

«СОГЛАСОВАНО»
На заседании педагогического совета
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №144»
Протокол №1 от « 23 » 08 2018 г.

«РАССМОТРЕНО»
На заседании родительского комитета
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №144»
Протокол №1 от « 23 » 08 2018 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Заведующая МБДОУ «Детский сад
общеразвивающего вида №144»
— С.Ф.Новицкая
Приказ №71/1-д от « 23 » 08 2018 г



Инновационный проект
«Познавательное развитие дошкольников
средством игровой технологии»
В. В. Воскобовича

Руководитель проекта:
заведующая МБДОУ №144 Новицкая С.Ф.

Авторы проекта:
воспитатель Петренко Е.И.
воспитатель Бакалова Н.Н.

Воронеж

2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Актуальность.....	4
Цель и задачи проекта.....	4
Гипотеза	6
Концепция проекта	7
Сроки и этапы реализации проекта.....	9
Предполагаемый результат	8
Критерии оценки результатов проект.....	15
Дальнейшее развитие проекта.....	15
Результаты деятельностного этапа.....	15
Список литературы.....	17
Приложение.....	18

ВВЕДЕНИЕ

Вхождение России в третье тысячелетие ознаменовано принятием таких важных документов, как Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации», ФГОС ДО.

Процесс стандартизации коснулся и системы дошкольного образования. В условиях введения Федерального государственного образовательного стандарта особенно остро встал вопрос об освоении педагогами новых технологий в дошкольном образовании, что является залогом успешного решения проблемы развития личности ребенка.

Наши воспитанники живут и развиваются в новую эпоху – в эпоху информационных технологий. Само время требует других подходов к образованию детей дошкольного возраста – перехода от традиционного информационно-накопительного метода обучения, направленного на усвоение конкретных знаний, умений, навыков, к наиболее перспективному развивающему обучению. Именно при развивающем образовании создаются условия для развития у ребенка активности, самостоятельности, творческого мышления.

В широком спектре современных образовательных технологий выделяется творческий и самобытный подход к развитию детей – это «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.

Актуальность

Использование технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в практике МБДОУ обосновано в первую очередь тем, что она содержит целый комплекс развивающих игр, которые очень легко внедрить в привычный педагогический процесс. Кроме того, данная технология способствует реализации одного из главных принципов Федерального государственного образовательного стандарта: образование должно строиться на адекватных возрасту формах. А поскольку ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то технология В.В. Воскобовича может быть органично вплетена в образовательный процесс.

Достоинство игровой деятельности состоит в том, что в процессе игры развиваются: целеполагание, планирование, умение анализировать результаты, совершенствуется воображение, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры.

Здесь автор удачно скомбинировал игру и сказку, что особенно привлекательно для дошкольника. Сказка – это мотивация, способ заинтересовать ребенка, а в ходе игры реализуются образовательные задачи. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в «необыденный» мир возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям. Сказки-методики содержат игровое обозначение понятий, дополнительную игровую мотивацию, помогают взрослому организовывать ненавязчивое обучение детей дошкольного возраста в развивающей игре.

Особенно актуальным становится возможность развития интеллектуальных способностей, психических процессов и творчества с помощью игр В.В. Воскобовича в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья. В коррекционно-развивающем процессе данная технология дает возможность специалистам МБДОУ варьировать сложность материала и поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности в зависимости от уровня развития каждого ребенка.

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей. Это облегчает осуществление индивидуального и дифференцированного подхода разными специалистами в рамках образовательного процесса, поскольку в подгруппе обучаются дети с разным уровнем развития.

Обозначенные особенности игр В.В. Воскобовича, их высокая эффективность и развивающая направленность в совокупности с многофункциональностью и

универсальностью в использовании, послужили основой для деятельности нашего педагогического коллектива по систематизации опыта использования игр и внедрению технологии в практику педагогического процесса.

Таким образом, актуальность проекта заключается в:

- в полноценном развитии познавательных и интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста;
- в развитии общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- в становлении самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий (самоконтроль);
- в развитии социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости и сопереживания;
- в необходимости приобретения новых знаний и способов действия;
- в использовании развивающих игр в педагогическом процессе, что позволяет преобразовать образовательную деятельность и способствовать:
 - эффективному развитию психических процессов;
 - творческому развитию детей;
 - развитию речи детей;
 - социально-нравственному развитию ребенка;
 - художественному воспитанию.

Объект проекта:

дети дошкольного возраста (3-7 лет)

Предмет проекта:

влияние технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича на интеллектуально - творческое развитие детей дошкольного возраста.

Цель проекта:

экспериментально проверить эффективность применения игровой технологии как средства развития интеллектуально- творческих способностей и повышения творческого потенциала дошкольников при организации образовательной деятельности с использованием игр В.В. Воскобовича.

Задачи проекта:

1. Организовать образовательное пространство, через обновление предметно-пространственной среды игровыми комплексами В.В.Воскобовича.
- 2.Способствовать развитию познавательной активности, стремлению к самостоятельному познанию и размышлению, развитию умственных способностей детей в различных видах деятельности.
- 3.Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей)
- 4.Развивать речевые способности дошкольников.
- 5.Повышать профессиональный уровень и педагогическое мастерство педагогов МБДОУ с целью улучшения качества образовательной деятельности по интеллектуально-творческому развитию воспитанников.

Гипотеза:

процесс развития интеллектуально- творческих способностей детей дошкольного возраста будет более эффективным при условии создания специальной игровой деятельности и развивающей среды.

Участники проекта:

- воспитанники группы №2 МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №144» г.о.г. Воронеж;
- воспитатели;
- старший воспитатель;
- музыкальный руководитель;
- педагог- психолог;
- учитель- логопед;
- инструктор по физической культуре.

Концепция проекта

Основные принципы использования технологии "Сказочные лабиринты игры" в воспитании и обучении детей, положенные в основу разработки проекта:

1. Игровое обучения детей старшего дошкольного возраста "Сказочные лабиринты игры" (форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игра плюс сказка). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. В сюжеты методических сказок органично вплетается система заданий, упражнений, вопросов.

2. Постоянного и постепенного усложнение игр («по спирали» от простого к сложному). В результате такого подхода развивается речь и неречевые психические процессы: внимание, память, воображение, мышление, мелкая моторика. Такой подход позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности, в любой игре добиваться того или иного «предметного» результата.

3. Сензитивности. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

4. Формирования раннего творческого развития дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Педагог, используя естественную потребность ребёнка в игре, постепенно вовлекает его в более сложные формы игровой активности.

Все вышеперечисленные принципы гармонично сочетаются с принципами обучения и воспитания детей дошкольного возраста.

Идея проекта заключается в использовании развивающих игр в педагогическом процессе, которые позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, а на более поздних этапах – и самостоятельной. Развивающие игры технологии, разработанной В.В. Воскобовичем, важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны. Принципы, заложенные в основу этих игр «интерес - познание – творчество» становятся максимально действенными. Многофункциональность, многообразие и возрастная адекватность развивающих игр В.В. Воскобовича позволяет использовать их для всестороннего развития и развития интеллектуально - творческих способностей детей дошкольного возраста.

Игровая технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» соответствует требованиям ФГОС ДО. Она раскрывает каждую из пяти представленных областей развития ребёнка. Задачи, поставленные ФГОС ДО по каждой области развития, и задачи, решаемые игровой технологией В. В. Воскобовича, во многом совпадают.

Сроки и этапы реализации проекта 2018 - 2023 г.г.:

Сроки и этапы реализации проекта:**1 этап. Подготовительно – информационный (сентябрь – декабрь 2018 года):**

- выявление уровня компетентности педагогов по проблеме эксперимента;
- изучение педагогами – экспериментаторами литературы по проблеме эксперимента;
- организация образовательного пространства через обновление предметно-пространственной среды игровыми комплексами В. В. Воскобовича;
- участие в авторских и тьюторских семинарах по технологии В.В Воскобовича.

2 этап. Подготовительно - документационный (декабрь – июнь 2019 года):

- разработка и корректировка локальных актов по управлению эксперимента;
- корректировка содержания деятельности;

3 этап. Функционирование проекта**(сентябрь 2019г. – май 2024 г.):**

- организация проектной работы на базе МБДОУ;
- проведение мониторинга на каждом этапе проекта;
- корректировка процесса на основе результатов мониторинга.

4 этап. Обобщающий (июнь-июль 2024 года):

- обработка данных, описание результатов, соотнесение их с целями и задачами проекта;
- составление текстов докладов на педагогическом совете МБДОУ,
- подготовка материалов для публикации.

План работы

Мероприятия по реализации проекта	Категория участников	Ожидаемый результат	Ответственные
Подготовительно – информационный этап			
1. Постановка целей, определение актуальности и значимости проекта. Подбор методической литературы для реализации проекта.	Воспитатели, старший воспитатель, музыкальные руководители	Определение актуальности и значимости проекта, изучение литературы по проекту.	Старший воспитатель
Подготовительно - документальный			

1.Разработка локальных актов	Администрация МБДОУ		Администрация МБДОУ
2. Внесение изменений в нормативную документацию	Педагоги МБДОУ, старший воспитатель		Старший воспитатель
3. Разработка системы морального и материального стимулирования участия педагогического коллектива в реализации проекта.	Администрация МБДОУ	Стимулирование участников	Администрация МБДОУ
Функционирование инновационного проекта			
1.Проведение мониторинга на каждом этапе проекта 2.Корректировка процесса проектной деятельности на основе результатов мониторинга.	Педагоги МБДОУ, старший воспитатель		Старший воспитатель
3. Систематизация и пополнение методической копилки МБДОУ по использованию игр В.В. Воскобовича, проведение семинаров, мастер-классов, консультаций, презентаций по теме проекта.	Педагоги МБДОУ, старший воспитатель	Накопление методической базы по инновационной деятельности.	Старший воспитатель
Обобщающий этап			
1. Обработка данных, описание результатов, соотнесение их с целями и задачами проекта. 2.Составление текстов докладов на педагогическом совете	Педагоги МБДОУ, старший воспитатель Педагоги МБДОУ, старший		Старший воспитатель Старший воспитатель

МБДОУ, Методическом объединение района. 3.Распространение опыта через публикации на различных профессиональных сайтах, сайтах издательств.	воспитатель Педагоги МБДОУ, старший воспитатель	Распространение инновационного опыта работы	Старший воспитатель
--	--	---	------------------------

Формы и методы деятельности.

Основной формой работы с детьми является непрерывная образовательная деятельность по образовательным областям: познавательной, физической, художественно - эстетической, социально- коммуникативной, речевой.

Развивающие игры В.В. Воскобовича используются в интеграции психологических и педагогических технологий, осуществляющих стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных навыков и умений. Многообразие задач, поставленных перед развивающими играми, предоставляют ребенку возможность творчества, так как в основу игр В.В. Воскобовича положены «интерес - познание – творчество».

Развивающие игры В.В. Воскобовича отличаются:

1. Многофункциональностью.

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш:

- осваивает цифры или буквы;
- узнает и запоминает цвет, форму;
- тренирует мелкую моторику рук;
- совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Игры несут в себе способы обучения чтению, развитие математических навыков, конструирование, развитие творческих способностей. В отличие от других дидактических разработок, материал изложен так просто, что им могут воспользоваться родители и педагоги без дополнительного обучения.

2. Широким возрастным диапазоном участников игр.

Одна и та же игра привлекает детей и трех и семи лет, а иногда даже учеников средней школы. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

3. Сказочной «огранкой».

Сказочный сюжет для детей - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

4. Образностью и универсальностью.

Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка. Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Построенные на возрастных мотивационных акцентах деятельности – интересе, образности, доступности, нестандартности, новизны восприятия, разнообразности - игры интригуют, мобилизуют внимание, интерес и постепенно втягивают ребенка в процесс решения, «раздумывания» над задачей. Эффект погружения в задачу происходит органично. Ребенок неизбежно входит в ситуацию, требующую от него четкого алгоритма, последовательности действий, анализа предложенного задания, осознания целей, поиска вариантов решений. При этом роль взрослого заключается в сопровождении решения, тогда как обучением занимается

игра. Это существенно облегчает работу с развивающими играми. А после занятий можно поиграть в этих персонажей, придумать для них новые путешествия, игры.

5. Творческим потенциалом.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность, проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

6. Конструктивными элементами.

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами.

7. Эмоциональной культурой игры.

Яркой особенностью игр является легкость в отношении, искрометный юмор и ирония, которую ребенок воспринимает как язык равенства, поддержки, когда становится нелегко.

8. Различными возможностями использования.

Неоценима возможность игр в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского, сада, школе, в индивидуальной и коррекционной практике. Причем игры могут быть использованы как индивидуальный материал, так и в качестве общегруппового наглядного пособия. Игры помогают обеспечивать педагогу, воспитателю, просто взрослому широкий выбор возможностей обучения, самореализации, фантазирования вместе с детьми.

При работе с родителями (законными представителями) мы можем использовать такие формы работы как родительские собрания, мастер-классы, консультации, рекомендации, памятки, участие в педагогическом совете, вовлечение родителей в активную деятельность МБДОУ.

Данный проект способствует индивидуализации и повышению уровня образовательного процесса.

Под влиянием развивающих игр В. В. Воскобовича совершенствуется память, воображение, внимание, восприятие, логическое и творческое мышление, речь. С их помощью осуществляется интеллектуально - творческое развитие детей, психологическая, специальная подготовка детей к школе и в целом всестороннее развитие детей дошкольного возраста.

Игровая технология осуществляет нетрадиционный подход в развитии детей.

Нетрадиционно – это значит научить детей оригинально, непривычно не только воспринимать данное, но творчески преобразовывать, вводить непредвиденные ситуации, придумывать свое, воображать и фантазировать.

Интеграция образовательных задач с развивающими играми В.В. Воскобовича:

- учит детей сравнивать, сопоставлять;
- формирует привычку доказывать;
- дает дошкольнику возможность выбора собственной позиции;
- учит задавать вопросы (так как по мнению отечественных психологов А. Запорожец, Л. Венгер умение в контексте разумно сформулировать вопрос является одним из показателей успешного развития дошкольников).

Развивающие игры В.В. Воскобовича способствуют **формированию устной речи**. Ещё недавно считалось, что дошкольникам сложно понять переносное значение фразеологизмов и пословиц. Однако исследования Ф. Сохина и других авторов показали несостоятельность этого тезиса. Разбирая содержание и выясняя происхождение той или иной пословицы, мы расширяем кругозор, представления детей об окружающем мире.

Важность взаимосвязи речевой и умственной деятельности подчеркивал ещё Л.С. Выготский. Вполне понятно, что «любая систематизация по обобщенным признакам формирует логическое мышление».

Развитие мышления и воображения помогает дошкольнику различать реальную жизнь и фантазии. Воображение делает жизнь дошкольника индивидуально-творческой, нестандартной, неповторимой. Через игру, дошкольнику предлагается отойти от привычного

и изобрести новую сказку, загадку, составить маленький рассказ. Возникает обратная связь: ребёнок сам творит, фантазирует, развивает собственное воображение.

Интегративное содержание совместной игровой деятельности содержит в себе сразу несколько направлений развития:

1. экология – математика – творчество (развивающие игры);
2. развитие речи – математика – творчество;
3. краеведение – развитие речи – творчество;
4. устное народное творчество – развитие речи – творчество и т.д.

Игры способствуют получению математических знаний, формированию экологической культуры, знакомству с окружающим миром, развитию мелкой моторики, развитию речи.

Игры В.В. Воскобовича развивают активность детей и самостоятельность их мышления, помогают в игровой форме решать умственные задачи, преодолевая при этом определенные трудности. Именно в развивающих играх формируется познавательная деятельность, закрепляются, активизируются и приводятся в систему знания, развивается произвольное умение сосредоточиться на поставленной цели.

Постоянное усложнение позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности, то есть на пределе возможностей ребенка реализуется зона ближайшего развития.

Комбинация игр предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления.

Интересны игры для использования их в викторинах, интеллектуальных соревнованиях, в которых формируется мотивация достижения успеха. Таким образом, данные игры позволяют развить интеллектуально- творческие способности детей.

Содержание проекта

Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного возраста может быть осуществлено успешно, если в качестве педагогических условий выступают:

- точное выполнение правил;
- системное использование;
- применение на фронтальных, подгрупповых и индивидуальных занятиях, а так же в свободной деятельности;
- самостоятельный подбор игр от простого к сложному, увеличивая объем игр.

Включение игр В.В. Воскобовича в образовательный процесс МБДОУ на разных возрастных этапах

•

Возрастная группа	Приоритетные направления развития воспитанников средствами развивающих игр В.В. Воскобовича	Игровые комплекты, развивающие игры, соответствующие направлению деятельности
II младшая группа	<i>Сенсорное развитие</i>	- игра Кораблик «Буль-Буль» - игра «Фонарики» - игра «Чудо-крестики 1» - игра «Чудо-соты 1» - игра «Логоформочки 3» - игра «Черепашки»

	<i>Развитие конструктивной деятельности</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Фонарики» - игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) - игра «Чудо-крестики 1» - игра «Чудо-соты 1» - игра «Черепашки»
Средняя группа	<i>Развитие конструктивной деятельности</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Чудо-крестики 2» - игра «Чудо-соты» - игра «Черепашки» - игра «Чудо-цветик»
	<i>Развитие творчества, воображения</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Фонарики» - игра «Логоформочки 3»
	<i>Логико-математическое развитие</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Математические корзинки 5» - игра «Чудо-цветик» - игра «Прозрачный квадрат»
	<i>Формирование пространственных представлений</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный, четырехцветный) - игра «Логоформочки 3» - игра «Шнур-малыш»
Старшая группа	<i>Развитие конструктивной деятельности</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Чудо-крестики 3» - игра «Чудо-соты» - игра «Черепашки»
	<i>Развитие творчества, воображения</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Фонарики» - игра «Прозрачная цифра»
	<i>Логико-математическое развитие</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Прозрачный квадрат» - игра «Математические корзинки 10» - игра «Чудо-цветик» - игра «Счетовозик» - игровизор «Лабиринты цифр» - игра «Волшебная восьмерка 1» - игра Кораблик «Плюх-Плюх»
	<i>Формирование пространственных представлений</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Геоконт» - «Игровизор» графический тренажер - игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - игра «Логоформочки 5» - игра Кораблик «Плюх-Плюх» - игра «Шнур-затейник» - игра «Шнур-малыш»
Подготовительная к школе группа	<i>Развитие творчества, воображения</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Прозрачный квадрат»
	<i>Логико-математическое развитие</i>	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Геовизор» - игра «Прозрачный квадрат» - игра «Прозрачная цифра» - игра «Математические корзинки 10» - игра «Счетовозик» - игра «Волшебная восьмерка 2» - игра «Чудо-цветик» - игровизор «Лабиринты цифр» - игра Кораблик «Брызг-Брызг»

	Формирование пространственных представлений	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Геококт» - игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) - игра «Шнур-затейник» - игровизор (графический тренажер) - игра «Логоформочки 5»
	Речевое развитие, подготовка к обучению грамоте	<ul style="list-style-type: none"> - игра «Конструктор букв» (1, 2, 3) - игра «Читайка на шариках» (1, 2) - игра «Теремки Воскобовича» - игровизор «Лабиринты гласных» - игровизор «Лабиринты согласных»

Ожидаемые результаты и эффекты реализации проекта.

Дети:

- дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;
- умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;
- умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;
- у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;
- хорошо развита мелкая моторика рук.
- позиционирование результатов среди детей в СМИ;
- участие в детских инновационных проектах, в конкурсах различного уровня.

Родители:

- увеличение количества родителей (законных представителей), стремящихся к повышению уровня педагогической грамотности. Повышение активности и инициативности родителей. Вовлечение семьи в воспитательно-образовательный процесс

Педагоги:

- повышение профессионального уровня педагогов, оптимизация условий для работы педагогов за счет более рационального использования рабочего времени. Создание единого банка данных по использованию инновационных технологий в МБДОУ.

Критерии оценки результатов проекта

В младшем дошкольном возрасте для педагогического мониторинга проводят диагностические наблюдения за детьми в различных видах деятельности, беседы, игровые задания. Для выполнения диагностических заданий используются другие игры: развивающие игры Никитина, палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, дидактические тетради.

В старшем дошкольном возрасте дети свои знания оценивают самостоятельно по «выращенным плодам знаний в Фиолетовом лесу» (закрашивают чешуйку при выполнении определенного задания)

Критерии выявления готовности к внедрению инноваций в свою практическую деятельность педагогического коллектива МБДОУ подобраны и составлены так, чтобы оценка деятельности педагогических работников была максимально объективной:

1. оценочный инструментарий диагностики готовности педагогов к инновационной деятельности; критерии оценки эффективности деятельности педагога по реализации технологии «Сказочные лабиринты игры» (приложение 1)
2. таблица педагогического мониторинга для детей дошкольного возраста (приложение 2)

Перспективы дальнейшего развития проекта:

По завершению проекта будет систематизирована работа по внедрению технологии развивающих игр В. В. Воскобовича в образовании дошкольников в группах МБДОУ.

Результаты деятельности по проекту могут быть распространены для использования в работе МБДОУ, заседаниях РМО, через публикации на различных профессиональных сайтах. Через участие в конкурсах по применению инновационных технологий в МБДОУ.

Результаты деятельностного этапа реализации инновационного проекта будут представлены в приложении в диагностических таблицах, сравнительных таблицах и диаграммах.

Список используемой литературы

1. Бражников А. Интеллектуальные игры как способ привлечения детей к чтению. Москва: Чистые пруды, 2008.
2. Воскобович В.В. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». СПб.: НИИ «Тириконд», 2000.
3. Сумнительная С. И., Сумнительный К. Е. Домашняя школа Монтессори. Москва. «Карпуз Дидактика», 2005.
4. Толстикова О. В., Савельева О.В., Иванова Т.В. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. Екатеринбург: ИРО, 2
5. Бондаренко Т.М. Практический материал по освоению образовательных областей в подготовительной группе детского сада. – Воронеж, 2013.
6. Бондаренко Т.М. Практический материал по освоению образовательных областей в старшей группе детского сада. – Воронеж, 2013.
7. Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. СПб, 2011.
8. Кондратьева Л.А. Реализация ФГОС ДО средствами игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. СПб, 2014.

Приложение

Таблицы мониторинга


Параметр диагностики	Показатели	Диагностический инструментарий
Мотивационный	Наличие познавательно интереса к инновационным педагогическим технологиям; осознанная потребность в разработке и реализации инноваций; сформированность целей собственной инновационной деятельности; наличие высокого уровня восприимчивости к нововведениям; желание участвовать в создании, реализации и распространении педагогических инноваций.	Анкеты для педагогов :«Восприимчивость педагогов к новому» «Барьеры, препятствующие освоению инноваций»
Когнитивный	Знания целей, задач, способов инновационной деятельности, методов работы.	Наблюдение.
Деятельностный	Наличие конструктивных и проектировочных умений, организованность, владение и умение применять на практике инновационные педагогические технологии.	Наблюдение. Оценка способностей педагогов к инновационной деятельности
Личностный	Активность, открытость к инновациям, умение анализа собственной деятельности, способность к самосовершенствованию	Наблюдение. Оценка способностей педагогов к инновационной деятельности
Уровень	Критерии, показатели эффективности	
1	1	
ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ		
ВЫСОКИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - полные и системные знания об особенностях и принципах построения технологии; - системное и творческое применение знаний в образовательном процессе ДОУ; - умение анализировать полученные знания о развивающих играх и адаптировать их к индивидуально-психологическим особенностям контингента воспитанников. 	
СРЕДНИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - наличие отдельных знаний теоретических основ развивающей технологии В.В. Воскобовича; - знания о развивающих играх системные, ошибки в их применении незначительные. 	
НИЗКИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - знания о технологии поверхностные, бессистемные, отрывочные; - невозможность применения знаний о развивающих играх в новой (нестандартной) ситуации. 	
ПРАКТИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ		

ВЫСОКИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - высокий уровень владения технологией, применение развивающих игр В.В. Воскобовича с учетом индивидуальных особенностей воспитанников; - планирование инновационной деятельности происходит с использованием психолого-педагогических знаний и на основе анализа ситуации; - творческий поиск нового содержания и формы применения развивающих игр в практической деятельности; - высокая степень результативности в работе с воспитанниками по технологии «Сказочные лабиринты игры»; - высокая степень самостоятельности и ответственности за конечный результат.
СРЕДНИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - инновационная деятельность соответствует педагогическим целям; - технология внедряется в соответствии с утвержденным перспективным планом; - учитываются особенности воспитанников и условия реализации технологии; - в деятельности имеются элементы новаторства; - анализ и корректировка инновационной деятельности может осуществляться с помощью старшего воспитателя; - имеются затруднения в содержательном аспекте внедрения развивающих игр (написание конспектов, осуществление НОД).
НИЗКИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - инновационная деятельность шаблонна, лишена элементов творчества; - внедрение технологии в педагогический процесс происходит неуверенно, требуется значительная помощь старшего воспитателя; - использование развивающих игр в работе с воспитанниками осуществляется только по алгоритмическим предписаниям; - рефлексия инновационной деятельности и ее корректировка осуществляется только под контролем администрации.
МОТИВАЦИОННЫЙ КОМПОНЕНТ	
ВЫСОКИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - ярко выраженный интерес к внедрению технологии, активное стремление углубить знания по ее применению; - постоянное стремление совершенствовать свои профессиональные умения; - ответственное отношение к процессу реализации инновационной деятельности в ДОУ.
СРЕДНИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - интерес к развивающим играм В.В. Воскобовича; - стремление углубить свои методические знания в области применения технологии; - стремление совершенствовать свое профессиональное мастерство; - достаточно ответственное отношение к инновационной деятельности.
НИЗКИЙ	<ul style="list-style-type: none"> - интерес к внедрению технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича не проявляется или крайне низкий; - стремление совершенствовать свои профессиональные умения отсутствует; - низкая степень ответственности за инновационную деятельность.

Таблица педагогического мониторинга для детей дошкольного возраста

Развивающие материалы	игры, Содержание диагностического задания	Что изучается?	Критерии оценки
<p>Кубики Никитина, конструктивные схемы построения узоров: У-7, У-25, У-38.</p>	<p>Задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сложи из 25 кубиков красную квадратную сцену (У-7). 2. Сложи из 8 кубиков малый куб красного цвета (У-25). 3. Сложи из 27 кубиков слоёный пирог (У-38). 	<p>Умение конструировать предметные формы по образцу</p>	<p>- ребёнок самостоятельно справился со всеми заданиями.</p> <p>- ребёнок самостоятельно справляется с первым и вторым заданиями, а при составлении слоёного пирога нуждается в помощи взрослого.</p> <p>- ребёнок справился только с первым заданием.</p>
<p>Интеллектуальная игра А.З. Зака «Как гусеница и муравей в гости ходили», картинки – схемы с изображением домика и его жильцов.</p>	<p>Задание):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Гусеница была в клетке, где три точки. Затем сделала один шаг в клетку, которая нам неизвестна (клетка свободная). Потом из неизвестной клетки сделала второй шаг в клетку, где живут четыре крестика. В какую клетку выходила гусеница, у кого она гостила? (Гусеница может за один шаг прямо попасть к четырём точкам или к трём крестика и за один шаг прямо из четырёх точек или трёх крестиков попасть к четырём крестикам.) 2. Муравей был в клетке, где одна точка. Затем сделал один шаг в клетку, которая нам неизвестна (клетка свободная). <p>Потом из неизвестной клетки сделал второй шаг в клетку, где живёт один кружок. Куда муравей должен попасть из начальной клетки и откуда он должен попасть в</p>	<p>Умение рассуждать, делать выводы суждений.</p>	<p>ребёнок самостоятельно справился с заданиями, умеет рассуждать и делать выводы суждений.</p> <p>- ребёнок самостоятельно справился с заданиями, умеет рассуждать, делать выводы суждений, но при этом использует помощь воспитателя.</p> <p>- ребёнок справился с заданиями после наводящих вопросов воспитателя, рассуждает при активной помощи воспитателя.</p>

		<p>конечную клетку? (Муравей может за один шаг наискосок из начальной клетки попасть к двум крестикам и за один шаг наискосок из двух крестиков попасть в конечную клетку к трём точкам.)</p> <p>3. Гусеница была в клетке, где один квадратик. Затем сделала один шаг в клетку, которая нам неизвестна (клетка свободная). Потом из неизвестной клетки шагнул муравей в клетку, где живёт два крестика. Куда гусеница должна попасть из начальной клетки и откуда муравей должен попасть в конечную клетку? (Гусеница может за один шаг прямо из начальной клетки попасть к одному кружочку, а муравей может за один шаг наискосок из промежуточной клетки попасть к двум крестикам.)</p>		
Счётные палочки Кюизенера.	палочки	<p>Игра «Назови соседей».</p> <p>Задания:</p> <p>1. Назови соседей числа пять и найди соответствующие палочки. (Красная палочка – число четыре и фиолетовая палочка - число шесть.)</p> <p>2. Назови соседей бордовой палочки и скажи, какие числа они обозначают. (Чёрная палочка - число семь и синяя палочка – число девять.</p>	Знание значения каждой палочки, выраженной цветом и размером; умение понимать отношения между рядом стоящими числами в пределах 10.	<p>– ребёнок самостоятельно справился с заданиями, не сделав ни одной ошибки.</p> <p>- правильно называет соседей в числовом определении, но допускает ошибки в случае определения значения палочек.</p> <p>– ребёнок требует дополнительных инструкций и помощи взрослого при выполнении заданий. Допускает большое количество ошибок.</p>
Счётные палочки	палочки	Игра «Коврики».	Знание состава числа 10,	– ребёнок самостоятельно

Кюизенера.	<p>Задания:</p> <p>1. «Сплети» ковёр из числа 10.</p> <p>2. Перечисли все возможные варианты состава числа 10. (Синяя палочка+белая (9+1); бордовая палочка+розовая (8+2), бордовая палочка+две белых палочки (8+1+1); чёрная палочка+голубая (7+3), чёрная палочка+розовая+белая (7+2+1) и т. д.)</p>	умение выполнять действия сложения.	<p>справился с заданиями, не сделал ни одной ошибки.</p> <p>– «Плетение» коврика выполнено не до конца. При составлении числа 10 использует не все варианты.</p> <p>– ребёнок требует дополнительных инструкций и помощи взрослого при выполнении заданий.</p>
Игры Воскобовича: «Двухцветный квадрат», «Четырёхцветный квадрат», конструктивные схемы построения узоров: «Лодочка», «Башмачок», «Фигура 1», «Фигура 7», «Фигура 18».	<p>Задания:</p> <p>1. Квадрат отправился в путешествие по морю и земле. Для этого он превращается сначала в «Лодочку», затем в «Башмачок». (Дети складывают соответствующие фигуры, вспоминая алгоритм конструирования.)</p> <p>2. Злой волшебник заколдовал геометрические фигуры и сделал их бесцветными. Ребёнок должен помочь шуту Диону вернуть цвет фигурам – сложить «Фигуры 1, 7, 18», согласно алгоритму конструирования.</p>	Знание алгоритмов сложения предметных форм.	<p>– ребёнок самостоятельно справился с заданиями.</p> <p>– ребёнок самостоятельно справляется с первым заданием, при выполнении второго задания нуждается в помощи взрослого.</p> <p>– ребёнок не справился с заданиями.</p>
Блоки Дьенеша, карточки с перечисленными свойствами блока.	<p>Игра «Назови имя...».</p> <p>Задание: Перед ребёнком лежат 6 блоков. Он должен «назвать имя» каждого блока, перечисляя его свойства. (Например, - это жёлтый, маленький, квадратный, тонкий блок.) </p> <p>Игра «Переводчики».</p> <p>Задание: У ребёнка 6 карточек с зашифрованной</p>	Умение выявлять свойства блоков, как по слову, так и с использованием карточек.	<p>– ребёнок самостоятельно и с лёгкостью решает все логические задачи по выявлению свойств блоков.</p> <p>2– ребёнок выявляет в объектах разнообразные свойства, называет их, но затрудняется при расшифровке карточек.</p> <p>– ребёнок не справился с заданиями.</p>

	<p>информацией. Ему следует перевести в слова то, что обозначает карточка и найти соответствующий блок.</p> <p>(Например, =)</p> <p>Это красный, маленький, некруглый, толстый блок)</p>		
--	---	--	--

Диагностическая карта

Ф.И. ребёнка	Игра Никитина «Уникуб»	Игра Зака «Как гусеница и муравей в гости ходили»	Счётные палочки Кюизенера		Игры Воскобовича: «Двухцветный квадрат», «Четырёхцветный квадрат»		Блоки Дьенеша			
	Умение конструировать предметные формы по образцу.	Умение рассуждать, делать выводы суждений.	Знание значения каждой палочки, выраженной цветом и размером; умение понимать отношения между рядом стоящими числами в пределах 10.	Знание состава числа 10, умение выполнять действия сложения.	Знание алгоритмов сложения предметных форм	Умение выявлять свойства блоков, как по слову, так и с использованием карточек.				
	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года

Что изучается?	Развивающие игры, материалы	Содержание диагностического задания	Критерии оценки
1	2	3	4
<p>Умение конструировать предметные формы по образцу</p>	<p>Кубики Никитина, конструктивные схемы построения узоров «Ёлочка», «Светофор», «Зонтик».</p>	<p>Задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сложи из четырёх кубиков узор «Ёлочка». 2. Сложи из девяти кубиков узор «Светофор». 3. Сложи из шестнадцати кубиков узор «Зонтик». 	<p>– ребёнок самостоятельно складывает точно такие же узоры, как на узорах – заданиях.</p> <p>– ребёнок самостоятельно складывает узоры «Ёлочка» и «Светофор», а при составлении узора «Зонтик» нуждается в помощи взрослого.</p> <p>– ребёнок не справился с заданиями.</p>
<p>Умение рассуждать, делать выводы суждений.</p>	<p>Интеллектуальная игра А.З. Зака «Как гусеница и муравей в гости ходили», картинки – схемы с изображением домика и его жильцов.</p>	<p>Задания к дому 8:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Гусеница была в гостях у одной точки. Куда пойдёт гусеница от точки? (К двум точкам или к крестику, так как она ходит только прямо. А вот в гости к двум крестикам ей нельзя идти, потому что два крестика живут в окошке, которое наискосок от одной точки, а не прямо.) 2. Муравей оказался в гостях у одной точки. Откуда он пришёл, из какой клетки? (Из клетки, где два крестика. А вот от крестика или от двух точек он не мог прийти, так как крестик и две точки живут прямо от одной точки, а муравей не может шагать прямо, - он шагает только наискосок.) 3. Определи верно, или неверно разгаданы загадки: <ol style="list-style-type: none"> а) гусеница от кружочка пошла к крестику. (Верно, так как гусеница ходит только прямо.) б) муравей от трёх крестиков пошёл к 	<p>– ребёнок самостоятельно справился с заданиями, умеет рассуждать и делать выводы суждений.</p> <p>– ребёнок самостоятельно справился с заданиями, но не умеет рассуждать, делать выводы суждений.</p> <p>– ребёнок не справился с заданиями даже после наводящих вопросов.</p>

		<p>трём точкам. (Неверно, так как муравей не ходит прямо, а ходит только наискосок.)</p> <p>в) гусеница пришла в гости к точке от двух крестиков. (Неверно, так как гусеница не ходит наискосок, а ходит только прямо.)</p> <p>г) муравей пришёл в гости к двум кружочкам от четырёх крестиков. (Верно, так как муравей ходит только наискосок.)</p>	
<p>Знание значения каждой палочки, выраженной цветом и размером.</p>	<p>Счётные палочки Кюизенера.</p>	<p>Задания:</p> <p>1. Построй лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой).</p> <p>2. Какая палочка обозначает число два? (Розовая палочка)</p> <p>3. Какое число обозначает жёлтая палочка? (Число пять)</p> <p>3. Какая палочка самая короткая и какое число она обозначает? (Белая палочка. Она обозначает число один.)</p> <p>4. У меня в руках палочка чуть – чуть длиннее голубой, угадай её цвет и скажи какое число она обозначает? (Красная палочка обозначает число четыре)</p> <p>5. Назови палочку длиннее фиолетовой, но короче бордовой. (Чёрная палочка - число семь.)</p>	<p>– ребёнок самостоятельно справился с заданиями, не сделав ни одной ошибки.</p> <p>- правильно строит лесенку, расположив палочки, начиная с самой короткой и заканчивая самой длинной. Допускает ошибки в случае определения значения палочек, теряется в определениях «длиннее, чем...», «короче, чем...».</p> <p>– ребёнок требует дополнительных инструкций и помощи взрослого при выполнении заданий. Допускает большое количество ошибок.</p>
<p>Знание отношений «между», «выше, чем...», «ниже, чем...», «слева», «справа».</p>	<p>Счётные палочки Кюизенера.</p>	<p>Задания:</p> <p>1. Построй лесенку из 10 палочек от большей (оранжевой) к меньшей (белой), пропуская по одной палочке.</p> <p>2. Найди место для остальных палочек:</p> <p>а) какая палочка должна находиться между фиолетовой и красной? Какое число она обозначает? (Жёлтая палочка – число пять.)</p> <p>б) какая палочка выше, чем бордовая,</p>	<p>– ребёнок самостоятельно справился с заданиями, не сделав ни одной ошибки.</p> <p>– правильно строит лесенку, расположив палочки, начиная с самой длинной и заканчивая самой короткой. Допускает ошибки в случае определения значения палочек, теряется в определениях</p>

		<p>но ниже, чем оранжевая? Какое число она обозначает? (Синяя палочка – число девять.)</p> <p>в) положи голубую палочку между красной и розовой, чёрную палочку слева от бордовой, а белую – справа от розовой.</p>	<p>«выше, чем...», «ниже, чем...».</p> <p>– ребёнок требует дополнительных инструкций и помощи взрослого при выполнении заданий. Допускает большое количество ошибок.</p>
<p>Умение обобщать объекты по одному, двум, трём свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого.</p>	<p>Блоки Дьенеша.</p>	<p>Задания:</p> <p>1. Построй как можно более длинную цепочку, чтобы рядом были фигуры:</p> <p>а) одинаковые по размеру, но разные по форме;</p> <p>б) одинакового цвета и размера, но разной формы.</p> <p>2. На столе перед ребёнком выложены в ряд 5-6 фигур. Построй под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура:</p> <p>а) такой же формы, но другого размера;</p> <p>б) другая по цвету и размеру.</p>	<p>– ребёнок самостоятельно и с лёгкостью решает все логические задачи на разбиение объектов по свойствам.</p> <p>– ребёнок выявляет в объектах разнообразные свойства, называет их, адекватно обозначает словом их отсутствие, но допускает ошибки при соотнесении объектов друг с другом.</p> <p>– ребёнок не умеет удерживать в памяти одновременно два или три свойства, обобщать объекты по двум, трём свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого.</p>

Диагностическая карта

Ф.И. ребёнка	Игра Никитина «Сложи узор»	Игра Зака «Как гусеница и муравей в гости ходили»	Счётные палочки Кюизенера		Блоки Дьенеша
	Умение конструировать предметные формы по образцу	Умение рассуждать, делать выводы суждений.	Знание значения каждой палочки, выраженной	Знание отношений «между», «выше, чем...», «ниже, чем...»,	Умение обобщать объекты по одному, двум, трём свойствам с учётом наличия

					цветом и «слева», размером. «справа».		или отсутствия каждого.			
	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года