# Конструкт образовательного проекта «**Использованием игровой технологии** «Сказочные лабиринты игры В.В. Воскобовича»

на тему: «Применение тренажера «Игровизор» для **интеллектуально-творческого развития детей старшего дошкольного возраста** как элемент технологии «Коврографа ларчик»

**Приоритетная технология обучения/воспитания: кейс-технология**

Содержание

1. Введение ……………………………………………………………… 2 - 3

2. Основная часть………………………………………………………… 4 – 5

3. Список литературы …………………………………………………… 6

# «**Использованием игровой технологии** «Сказочные лабиринты игры В.В. Воскобовича»

на тему: «Применение тренажера «Игровизор» для **интеллектуально-творческого развития детей старшего дошкольного возраста** как элемент технологии «Коврографа ларчик»

**Актуальность**

Образовательный процесс можно рассматривать как развивающий стимул для обновления в соответствии с требованиями ФГОС ДО содержания образовательной программы в соответствии с ФОП ДО.

Внедрение элементов игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательный процесс детей старшего дошкольного возраста и создание условий для развития познавательных способностей при подготовке детей к школьному обучению.Игровая технология «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро освоить как педагогу, так и родителям дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие.

Учебно-игровой комплекс «Коврограф Ларчик» поможет создать игровую и обучающую среду, направленную на развитие математических знаний и навыков, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторики. Комплект игровой технологии «Коврограф Ларчик» органично войдет в уже существующий, привычный уклад жизни группы. Все игры построены по принципу постоянного и постепенного усложнения, а для решения поставленных задач используются все виды мышления: образное, наглядно-действенное и логическое. Кроме этого, в каждой игре заложен конкретный, «предметный» результат. Именно такая игровая деятельность, в «зоне ближайшего развития» ребенка и создает благодатную почву для его интенсивного интеллектуального развития.

Игровая технология В.В.Воскобовича интегрирует сразу несколько «классических» технологий: развивающее обучение, игровые технологии, элементы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы проблемного обучения, обучение в сотрудничестве (работа в парах, командная работа), информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). В соответствии с ФГОС ДО, предполагается, что в результате освоения образовательной программы ребенок приобретает конкретные интегративные качества.

**Цель:**

Внедрение элементов игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательный процесс детей старшего дошкольного возраста и создание условий для развития познавательных способностей при подготовке детей к школьному обучению.

**Задачи:**

Совершенствование развивающей предметно-пространственной среды для полноценного, всестороннего развития детей старшего дошкольного возраста в соответствии с ФГОС ДО.

Развивать интеллектуально-творческие способности и совершенствовать познавательные процессы дошкольников с помощью игр Воскобовича.

Развитие у детей эмоциональности, образного мышления и логики.

Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых навыков и умений).

**Условия осуществления мероприятия:** в групповых или актовых помещениях, оснащенных интерактивным и мультимедийным оборудованием.

**Форма организации мероприятия:** образовательная деятельность.

**Используемое оборудование и материалы**: Игровой обучающий комплекс Воскобовича «Коврограф Ларчик»; Методическое пособие «Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей». Воскобович В.В.; Игровой графический тренажер "Игровизор" и приложения к нему- 20 штук

**Информационно-коммуникационные технологии**: интерактивная доска, игровой обучающий комплекс Воскобовича «Коврограф Ларчик»;

**Краткое содержание проекта**

**Этапы реализации проекта:**

**1 этап: организационный**

- Изучение методической литературы Игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича;

- Разработка Проекта и плана реализации проекта;

- Презентация проекта на конкурсе инновационных проектов на уровне ДОО;

- Организация РППС, оформление интеллектуально – игрового центра «Сказочные лабиринты»;

- Проведение родительского собрания с целью ознакомления с проектом, привлечение к активному сотрудничеству.

**2 этап: практический**

- Оформление и систематизация дидактического, методического материала по данному направлению. Разработка **игровых** занятий на основе дидактического материала В. **Воскобовича**.

- Работа по самообразованию, разработка консультативного материала для родителей;

- Проведение круглого стола для родителей «Роль**игровой технологии Воскобовича**».

- Поэтапное внедрение в практику ДОУ развивающих игр В. В. **Воскобовича**;

- Проведение педагогической диагностики, которая покажет качество освоения детьми образовательного материала.

**3 этап: Заключительный**

- Проведение заключительного мониторинга, оценки эффективности **проекта**.

- Диссеминация педагогического опыта в печатных изданиях, конкурсах.

**Ожидаемые результаты реализации проекта**:

Для детей:

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

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

3. Развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Развитие у детей инициативы, сообразительности, самостоятельности, активности.

Для педагогов:

2. Повышение уровня профессионализма педагогов в **реализации развивающих технологий**.

3. Внедрение инновационных **технологий**, современных форм и новых методов работы в соответствии с **ФГОС ДО**.

4. Личностный и профессиональный рост.

5. **Самореализация**.

6. Диссеминация педагогического опыта.

Для родителей:

1. Повышение уровня заинтересованности родителей в применении **игровых технологий дома**;

2. Удовлетворенность социальным заказом со стороны родителей на интеллектуальное развитие дошкольника.

Для ДОУ:

1. Повышения эффективности и качества образовательного процесса.

2. **Реализация инновационных технологий**.

3. Обобщение передового педагогического опыта.

4. Создание положительного имиджа ДОУ.

**Перспективы развития проекта:**

Благодаря использованию игровой технологии в подготовительной к школе группе, можно будет увидеть положительную динамику в речевом и познавательном развитии детей.

Пополнение и оснащение материально-технической базы учреждения.

Реализация и адаптация проекта для дошкольников 4-7 лет.

Создание интерактивных игр и обучающих пособий для дошкольников посредством использования функциональных возможностей интерактивной доски.

# На базе ДОУ возможна организация Инновационной площадки «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича.

**Ресурсное обеспечение проекта (имеющиеся ресурсы для реализации проекта):**

В группе имеется уже для реализации данного проекта

* Учебно - игровое пособие: «Математический планшет» 1шт
* ковролин размером 1на 1
* 6 ковралинов размером 60 на 30
* математические геометрические фигуры на липах

**Ресурсы, требуемые к приобретению:**

* Игровой обучающий комплекс Воскобовича «Коврограф Ларчик»;
* Методическое пособие «Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей». Воскобович В.В.;
* Игровой графический тренажер "Игровизор" и приложения к нему- 20 штук;
* Игры серии «Шнур- грамотей»:
* «Шнур затейник» в количестве 2штук;
* «Ромашка» в количестве 1штуки;
* «Яблонька» в количестве 1 штуки.

**Список используемой литературы.**

1. Методическое пособие «Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей». Воскобович В.В

2. Игровой обучающий комплекс Воскобовича «Коврограф Ларчик»

3. Интернет-ресурсы.