

**Проект: «Развитие познавательных способностей дошкольников
через авторские игры (игрушки) из фетра»**

Паспорт проекта

Содержание

Тип проекта: Практико-ориентированный, творческий, долгосрочный.

Участники: Дети дошкольного возраста, воспитатель, родители воспитанников.

Актуальность: В соответствии с ФГОС ДО развитие познавательных способностей является одной из ключевых задач образования. Современные дети пресыщены цифровыми стимулами, что снижает их концентрацию внимания и интерес к традиционным дидактическим пособиям. Тактильно приятные, яркие и уникальные игрушки из фетра вызывают живой эмоциональный отклик, стимулируют сенсорное восприятие и мотивируют к исследовательской деятельности. Авторский характер игр позволяет максимально точно адаптировать их под задачи конкретного ребенка или группы.

Цель проекта: Создание условий для развития познавательных способностей детей дошкольного возраста посредством использования авторских развивающих пособий из фетра.

Задачи проекта:

1. Изучить влияние тактильных ощущений и предметной деятельности на когнитивное развитие дошкольника.
2. Разработать и изготовить серию авторских игр из фетра, направленных на развитие памяти, внимания, мышления, речи и мелкой моторики.
3. Внедрить разработанные пособия в образовательный процесс.
4. Повысить педагогическую компетентность родителей в вопросах развития детей через игру.

Ожидаемые результаты:

- У детей повысится уровень развития познавательных процессов (внимания, памяти, логического мышления).
- Улучшится координация движений рук, разовьется мелкая моторика.
- Обогатится словарный запас, улучшатся навыки связной речи.
- Сформируется устойчивый интерес к обучающим играм.
- Создана картотека авторских игр из фетра.

Этапы реализации проекта

1. Подготовительный этап

Теоретическая база: Изучение методической литературы по темам "Сенсорное развитие", "Развивающие игрушки своими руками", "Нейропсихология детского возраста".

Диагностика: Проведение первичной диагностики уровня развития познавательных способностей у детей группы (например, тесты на внимание, память, классификация предметов).

Планирование: Определение перечня необходимых игр.

для развития мелкой моторики: шнуровки, пуговицы, молнии на фетровых страницах.

для развития мышления и логики: пазлы, сортеры ("посади бабочку на цветок такого же цвета"), "Продолжи ряд", "Найди тень".

для развития речи: театр на фетровой доске, составление рассказов по сюжетным картинкам из фетра.

Подготовка материалов: Закупка фетра разных цветов и плотности, фурнитуры (пуговицы, бусины, ленты, кнопки), липучек.

2. Основной (Практический) этап

Этот этап делится на два направления: работа с детьми и изготовление материалов.

Работа с детьми:

Интеграция игр в различные виды деятельности:

Образовательная деятельность: Использование фетровых игр как наглядного материала на занятиях по ФЭМП (форма, цвет, количество), развитию речи (обучение рассказыванию), ознакомлению с окружающим миром (животные, времена года, профессии).

Совместная деятельность: Индивидуальная и подгрупповая работа с детьми, нуждающимися в коррекции определенных навыков (например, тренировка усидчивости или пространственного восприятия).

Самостоятельная деятельность: Размещение игр в свободном доступе в уголке познания, чтобы дети могли выбирать их по интересам.

Методическая и творческая работа педагога:

Разработка эскизов и выкроек для авторских игр.

Процесс изготовления игр. Важно делать их не только красивыми, но и прочными, безопасными и многофункциональными (одна игра может решать несколько задач). Авторские игры из фетра: "Көрдөөх ахсаан", «Тиинг мэйии», «город Среднеколымск» (развивающие книги и планшеты): Страницы с изображением цифр и соответствующего числа насекомых. Задача ребенка — найти и назвать цифру, поставить на соответствующую страницу. Панно с различными видами застежек (шнуровка, пуговица, кнопка, молния, липучка). Развивает мелкую моторику и бытовые навыки. Карточки с

заданиями вида "яблоко -> красное -> круглое". Ребенок должен выложить последовательность из фетровых фигурок.

"Развивающие планшеты» Развивает речь, память, творческие способности.

3. Заключительный этап

Итоговая диагностика: Повторное проведение тестов для оценки динамики развития познавательных способностей.

Презентация результатов:

Организация выставки для родителей "Волшебный фетр".

Проведение открытого занятия или мастер-класса для педагогов и родителей по использованию игр.

Анализ: Подведение итогов, оформление паспорта проекта, определение перспектив дальнейшей работы.

Оонньуу аата: планшет «Кустук сэттэ өнгүнэн»;

Ааптар: Винокурова Мария Алексеевна, «Колокольчик» оҕону сайыннаар 86 уһуяан иитээччитэ;

Оонньооччу сааһа: 3 саастарыттан үөһэ

Оҕоһуллубут тэрилэ: араас өҥнөөх фетр, тимэхтэр, сетка, танас;

Размера: 21*21

Оҕоһуллубут сыла: 2019 с.

Билсэр нүөмэргит: 89618681232



Сыала: Оҕо толкуйдуур дьоҕурун, бытархай хамсаныытын сайыннарыы, соруудахтары толорорун ситиһии, кустук өҥнөрүн үөрэтии, ахсааны чинэтии. Инники, бүтэһик диэн өйдөбүлү биэрии.

Планшет ханас өттүгэр кустук өҥнөрө ыһыллан хаалбыттар, сөптөөх ыллыгынан кустук өҥнөрүн планшет уна өттүгэр сааһылаан оннугар туруор.

1. Бастакы хаамы: Кустук бастакы өҥүн ааттаа (**кыһыл**). Оннугар илт. (Ханас өттүгэр кыһыл өҥнөөх тимэх үһүс турарын, планшет уна өттүгэр бастакынан аҕалан туруор).

Ыйытылар: Ханнак өҥнөөх тимэҕи илдьэн иһэҕин? Кыһыл өҥрөөх туох баарын билэҕин? Светофорга кыһыл өҥ туох диэн сэрэтэрий?

2. Иккис хаамы: Кустук иккис өҥүн ааттаа (**оранжевай**). Оннугар илт. (Ханас өттүгэр оранжевай өҥнөөх тимэх иккис турарын, планшет уна өттүгэр эмиэ иккиһинэн аҕалан туруор).

Ыйытылар: Тугу өйдөөн көрдүн? Оранжевай өҥ иккис миэстэтин уларыппата. Оранжевай өҥнөөх фруктаны ааттаа (апельсин, мандарин)



Сыала: оџо өйдөөн хаалар дьоџурун сайыннарыы.

Тиинчээн ханас илиитигэр тутан турар кинигэтин аһан араас өнгнөөх тимэхтэри араас хоско саџарытан угаллар. Оџоџо көрдөрөллөр, өйдөөн хааларыгар мүнүүтэ анаара бэриллэр. Ханас кинигэни сабан баран, уна кинигэџэ үтүктэн оноруохтаах.

Хас сөп өнгнөөх тимэџи сөпкө оннугар туруорбут буоллаџына, соччо очко ылар. Уочаратынан хас баџара оџо оонньоун син.

Конспекта дидактической игры

Название игры: "Чудо-мемори: Тиин мэйии"

Возраст: 4-6 лет.

Цель: Развитие зрительной памяти, внимания, закрепление знаний о среде обитания животных.

Материалы: Набор парных фетровых карточек. Одна пара состоит из карточки с животным и карточки с его домом (белка - дупло, медведь - берлога, пчела - улей, собака - будка).

Ход игры:

Все карточки раскладываются лицевой стороной вниз на столе.

Игроки по очереди переворачивают по две карточки. Если они составляют пару (животное и его дом), игрок забирает их себе и делает еще один ход. Если нет — переворачивает обратно, а ход переходит к следующему.

Выигрывает тот, кто соберет больше пар.

Усложнение: Можно добавить третий элемент в цепочку (животное - еда - дом).

Этот проект позволит вам системно подойти к вопросу использования рукотворных игрушек в детском саду и наглядно продемонстрировать их эффективность.