные цветы, а белочка желтые. Давайте им поможем. Каким цветом зайчик собирает цветы, а каким белочка? Белочка и зайчик благодарят детей.

**Карточка 5. «Поможем Колобку»**

**Задачи:** Расширять знания и представления детей о сказочных героях; формировать представления об основных цветах, воспитывать чувство взаимопомощи.

**Игровая цель:** Построить для Колобка дорожку из желтых листиков.

**Усложнение:** Построить для Колобка дорожку чередуя желтые и красные листья.

**Игровое оборудование:** «Фиолетовый лес», желтые листья, квадрат, треугольник, изображение Колобка.

**Игровая ситуация:** На ковре построен домик из геометрических фигур, Колобок закреплен среди деревьев. Педагог объясняет детям, что колобок заблудился. Ему нужно выбраться из леса к домику. Предлагает детям построить дорожки для Колобка от леса к домику из желтых листиков. Дети выполняют задание, затем предлагают Колобку пробежать по дорожке к домику. Колобок благодарит каждого ребенка.

**Карточка 6. «Дом для ежика»**

**Задачи:** Учить зрительно соотносить величину и цвет предметов.

**Игровая цель:** Построить домики для ежиков из двух фигур одной величины.**Усложнение:** Построить домики для ежиков из двух фигур одной величины и одного цвета

**Игровое оборудование:** Ежик большой и маленький, квадраты и треугольники разной величины и разного цвета.

**Игровая ситуация** :

Жили в лесу веселые Ежики,

Были у Ежиков старые домики.

Вдруг раскатился по небу гром

И развалился у Ежиков дом.

Так и остались на улице ежики,

Им сыро и холодно стало без домиков.

Ребята, посмотрите все детали от домиков перемешались. Педагог предлагает помочь построить ежикам новые домики, из двух деталей двух величин, проговаривая в речи «большой - маленький». Посмотрите, какие Ежики по размеру? Давайте большому ежику построим большой дом, а маленькому ежику – маленький. Ежики благодарят детей за новые домики.

**Карточка 7 «Раздели фигуры»**

**Задачи игры:** формировать умение классифицировать предметы по определѐнному признаку (форма, цвет, величина); закреплять понятия «большой», «маленький»; закреплять знания о геометрических фигурах; развивать внимание, мышление.

**Материал и оборудование:** игра «Фонарики» на каждого ребѐнка, «Фиолетовый лес», сказочные образы.

**Игровая ситуация:** В гости к нам пришли гномы Кохле и Зеле и принесли с собой игру «Фонарики». Гномики решили поиграть с фонариками, но никак не смогли разделить между собой игру. Они не могли решить, кто какими фигурами будет играть. Давайте мы поможем гномикам разделить игру.

Дети делят игру по признаку цвета. Кохле все красные фигуры, Зеле все зелѐные.

**Задание педагога:** Какие фигуры достались Кохле, а какие Зеле?

Сколько фигур у каждого гнома? Как определить у кого фигур больше?

Сколько у Кохле треугольников, квадратов, прямоугольников и т.д.?

**Варианты использования:**

Как ещѐ можно разделить фигуры? (по размеру *больший и маленькие,* по форме *(круги,* *квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники).* На сколько групп можно поделить фигуры? Что мы можем построить из фигур, которые достались гномам?

**Карточка 9. «Помоги гномикам найти свой домик»**

**Задачи**: Закреплять знания детей о цветах радуги. - формировать умение классифицировать предметы по цвету.

**Материалы и оборудование**: игровое поле «Коврограф Ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», набор карточек «Разноцветные гномы» (Кохле, Желе, Зеле, Селе) и круги – липучки.

**Игровая ситуация:** Однажды гномы гуляли на полянке. И вот на небе появилась большая дождевая туча. Туча закрыла солнышко. На полянке стало темно, и пошел дождь. Гномики Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе и Фи испугались. В темноте они не могут найти свои домики. я вам предлагаю зажечь фонарики над их домиками. Для этого нам надо прикрепить разноцветные кружки большого размера над квадратами такого же цвета. А теперь под квадраты поставьте соответствующие по цвету картинки гномов.

**Карточка 10 «Кораблик»**

**Задачи игры:** закреплять основные цвета, формировать пространственные представления, закреплять навык порядкового счета.

**Материал и оборудование:** сенсомоторная стена «Фиолетовый лес» (только основа), «Волшебная восьмерка Ларчик».

**Игровая ситуация:** Детям предлагается разместить кораблики на море. Кораблик собирается из двух деталей «Волшебная восьмерка Ларчик» (одна приставляется к другой перпендикулярно, получается кораблик с мачтой)

**Ранний возраст:** Подбери корабликам мачты такого же цвета (используется 4 цвета).

**Карточка 11. «Разноцветный листопад»**

**Задачи игры:** учить различать предметы по цвету, формировать пространственные представления, закрепить понятие «верх», «низ», «право», «лево»

**Материал и оборудование:** сенсомоторная среда «Фиолетовый лес» (только основа) с полным комплектом приложений к нему.

 **Игровая ситуация:** Детям объясняется, что сильный ветер сорвал с деревьев листочки, и просит прикрепить их на дерево по образцу. На каждой ветке прикреплен листок определенного цвета, необходимо добавить листочки такого же цвета.

**Карточка 12. «Волшебное дерево»**

**Задачи игры:** развивать внимание; закреплять представление об основных цветах; закреплять понятия «большой», «маленький»; отрабатывать длительный плавный выдох; уточнять значение предлогов «на» и «под»; формировать умение действовать по инструкции.

**Материал и оборудование:** сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; дерево (фиолетовый ствол); листочки (желтые, зеленые, красные).

**Игровая ситуация:** В Фиолетовом лесу выросло красивое дерево. Уточняется какого цвета у него листочки. Вдруг подул сильный ветер (детям предлагается подуть на дерево), и с него стали опадать листочки (сначала все большие красные, затем большие желтые, потом маленькие зеленые и. т. д.)

**Карточка 13. «Разноцветный волшебный лес»**

**Задачи игры:** развивать зрительное восприятие цвета; ориентируясь на один признак из двух (цвет); учить называть цвета (красный, синий, зеленый, желтый); стимулировать речевую активность детей; развивать психические процессы.

**Материал и оборудование:** сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; обитатели леса и растения из комплекта к нему.

**Игровая ситуация:** Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес. Гуляя по нему, ребята находят и называют его жителей (животных, птиц, растения) красного, синего, зеленого, желтого цвета. Дети возвращаются в детский сад и вместе с педагогом вспоминают, что они видели в Фиолетовом лесу.

**Карточка 14. «В гостях у гномиков Кохле и Селе»**

**Задачи игры:** развивать зрительное восприятие цвета; ориентируясь на один признак из двух (цвет); учить называть цвета (красный, синий); стимулировать речевую активность детей; развивать психические процессы.

**Материал и оборудование:** сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; «Черепашки Ларчик»; красные и синие детали разной величины; два гномика красный и синий (сделанные из веревочек красного и синего цвета с окошком из квадрата такого же цвета («Разноцветные веревочки 1»; «Разноцветные квадраты»; сказочные образы: гномы Кохле, Селе .

**Игровая ситуация:** Дети вместе с педагогом отправляются в Фиолетовый лес, где их встречают гномики. Педагог рассказывает о гномиках: Кохле живет в красном домике (показывает домик), Селе живет в синем домике (показывает домик). Гномики просят детей помочь им разложить кубики детали «Черепашки Ларчик» по цветам, т. е. найти красный, синий кубики, назвать их. Гномики предлагают из кубиков построить пирамидки (например, «Построй красную пирамидку», «Построй пирамидку от самого большого кубика к маленькому» и.т.д.) Гномики благодарят детей и возвращаются. Дети возвращаются в детский сад. Игру можно усложнить и добавить зеленый цвет, соответственно «Гнома Зеле».

**Карточка 15. «Украсим елочку разноцветными огоньками»**

**Задачи игры:** развивать зрительное восприятие цвета семи цветов (красный, оранжевый, зеленый, синий, голубой, фиолетовый) на уровне соотнесения, ориентируясь на словесную инструкцию «Дай мне такой же», развивать речевую активность, психические процессы, формировать умение действовать по подражанию, образцу.

**Материал и оборудование:** сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; зеленая елочка из комплекта, «Фонарики Ларчик» 2шт; сказочные образы, знакомые детям, музыкальное сопровождение.

**Игровая ситуация:** Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес к сказочным героям (дети называют персонажей) и помочь украсить елочку новогоднюю огоньками. Педагог просит детей выложить на елку по одной детали (фонарику) в ряд, потом дети подбирают такую же и выкладывают под образцами, ориентируясь на словесную инструкцию «дай мне такой же», «другой», «не такой», «одинаковые», «разные». Елка украшается двумя рядами гирляндами огней. Детям предлагается разные варианты последовательности цветов. В зависимости от уровня развития детей и их индивидуальных особенностей, задание представлено тремя вариантами:

1. По подражанию педагог пошагово делает образец – проговаривая «такой же», «другой», «не такой», «одинаковые», «разные», а ребенок выкладывает пошагово рядом.
2. По образцу педагог делает гирлянду ребенок копирует.
3. По схеме (контурное изображение) ребенок выкладывает способом наложения.

**Карточка 16. «Помоги пчелке Жуже собрать цветы»**

**Задачи игры:** расширить представления о характеристиках предметов (каждый предмет имеет цвет); развивать зрительное восприятие цвета, учить различать близкие по тональности цвета (красный, желтый, оранжевый) на уровне соотнесения с ориентировкой на словесную инструкцию «дай мне такой же», «такой же», «другой», «не такой», «одинаковые», «разные»; развивать речевую активность детей, психические процессы; формировать умения действовать по подражанию, образцу.

**Материал и оборудование:** сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; лепестки: красный, желтый, фиолетовый по 3-4 шт.(«Разноцветные лепестки Ларчик»), «Разноцветные веревочки 1, 2», сказочный образ Пчелка Жужа.

**Игровая ситуация:** Педагог вместе с детьми отправляется в Фиолетовый лес. Детей встречает Пчелка Жужа. Она просит помочь ей украсить лесную полянку, для этого собрать из лепестков цветы. Дети под руководством педагога рассматривают, сравнивают лепестки цветов (по аналогии с игрой «Подарок для Лягушонка»). Далее дети делают гирлянды с чередованием двух цветов. В зависимости от уровня развития детей и их индивидуальных особенностей, задание представлено пятью вариантами:

По подражанию, т.е. педагог пошагово делает образец - проговаривая «такой», «другой», «разные», а ребенок выкладывает цветок пошагово рядом.

По образцу, т.е. педагог делает цветок, ребенок копирует.

По схеме (контурное изображение) ребенок выкладывает способ наложения.

Педагог дает образец цветка, а ребенок продолжает чередование цвета.

Ребенок делает свою гирлянду, используя в речи слова «такой же», «другой», «не такой», «одинаковые», «разные».

Пчелка Жужа благодарит и прощается с детьми. Педагог предлагает вернуться из сказочного леса в детский сад.

**Дидактическая игра**

**«Путешествие в сказку «Теремок»**

с двухцветным квадратом В.В. Воскобовича

Воспитатель: Швецова Е.А.

Цель:  осуществлять интеллектуальное развитие дошкольников, используя развивающие игровые инновационные технологии; закреплять умение работать  с двухцветным квадратом В.В. Воскобовича.

Образовательные задачи: Освоить приемы сложения плоскостных фигур, используя квадрат В.В. Воскобовича; упражнять в счёте до 5.

Развивающие задачи: Развивать логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, мелкую моторику.

Воспитательные задачи: Формировать интерес к математике. Воспитывать желание довести начатое дело до конца; отзывчивость.

Оборудование: двухцветный квадрат Воскобовича (на каждого).

Предварительная работа: изучение геометрических фигур (квадрат); изучение термина "сторона", "угол"; изучение приёмов складывания квадрата.

Ход

**Воспитатель:** Какая у вас на столах лежит геометрическая фигура. Скажите, как она называется? (квадрат)

Правильно!  Покажите мне у квадрата стороны и сколько их? (4)

А сколько углов (4) .

А покажите мне, пожалуйста, середину квадрата!

А сколько цветов у нашего волшебного квадрата (2) , а какие (красный и зеленый)

*(закрепление названий геометрических фигур, цветов, закрепление терминов «сторона», «угол» счет до 5)*

**Воспитатель:**

Молодцы! Все правильно вы сказали.

Вроде бы квадрат простой,

И обычной формы

Но ты приглядись, постой!

Он - «Квадрат-трансформер»!

Складывать начнём сейчас

И получится у нас-

Домик, мышка, ёж и котик,

Туфелька и самолётик.

**Воспитатель:** Да это же к нам в гости пожаловал его величество ВОЛШЕБНЫЙ ДВУХЦВЕТНЫЙ КВАДРАТ и сегодня он нас приглашает в игровое путешествие в сказку. Он очень хочет с вами поиграть.

Наш волшебный квадрат какой  по размеру? (Большой) .

Давайте превратим его в маленький. Сложите его пополам, а потом еще пополам. Что получилось? *(ответы)*

**Воспитатель:** А теперь наш квадрат превратиться в дом-теремок. Сделайте квадрат большим. Положите зеленой стороной к себе и согните 2 верхних угла – получился зеленый дом с красной крышей. Молодцы!

**Воспитатель:** Стоит в поле теремок-теремок Он не низок, не высок. Вот по полю мышка бежит, смотрит - теремок стоит!

*Складывают мышку.*

**Воспитатель:** Переверните квадрат красной стороной к себе, сложите пополам и загните верхний уголок.

Молодцы  вот и мышка стала в теремке жить поживать, да чай распивать.

Сколько зверушек стало жить в домике? (1)

Грустно мышке одной жить в теремке, и решила она написать письмо своим друзьям зверушкам, пригласить их к себе в теремок.

*Складывают конверт.*

А отправить она решила письма со своей двоюродной сестрой – летучей мышью.

*Складывают летучую мышь.*

**Воспитатель** *(доставая игрушечную лягушку)*: Вот лягушка скачет по полянке, которая первая получила письмо от мышки и в теремке тоже хочет жить, мышку конфеткой угостить. Пока лягушка скакала конфетку потеряла. Давайте угостим Лягушку – квакушку конфетой. Сделайте, пожалуйста.

*Складывают конфету.*

Положите квадрат так, чтобы 1 уголок был вверху, а 2 внизу. А теперь сложите уголочки, которые находятся под вашими руками в серединку квадрата. Молодцы!

Теперь лягушка довольная поскакала прямо к теремку, чтоб угостить мышку конфетками и с ней вместе жить.

Сколько теперь зверушек в домике. (2)

Живут вдвоем мышка с лягушкой в теремке, чай с конфетами пьют. И как-то засиделись они допоздна у самовара, да увидели, как с неба падает звезда…..

А кто из вас знает, что надо сделать, когда видишь падающую звезду? Правильно, загадать желание.

*Складывают звезду.*

**Воспитатель:** Тут на опушку выскочил зайчик с письмом от мышки.   Только  что-то журчит! Что же это? (вода, речка, ручей)  Зайчику ручеек преградил дорожку к терему. А как же зайчику попасть к теремку? (надо переплыть) На чем можно переплыть ручеек? (На лодке). А у нас она есть? (Нет) А давайте мы ее сделаем из нашего волшебного квадрата!

Складывают лодку.

Сложите квадратик, как конфетку, а потом пополам. Наш волшебный квадратик превратился в лодочку. Отправляемся на нем вместе с зайчиком путешествовать по ручейку, поплыли.

Как вы думаете, кого мог зайчик увидеть в вое, пока плыл на лодке?

*Складывают рыбку.*

**Воспитатель:** Вот заинька переплыл ручеек, зашел в теремок и стали они жить вместе.

Сколько зверушек стало в домике? (3)

**Воспитатель:** Кто-то к нам идет сюда. Ну, конечно же, лиса. Но пока она бежала по дорожке, потеряла башмачок. Ребята, давайте поможем лисичке и сделаем для нее башмачок.

*Складывают башмачок.*

Сколько зверушек живет в теремке? (4)

Живут звери в теремки, обустраивают свой дом: зайка скамейки делает, лягушка печку белит, а ват лисичка и мышка решили сшить занавески на окна, вот беда: иголок не нашли…

Кто моет помочь им? У кого в лису есть иголки?

 *Складывают ежа.*

**Воспитатель:** А по лесу уж медведь идёт. Вдруг увидел теремок – как заревёт: «Вы пустите меня в теремок!

**Воспитатель:** Испугались звери. Влезет ли медведь в теремок? (Нет) Почему? (Медведь очень большой) А теремок у нас … .? (Маленький)

*Воспитатель читает стихотворение про теремок:*

В чистом поле теремок,

Был ни низок, ни высок.

Звери разные там жили,

Жили дружно, не тужили

Там и мышка и лягушка,

Зайчик с лисонькой –подружкой

Но набрел на теремок

Мишка косолапый

Раздавил он теремок своей огромной лапой.

Звери очень испугались,

поскорее разбежались

А потом собрались снова,

Чтоб построить терем новый.

**Воспитатель:** После того как пришёл медведь и развалил теремок, Что же делать? Как зверям жить дальше? Теремка нет. Что надо сделать?

*Догадываются и отвечают: Надо построить новый Теремок… .*

**Воспитатель**: Какой должен быть теремок, чтобы в нём всем зверушкам было не тесно?

**Ответ:** Большой, высокий, чтобы всем зверушкам хватило места.

Дети разбиваются на пары и из двух квадратов складывают  один большой теремок.

**Воспитатель:** Молодцы! Все правильно вы сказали и сделали! Вот какой большой у нас получился Теремок! Теперь всем животным хватит места! Наши животные будут жить вместе весело и дружно!

Сколько всего зверей теперь может жить в теремке? (5)

В подарок им мы подарим птичку со скворечником, чтобы она их радовала своим пением.

*Складывают птичку и скворечник.*

Чтобы получилась птичка, нам нужна фигура «мышки», теперь у маленького красного квадрата отогните по зелёному треугольнику в разные стороны, а красный треугольник перегните влево. Вот и получилась птичка.

Но птичке мы обещали свой маленький домик – скворечник.

Положите перед собой больной красный квадрат, загните на себе верхний маленький зелёный треугольник. Возьмитесь пальчиками за правый верхний угол квадрата и сложите его диагонали на себя, как вы делаете «косыночку».

Теперь нижний правый зелёный треугольник сложите вовнутрь. Вот и получился домик для птички.

Спасибо Вам! А теперь Волшебному квадрату пора возвращаться к себе в страну математики. Давайте поблагодарим его за такое чудесное путешествие в сказку «Теремок» и отправим его на волшебном самолёте.

*Складывают самолёт.*

Все  благодарят «Волшебный квадрат» и говорят ему - До свидание.

**Проект «Юные интеллектуалы» с использованием развивающих игр В. Воскобовича в старшей группе**

Актуальность проекта.

Общеизвестно, что стратегические цели президентской инициативы «Наша новая школа» направлены прежде всего, на формирование человека XXI века: конкурентоспособного, профессионального, социально мобильного, высоконравственного, культурного, здорового.
Актуальность данного проекта обусловлена тем, что необходимым условием качественного обновления общества является умножение интеллектуального потенциала.
Известный детский психолог Л. С. Выготский одним из первых сформулировал мысль о том, что интеллектуальное развитие ребенка заключается не столько в количественном запасе знаний, сколько в уровне интеллектуальных процессов, то есть в качественных особенностях детского мышления.
Развивая мышление ребенка на каждом возрастном этапе, создается как бы определённый «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность действовать «в уме». Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научиться мыслить ясно и четко, сумеет в ненужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Знание логики будет способствовать культурному и интеллектуальному развитию личности.
У детей, играющих с играми Воскобовича, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Ведь неплохо, когда у детей развивается понятливость и формируется довольно высокий интеллект. Это происходит примерно с такой закономерностью: сначала ребенок имеет интеллект ниже среднего, но по мере занятий по методу Воскобовича его интеллект меняется на глазах и растет. Сначала к среднему уровню интеллекта, затем к нормальному, затем к высокому, очень высокому и, наконец, интеллект ребенка становится превосходным.
Цели образовательной деятельности с использованием игровых материалов В. В. Воскобовича:

Развитие у ребёнка познавательного интереса к исследовательской деятельности.

Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.

Гармоничное развитие у ребёнка образного и логического мышления.

Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.

Развитие мелкой моторики рук.

Данный проект направлен на интеллектуально-творческое развитие детей старшего дошкольного возраста. В нём представлено перспективное планирование работы с детьми с использованием инновационной технологии и план работы с родителями. Реализация проекта осуществляется при сочетании игровых методов и методов прямого обучения.
Цель проекта -создание необходимых условий для развития логического мышления детей среднего и старшего дошкольного возраста посредством использования в образовательном процессе инновационных технологий, а именно элементы игровой технологии В. Воскобовича.
Задачи проекта:

• Изучить психолого-педагогическую и методическую литературу по теме проекта.

• Создать условия для развития логического мышления детей среднего дошкольного возраста с использованием инновационной технологии.

• Поиск эффективных путей взаимодействия детского сада и семьи в развитии логического мышления детей среднего дошкольного возраста.

• Разработать план работы с использованием инновационных технологий на развитие логического мышления детей дошкольного возраста.

• Организовать образовательное игровое пространство через обновление предметно-развивающей среды.
Тип проекта - познавательный.

Участники проекта: дети старшей группы, воспитатели, родители.

Этапы реализации:

Подготовительный (сентябрь 2018 г.) .

Цель: создание условий, необходимых для реализации проекта.

Основной (октябрь 2018 г. – апрель 2019 г.) .

Цель: реализация основных видов деятельности по направлениям проекта.

Итоговый (май 2019 г.) .

Цель: анализ полученных результатов. Презентация проекта.

Сроки реализации проекта: проект долгосрочный (сентябрь 2018 г. – май 2019 г.) .

Ожидаемый результат проекта:

Образовательный аспект.

• Формирование и развитие различных видов памяти, внимания и воображения, умений и навыков.

• Формирование общей способности искать и находить новые решения, необычные способы достижения требуемого результата, новые подходы к рассмотрению предлагаемой ситуации.

Развивающий аспект.

• Развитие мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать.

• Развитие сенсорной сферы, развитие двигательной сферы.
Воспитательный аспект.

• Воспитание системы нравственных межличностных отношений.
Этапы работы по проекту

1. Подготовительный этап (01.08.2018 –31.09.2018) .
Методическое сопровождение:
1. Определить цель и задачи проекта.
2. Изучить и проанализироватьметодическую литературу.
3. Составить перспективный планработы с детьми.
4. Разработать серия форм образовательной деятельности с детьми.
5. Разработать комплекс упражнений.
6. Провести диагностическое обследованиелогического мышления детей.
Создание развивающей среды:
1. Приобрести и изготовить игры.
2. Создать в группе «Центр интеллектуального развития».
3. Разработать пособия по развитию познавательного интереса.
Работа с родителями:
1. Провести анкетирование.
2. Составить перспективный план работы с родителями.
3. Провести мастер-класс.
4. Разработать информационные буклеты.
5. Разработать памятки, рекомендации.
2. Основной этап (01.10.2018-30.04.2019) .
Мероприятия проекта
Месяц Мероприятия с детьми
Сентябрь Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» -конструирование по схемам «Домик», «Конфета».
Цель: развитие мелкой моторики, развитие мыслительных операций.
Игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный» - одноцветные фигуры.
Цель: углублять знания детей о геометрических фигурах, развивать логическое мышление, внимание.
Игра «Волшебная восьмёрка 1» - конструирование цифр по шаблону из одноцветных деталей.
Цель: знакомство с новой игрой.
Октябрь Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» - конструирование по схеме «Летучая мышь».
Цель: составление фигур с опорой на схему.
Игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный» - двухцветные фигуры.
Цель: упражнять детей в группировке геометрических фигур; развивать наблюдательность, внимание, память.
Игра «Прозрачный квадрат».
Цель: познакомить детей с задачами на анализ геометрических фигур, соотношение целого ичасти.
Ноябрь Игра «Прозрачный квадрат».
Цель:учить складывать квадраты из различных частей и самые разные фигурки. Развивать внимание, мышление.
Игра «Прозрачный квадрат» - настольная игра «Вертикальное домино».
Цель: познакомить с новой игрой, учить мыслить пространственными образами, умению комбинировать фигуры.
Игра «Волшебная восьмёрка » - конструирование по словесной модели.
Цель: научить детей запоминать порядок цветов радуги.
Декабрь Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» - фигуры «Конверт», «Семафор».
Игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный» -трёхцветные фигуры.
Цель:развивать мелкую моторику рук, пространственное мышление, память, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.
Игра «Волшебная восьмёрка ».
Цель: научить конструировать цифры, пользуясь считалкой.
Январь Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» - более сложные схемы «Мышка», «Ёжик».
Игра «Волшебная Восьмёрка ».
Цель: Упражнять в складывании цифр из разноцветных палочек, добавляя или удаляя определённые элементы с помощью считалки.
Игра «Прозрачный квадрат» - игра «Волшебный мешочек».
Цель: назвать невидимые льдинки и описать их.
Февраль Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» - фигура «Звёздочка».
Цель: учить работать по более сложным схемам.
Игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный».
Цель: закреплять навыки складывания фигур по схемам, развивать образное мышление, умение выявлять наличиенескольких признаков (цвет, форма) .
Игра «Прозрачный квадрат» - складывание фигур по схемам.
Цель: развивать логическое мышление, наблюдательность, упражнять в умении выбирать из множества фигур необходимую.
Март Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный» -фигуры «Лодочка», «Самолётик».
Цель: сложить предметные формы, назвать, сочинить описательный рассказ.
Игра «Прозрачный квадрат» - игра «Кто быстрее сложит девять квадратов».
Цель: развитие логического мышления, умения формулировать задачу.
Игра «Волшебная восьмёрка 1»- сколько предметов? (выложить цифры) .
Цель: закрепить знания цифр, развивать внимание, умение сравнивать и анализировать.
Апрель Игра «Прозрачный квадрат» - настольная игра «Вертикальное домино».
Цель:учить мыслить пространственными образами, умению комбинировать фигуры.
Игра «Волшебная восьмёрка 1» - мысленное создание словесных моделей.
Цель: учить детей запоминать и считать количество цифр, у которых есть части определённого цвета.
Игра «Прозрачный квадрат» - шуты сочиняют новые забавы для короля.
Цель: развитие логического мышления, умения придумать новые фигуры, сложить и назвать их.
Май Игра «Прозрачный квадрат» - показ предметов.
Цель: развитие умения выложить точно такой же предмет из «льдинок».
Игра «Волшебная восьмерка».
Цель: развитие умения шифровать цифру с помощью считалки «кохле-охле… ».
Игра «Игровизор» - выделение фигур, обводка по контуру.
Цель: познакомить детей с новой игрой, вызвать интерес к приобретению новых знаний.
Игра «Геоконт».
Цель: познакомитьс новой игрой.
Месяц Мероприятия с родителями Цель деятельности
Сентябрь Консультация «Развитие логического мышления как одно из условий успешного обучения в школе». Активизировать знания родителей о пользе развития логического мышления.
Октябрь Советы для родителей «Игры своими руками». «Развивающая предметная среда дома», Дать понятие формирования мыслительных операций у дошкольников.
Ноябрь Изготовления пособия "Геоконт" Дать родителям ряд рекомендаций для создания игры
Декабрь Индивидуальные консультации для родителей о выборе игр. Оказать помощь в выборе игр, соответствующих возрасту детей.
Январь Буклет «Игры Воскобовича – гимнастика для ума». Побудить к совместной деятельности родителей и детей в совместных играх.
Февраль День открытых дверей. Показать наглядную модель организации и проведения игр на развитие логического мышления.
Март Мастер-класс «Головоломки Воскобовича». Побудить родителей обратить внимание на многообразие логических игр и конструкторов, научить их выбирать полезные, развивающие мышление и память детей, игры.
Апрель Игра «Мегамозг». Повышение активности родителей в развитии логического мышления детей для успешного обучения в школе.
Май Родительское итоговое собрание «Нужно ли развивать мыслительную деятельность детей? ».
Анкетирование Подвести итоги совместной работы педагогов и родителей по развитию логического мышления детей.
3. Заключительный этап (01.12.2017 - 31.05.2017) .
Месяц Мероприятия
Декабрь
Проведение открытого мероприятия непрерывной образовательной деятельности с включением элементов игровой технологии В. Воскобовича.
Цель: упражнять детей в умении умения превращать квадраты Воскобовича и «нетающие льдинки» в разные фигуры, и трансформировать «Восьмерку».
Март Подведение итогов по реализации проекта.
Цель: мастер-класс для городского педагогического сообщества по развитию интеллектуальных способностей детей 5-6 лет на основе игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».
Апрель-май Итоговая диагностика уровня логического мышления детей старшего дошкольного возраста.
Цель: оценка эффективности проекта.
Июнь-июль Планирование работы на следующий учебный год по играм В. Воскобовича «Змейка», «Игровизор», «Геовизор».
Цель: подготовка предметно-развивающей среды к новому учебному году.

Список литературы
1. Бондаренко. Т. М. Развивающие игры в ДОУ: конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича: практ. пособие для ст. воспитателей и педагогов ДОУ / Т. М. Бондаренко. - Воронеж: Метода, 2013.
2. Воскобович В. В. Волшебная восьмёрка. Учебно-методическое пособие. – СПб: ООО «РИВ», 2005.
1. Воскобович В. В. Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава, или Сказка об удивительном Геоконте. Методическая сказка. – СПб: ООО «РИВ», 2006.
2. Воскобович В. В. Тайна Ворона Метра. Методическая сказка. – СПб: ООО «РИВ», 2007.
3. Воскобович В. В. Нетающие Льдинки Озера Айс, или Сказак о Прозрачном Квадрате. Методическая сказка. – СПб: ООО «РИВ», 2006.
4. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко. – М. : ТЦ Сфера, 2015.
5. Харько Т. Г., Воскобович В. В. Игровая технология интеллеюу-ально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». - СПб. : ООО «РИВ», 2007.