

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №3»
г. Колпашево

Проект по ФЭМП «Волшебный Ларчик»



Автор: Сотникова Ю.А.

Паспорт проекта
Сроки реализации (февраль – март)

Авторы проекта	Сотникова Юлия Анатольевна
Целевая группа	Дети второй младшей группы, воспитатель, родители
Вид проекта	Познавательный
Цель проекта	Развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности.
Задачи проекта	<ul style="list-style-type: none">• Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;• Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;• Развитие воображения, мышления;• Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала;• Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений).
Проблема	Современные требования к развивающему обучению в период дошкольного детства диктуют необходимость создания новых форм игровой деятельности, при которой сохранялись бы элементы познавательного, учебного и игрового общения.

Актуальность

В дошкольном детстве происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Поэтому одной из актуальных проблем дошкольной педагогики является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей детей.

Ведущая деятельность в дошкольном возрасте – игра. В процессе игры ребенок овладевает знаниями, учится строить отношения с другими людьми, смеётся и грустит, думает. Ведь это для него реальность, а не выдуманный мир, как часто думают взрослые.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий

детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельно ребёнком. Данный подход эффективно отражён в использовании педагогической технологии развивающих игр В.Воскобовича

Развивающие игровые технологии делают учение интересным занятием для ребенка, снимают проблемы мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит, помогают в реализации основной цели образовательной деятельности любого педагога – создание условий для полноценного развития воспитанника.

Для эффективного решения образовательных задач по технологии В. Воскобовича мной было выбрано универсальное средство – игровой комплекс «Коврограф Ларчик». С помощью «Коврографа Ларчик» ребёнок не только сталкивается с задачами математического плана (цвет, размер, количество) и развивает мелкую моторику. Он попадает в мир сказки, где учится сопереживать ближнему.

Этапы реализации проекта:

Первый этап (подготовительный):

- выбор цели проекта;
- подбор методической, научно-популярной, художественной литературы, иллюстраций и дидактического материала;
- создание предметно-пространственной среды;
- ознакомление родителей с предстоящим проектом. Составление совместного плана работы над проектом.

Второй этап: реализация проекта.

Третий этап (заключительный):

- анализ результатов проведённой работы;
- фотоотчёт на родительском собрании.

Содержание проекта

Мероприятия	Задачи
1. Сюрпризный момент «Волшебный Ларчик»	Познакомить детей с развивающим пособием Воскобовича.
2. Д/у «Приятно познакомиться, гномик Кохле»	Познакомить детей с гномом красного цвета. Дать представление о том, что красный гном живёт в красном доме, ходит по красной дорожке и играет только красными шариками.
3. Д/у «Приятно познакомиться, гномик Желе»	Познакомить детей с гномом жёлтого цвета. Дать представление о том, что жёлтый гном живёт в жёлтом доме, ходит по жёлтой дорожке и играет только жёлтыми шариками.
4. Д/у «Приятно познакомиться, гномик Зеле»	Познакомить детей с гномом зелёного цвета. Дать представление о том, что зелёный гном живёт в зелёном доме, ходит по зелёной дорожке и играет только зелёными шариками.
5. Д/у «Приятно познакомиться, гномик Селе»	Познакомить детей с гномом синего цвета. Дать представление о том, что синий гном живёт в синем доме, ходит по синей дорожке и играет только синими шариками.
6. Игровая ситуация «Помоги гномикам найти свой домик»	Формировать умения классифицировать предметы по цвету; развитие инициативного общения ребёнка со взрослым; стимулирование к проявлению

	доброжелательности, сопереживания, стремления оказать помощь.
7. Игровая ситуация «Тук-тук»	Побуждение детей к ответам на вопросы воспитателя; расширение словарного запаса; активизация речи детей посредством игры; Уметь соблюдать очерёдность.
8. Игровая ситуация «Подарки Слона Лип-лип»	Развитие умения соотносить предметы по цвету; стимулирование речевого общения, развитие стремления оказать помощь, проявлять доброжелательность.
9. Игровая ситуация «Путешествие по морю»	Развитие мелкой моторики; развитие внимания; закрепление основных цветов.
10. Игровая ситуация «Паучок потерялся»	Развитие мелкой моторики; развитие зрительно-моторной координации; развитие внимания; развитие тактильных ощущений.
11. Игровая ситуация «Большие и маленькие»	Формировать умения соотносить предметы по величине, одновременно различая их по цвету; активизация речи детей.
12. Игровая ситуация «Искушаем слонят»	Развитие мелкой и крупной моторики; умения классифицировать предметы по размеру (большой-маленький); формирование пространственных представлений.
13. Игровая ситуация «Как гномики ходили в гости друг к другу»	Приобщение к элементарным правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, установление

	<p>позитивных взаимоотношений; закрепление представлений об основных цветах; развитие речи.</p>
14. Игровая ситуация «Помоги гномам собрать яблоки»	<p>Развитие мелкой моторики; стимулирование чувства сопереживания к ближнему.</p>
15. Игровая ситуация «Компот для гномиков»	<p>Вовлечение детей в игровую ситуацию, развитие навыков общения; развитие умения группировать предметы по цвету, и размеру; формирование понятия «один» - «много».</p>
16. Игровая ситуация «Цветы для пчёлки Жужи»	<p>Закрепление умения выделять предметы по цвету; повторение понятий «один, много, ни одного».</p>
17. Игровая ситуация «Пчёлка Жужа собирает нектар»	<p>Закрепление умения выделять признак – цвет; тренировка концентрации внимания.</p>
18. Игровая ситуация Подружки пчёлки Жужи	<p>Закрепление умения выделять признак – цвет; развитие умения группировать по цвету.</p>
19. Игровая ситуация «Ягоды для гномов»	<p>Закрепление умения выделять признаки – цвет; размер; повторение понятий «один, много, ни одного», счёт до 3; тренировка умения работать в группе (3 человека).</p>
20. Игровая ситуация «На лесной поляне»	<p>Закрепление умения выделять признаки – цвет; размер; повторение понятий «один, много, ни одного», счёт до 3; закрепление умения сравнивать группы предметов.</p>

21. Игровая ситуация «Ягоды для Лип-липа»	Закрепление умения выделять признак – цвет; тренировка концентрации внимания.
22. Игровая ситуация «Ягодное варенье»	Закрепление умения выделять признаки – цвет; закрепление понятий «по одной», счёт до 3.
23. Игровая ситуация «Грустные и весёлые гномики»	Содействие формированию у детей умения понимать чувства других по выражению глаз, положению бровей, губ, по облику, определять эмоциональное состояние (грустный, весёлый, сердитый, печальный и пр.)
24. Игровая ситуация «Помоги гномикам перебраться на левый берег»	Развитие у детей эмоциональной отзывчивости; формирование пространственных представлений; знакомство с приёмом конструирования; развитие мелкой моторики; развитие речи.

Источники:

Методическое пособие «Развивающие игры Воскобовича» (Ларчик и Миниларчик) под редакцией Вакуленко Л.С., Воскобовича В.В., Вотиновой О.М.

Приложение



