Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Яйский детский сад «Чайка»

Проект

**«Игровой графический тренажер "Игровизор" В.Воскобовича»**

Составитель:

Булынина Любовь Олеговна, воспитатель

 МБДОУ «Яйский детский сад «Чайка»

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Яйский муниципальный округ, пгт. Яя

2024

**Содержание**

Пояснительная записка ………………………..………………………..…………..3

Цель и задачи проекта………………………………………………….…………....4

Этапы реализации проекта…………………………. ……………….…………….5

Ожидаемые результаты………………………………………………..……………6

Список литературы……………………………………………………………….....8

Приложение…………………………………………………………………………9

**Пояснительная записка**

Основным принципом дошкольного образования, согласно ФГОС ДО, является – развитие:

 - развитие детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями,

 - развитие способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.

В то же время родители – участники образовательных отношений, хотят, чтобы ребенок был всесторонне подготовлен к школе.

Любая предметно – развивающая среда должна направлять внимание детей на то, что их окружает, заставляет размышлять, экспериментировать, делать выводы.

В настоящее время актуальность игры повышается и из-за перенасыщенности современного ребёнка информацией. Телевидение, видео, радио, интернет значительно увеличили и разнообразили поток получаемой детьми информации. Но эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия.

 Игры В. Воскобовича - необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неоценимы в работе с детьми.

Игра стимулирует проявление творческих способностей, создаёт условия для его личностного развития. Одной из таких игр, по моему мнению, является  «Игровизор». Для того, чтобы ближе познакомится с этим замечательным пособием мне помог проект «Игровой графический тренажер "Игровизор" В.Воскобовича»

Цель и задачи проекта:

Тип проекта: информационно – практико – ориентированный, краткосрочный.

Участники: дети, воспитатели, родители.

Возраст детей: 6-7 лет, подготовительная группа.

Проект осуществляется с 1 апреля по 10 апреля 2024 г. на базе МБДОУ «Яйский детский сад «Чайка»

Вид проект: групповой.

Участники: воспитатель подготовительной к школе группы «Рябинка» Булынина. Л.О, дети, их родители.

Цель проекта: Интеллектуальное развитие детей дошкольного возраста с помощью тренажёра «Игровизор» В.В. Воскобовича.

Задачи проекта:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода.

3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить,).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование математических представлений.

6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Этапы реализации проекта

Первый этап – подготовительный:

Постановка цели, определение актуальности и значимости проекта.

Изучение и анализ научно-исследовательской, методической литературы, интернет – ресурсов по данной проблеме.

Приобретение и изготовление интеллектуального тренажёра «Игровизор».

 Оформление папки-передвижки для родителей.

Второй этап – основной:

На котором дети познакомились с Игровизором. Это игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки.

Игровизор я использовала в самостоятельной деятельности детей, в совместной деятельности детей и взрослого, для закрепления полученных знаний.

С помощью него мы проводили графические диктанты на ориентировку в пространстве листа. Которые помогают родителям и педагогам планомерно подготовить ребенка к школе и предотвратить такие типичные трудности в обучении, как неразвитость орфографической зоркости, неусидчивость и рассеянность. С помощью Игровизора можно решать примеры разных уровней, не боясь совершить ошибку.

 Играли в игру «Найди и обведи фигуру», Выберите и обведите по контуру только прямоугольники (круги, овалы, треугольники). Выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырехугольники.

Также применяли «Игровизор» для закрепления знаний по обучению грамоте. Например, при закреплении навыка деления слов на слоги можно поиграть в игру «Поделим слова на слоги». Обведите предмет красным цветом, если в названии предмета один слог, синим цветом, если в названии предмета два слога, зеленым цветом, если в названии предмета три слога, если в названии четыре слога разукрасьте.

При закреплении мягких и твердых согласных детям была предложена игра «Твердый или мягкий». Если первый звук в слове звучит мягко, обведите предмет в зеленый цвет, если твердо- в синий.

Также при закреплении умения определять количество гласных и согласных звуков мы играли в игру «Каких больше». Если в слове больше согласных звуков, обведите предмет в синий цвет, если больше гласных, то обведите предмет в красный цвет, если их поровну, в зеленый цвет.

3.Третий этап - заключительный:

 По результатам работы над проектом был оформлен сборник игр «Веселые задания».

Для родителей была подготовлена папка-передвижка.

**Методы, которые предполагается использовать в ходе проекта:**

- беседы с детьми и родителями;

-игровая деятельность;

-папки передвижки для родителей;

**Ожидаемые результаты по проекту**
 Развитие у детей заинтересованности и стремлению к познанию нового.

Развитие воображения, креативного мышления (способность посмотреть на знакомый объект совершенно другим взглядом, мыслить гибко оригинально).

Развитие мелкой моторики рук.

Развитие любознательности, сообразительности, наблюдательности, гибкости мышления.

 «Игровизор» делает обучение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного плана, порождает интерес к приобретению знаний, умений и навыков. Использование пособия «Игровизор» в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «Игровизор» направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.

**Список литературы**

1. Развивающие игры В. Воскобовича: Сборник методических материалов/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015.

2.Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013.

4. Е. Шишмакова, Т. Комарова. Воспитание дошкольников. 2009 г.

5. С. К. Исмагулова, Н. К. Ткаченко, Д. Ф. Исмагулов. Творческая педагогика. 2009

Приложение

«Веселые задания»

«Продолжи узор» - воспитатель предлагает ребёнку начало узора, ребёнок его продолжает.

 «Найди закономерность» - дошкольник отмечает закономерность расположения объектов и продолжает каждый ряд

 «Продолжи цепочку фигур» - дошкольник сравнивает расположение линий в круге и прорисовывает правильную последовательность в каждой строчке до конца листа.

«Символы» - дошкольник продолжает рисовать символы, сохраняя заданную последовательность.

«Нарисуй такую же» - предлагается ребёнку продублировать нарисованную и наполовину закрашенную фигуру.

«Отражение» - ребёнок перерисовывает изображенную фигуру, но зеркально отражает её штриховку.

«Преобразуй фигуры» - дошкольник преобразует внешнюю и внутреннюю фигуры, меняя их местами.

«Дорисуй изображение» - дошкольнику предлагается половинка образа, вторую он дорисовывает по клеточкам.

«Создай противоположность» - ребёнку предлагается фигура с рисунком внутри, нужно изменить фигуру и рисунок.

«Увеличь количество фигур на одну» - дошкольнику предлагается один (два, три) круга, необходимо рядом нарисовать ту же самую фигуру, но на одну больше.

Помимо вышеперечисленного «Игровизор» можно использовать для реализации традиционных графических диктантов под диктовку воспитателя.