

Инновационный проект:  
«Развивающие игры  
«Полюс Холода» по технологии В.В. Воскобовича  
для детей дошкольного возраста  
в условиях района Крайнего Севера»

Руководители проекта:  
педагоги первой квалификационной категории:  
Томская Оксана Иннокентьевна,  
Чирикова Саргылана Семеновна

## ОГЛАВЛЕНИЕ

I	Введение. Информационная часть проекта	3
II	Содержательная часть проекта	3
	Актуальность разработки инновационного проекта	3
	Цель проекта	4
	Задачи проекта	4
	Ожидаемый результат	5
	Критерии оценки эффективности реализации проекта	5
	Финансовое обеспечение проекта	6
	Возможные риски и пути их преодоления	6
III	Этапы реализации проекта	6
IV	Особенности развивающей игры «Полюс холода»	6
V	Распространение результатов проекта	7
	Приложения	9

## **Введение. ИНФОРМАЦИОННАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА**

**Название проекта** Развивающие игры «Полюс холода» для детей дошкольного возраста в условиях арктического района по технологии В.В.Воскобовича.

**Название образовательной организации** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Батагайский детский сад «Солнышко»

**Адрес** – 678500, Республика Саха (Якутия), Верхоянский район, п. Батагай, ул. Центральная, 12б

**Телефон** 8(41165) 21925

**Факс**

**E-mail:** [petrova1964galina@yandex.ru](mailto:petrova1964galina@yandex.ru)

**ФИО руководителей проекта:** Томская О.И., Чирикова С.С.

**Контактный телефон** 8(411)6521925

Руководители проекта организуют и проводят совещания, круглые столы, семинары, дистанционное индивидуальное и подгрупповое консультирование по вопросам реализации проекта деятельности; разрабатывают методические рекомендации, участвуют на семинарах, мастер-классы, материалы размещают информацию на сайте МБДОУ

## **РАЗДЕЛ II СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ПРОЕКТА**

### **Актуальность разработки инновационного проекта**

В современных условиях перехода ДОУ на ФГОС ДО актуальной проблемой является овладение педагогами новым содержанием (образовательные области), **новыми формами дополнительного образования.**

В рамках Года дополнительного образования в МБДОУ шла интенсивная работа по формированию ИКТ компетентностей педагогов. Так как это в свою очередь позволяет значительно сокращать время педагога на подготовку тех или иных мероприятий с детьми, повышает познавательный интерес воспитанников (мастер классы, семинары, ежегодные просмотры открытых мероприятий взрослого с детьми – игровая, речевая, познавательная деятельность – анализ). Итоговым мероприятием явились – конкурс на лучшую организацию развивающей предметно-пространственной среды, конкурс на лучшее мультимедийное сопровождение занятий с детьми.

Отличительной особенностью нового стандарта является его деятельностный характер, ставящий главной целью развитие личности воспитанников.

В результате активных поисков, направленных на превращение образовательного процесса в детском саду в живое, заинтересованное общение ребёнка с взрослыми и сверстниками в разных видах детской деятельности, среди которых главенствует игра одним из эффективных средств реализации ФГОС ДО была определена игровая технология В.В. Воскобовича.

Педагоги МБДОУ применяющие на практике развивающие игровые пособия В.В. Воскобовича в течение 2016-2017 учебных годов убедились в том, что действительно через игровую деятельность возрастает мотивированность детей к познавательным действиям, появляется возможность активизировать деятельность воспитанников в освоении образовательных областей (познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие). Большим достоинством игровой технологии В.В. Воскобовича является тот факт, что она свободно вписывается в любую образовательную программу, принятую в дошкольном образовательном учреждении.

Поэтому педагоги создали игровое пространство «Умные игрушки» в детском саду для развития дошкольного образования в контексте внедрения ФГОС ДО посредством игровой технологии В.В. Воскобовича.

В 2016 году под руководством заведующей Петровой Галиной Степановной в нашем саду закуплены из г. Санкт-Петербурга и Нижнего Новгорода разные виды игрушек и развивающие игры. Эти игрушки не простые, они направлены на развитие речи, интеллектуальных творческих и физических способностей. Создатели этих игрушек известные российские и зарубежные педагоги, их методики и технологии утверждены Министерством образования и науки Российской Федерации. В результате активных поисков, в нашем детском саду ведутся работы по открытию игрового пространства под названием «Умные игрушки», направленного на интеллект, познание, развитие.

С нового учебного года (с сентября 2017г.) педагоги начали проект: Развивающие игры «Полюс холода» для детей дошкольного возраста в условиях арктического района по технологии В.В.Воскобовича на базе МБДОУ Батагайский детский сад «Солнышко».

**Цель** - развитие у детей познавательного интереса через игровую деятельность, повышение активности и логического мышления.

**Объект** - процесс игровой деятельности с целью активизации детей дошкольного возраста.

**Предмет** исследования – развивающие игры «Полюс холода » в условиях арктического района.

**Инновация:**

Создание новых развивающих игр «Полюс холода» в условиях арктического района, применяя технологии В.В.Воскобовича.

**Задачи:**

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

- ✓ Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- ✓ Гармоничное развитие у детей образного и логического мышления.
- ✓ Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях.
- ✓ Развитие мелкой моторики рук..

**Срок реализации проекта 2 года.**

Изучая и применяя на практике развивающие игровые технологии В.В. Воскобовича мы осознали, что его игры очень актуальны. В основе методики Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество. Авторские повествования требуют от ребенка выполнения каких-либо игровых и одновременно обучающих действий. В основе развивающих игр лежат сказки, которые помогают сделать обучение более интересным и вовлекают ребенка в этот процесс. Легкость и доступность технологии игры заключается в разыгрывании персонажей сказки. Использование технологии позволяет научить ребенка логически мыслить, выполнять различные задания, связанные с креативным мышлением и творчеством. Весь материал является наиболее благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей. Принцип игр создает условия для проявления раннего творчества детей дошкольного возраста. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. В играх создается развивающая сенсомоторная зона. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым.

**Ожидаемый результат:**

- Развитие творческого начала, креативности, переход от практического мышления к логическому.
- Сформированный познавательный интерес, базисные представления, речевые умения.
- Благоприятное эмоционально-личностное развитие.

• ***Критерии оценки эффективности реализации проекта***

- высокая мотивационная готовность педагогов в области применения инновационных технологий.
- доля педагогов активно использующих игровую технологию В.В. Воскобовича
- наличие методических материалов разработанных педагогами
- повышение уровня развития дошкольников;
- удовлетворенность родителей работой ДОУ;
- максимальное удовлетворение интересов и потребностей детей .

**Финансовое обеспечение проекта:** бюджетное - общий размер расходов 53600 рублей (приобретение игровой технологии, учебно-методического обеспечения 35 000, курсы повышения квалификации педагогов 46000 рублей, выпуск информационных буклетов 600 рублей)

Внебюджетное средство для дополнительного приобретения наглядных раздаточных материалов (фетры, фоамиран, ленты-липучки, акриловые контурные краски, бисер, бросовые материалы) – 3000 рублей.

**Возможные риски реализации проекта:**

- отсутствие курсов повышения квалификации для педагогов направленных на совершенствование работы в рамках реализации игровой технологии В.В. Воскобовича.

- отсутствие преемственности со школой

- незначительное обновление методической литературы и игровых пособий

**Дальнейшие перспективы:**

- дистанционное обучение педагогов по программе игровые технологии В.В. Воскобовича;

- пропаганда технологии среди родительской общественности.

### **III ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

#### **Этапы знакомства детей с новой развивающей игрой «Полюс холода»**

**I этап:** Внесение новой игры в группу.

Цель: знакомство детей с новой игрой, с ее особенностями и правилами.

**II этап:** Игра.

Цель: развивать логическое мышление, представление о множестве, умение выявлять свойства в объектах, называть их, объяснять сходства и различия объектов.

- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов;
- Развивать пространственные отношения;
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции;

**III этап:** Самостоятельная игра детей с развивающим материалом.

Цель: развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к конструированию и моделированию.

### **IV. Особенности развивающей игры «Полюс холода»**

- ❖ Широкий возрастной диапазон
- ❖ Совместная игровая деятельность ребенка и взрослого
- ❖ Уникальность
- ❖ Дидактичность
- ❖ Эстетичности

## V. РАСПРОСТРАНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОЕКТА

Развивающие игры «Полюс Холода» подходят для детей широкого возрастного диапазона. Они интересны и для трехлеток, и для семилеток. Для малышей предусмотрены несложные одно- или двухшаговые упражнения, для старших ребят есть сложные многоступенчатые задачи.

Одна игра дает возможность решать множество образовательных задач. Малыш одновременно осваивает буквы, цифры, учится различать цвет, форму, тренирует память, внимание, развивает мышление, воображение, а также тренирует мелкую моторику рук.

Основными целями занятий с использованием игрового материала Воскобовича являются:

- развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности;
- развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества;
- гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятий, звукобуквенных явлениях;
- развитие мелкой моторики.

В настоящее время в системе дошкольного образования наиболее важным вопросом является поиск и распространение среди дошкольных образовательных учреждений моделей образовательных систем, обеспечивающих современное качество образования, а так же новых форм повышения компетентности руководящего и педагогического состава ДОУ.

Одним из путей решения данной проблемы может являться трансляция и обобщение опыта реализации проекта «Развитие дошкольного образования в контексте внедрения ФГОС ДО посредством игровой технологии В.В. Воскобовича на базе МБДОУ», как форма образовательной деятельности, направленная на формирование и совершенствование профессиональных компетентностей педагогов, посредством включения их в практику учреждения носителя актуального опыта. Данная форма создаст условия для проектирования педагогами района, на основе изученного инновационного опыта, собственных вариативных моделей профессиональной деятельности, адаптированных к условиям конкретного образовательного учреждения.

### **Продукт проектной деятельности:**

1. Проект «Полюс холода» ;
2. Наглядные раздаточные материалы, персонажи сказки-игры;
3. Описание задания игры;
4. Защита проектной презентации

### **Гипотеза:**

Интеллектуальное развитие будет осуществляться эффективнее, если в практике ДОУ будет реализована игровая технология В. Воскобовича, направленная на развитие активных форм мышления.

### **Трансформируемость**

среды предполагает возможность изменений элементов игры в зависимости от образовательной ситуации

### **Полифункциональность**

предполагает, что каждая игра и игровое оборудование решает задачи пяти областей

### **Вариативность**

предполагает разнообразие форм и методов в решении задач как отдельно взятой игре

### **Безопасность**

технологии предполагает соответствие всем элементов требованиям по обеспечению надежности и безопасности психического и физического здоровья.

### **Доступность**

Свободный доступ пользования играми как для воспитанников, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, во всех помещениях, где осуществляется образовательная деятельность.

### **Практическая значимость:**

Дети с интересом стали включаются в совместную продуктивную деятельность, видят свое место в ней.

Дети стали больше внимания уделять сути игры, чем ее внешнему и яркому оформлению.

Дети активнее и больше стали играть в развивающие игры, выбирая их по собственному желанию.

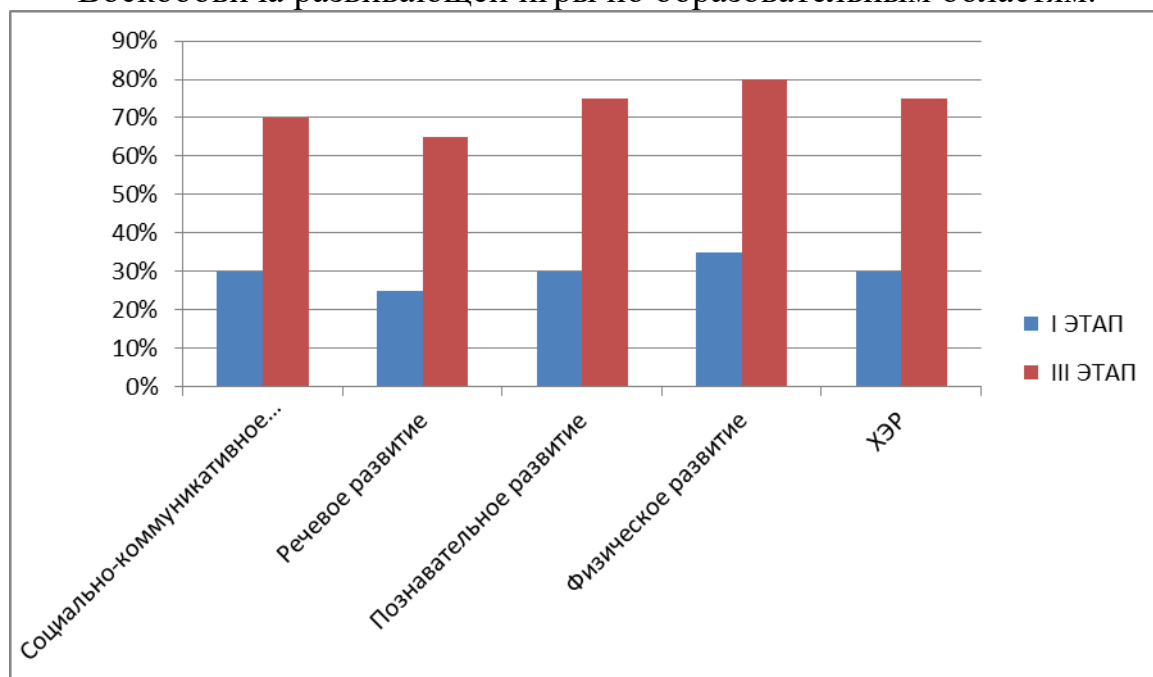
Дети активней и легче стали находят себе партнеров для игры. Появилось отношение к товарищу в группе как к члену игровой команды. А разнообразие представленных игр позволило каждому ребенку включаться в игровые команды по интересам.

Дети стали более ответственны и любознательны, они всем интересуются и придумывают всё новые и новые игры.

Среди «проблемных» детей достигнуты улучшения по большинству показателей (речь, внимание, поведение, развитие мелкой моторики, коммуникативность и т.д.)



В диаграмме показаны результаты осуществления и освоения технологии В. Воскобовича развивающей игры по образовательным областям.



**Во время осуществления проектной деятельности дети показали следующие результаты:**

Игровая деятельность стала более совершенна. От рассматривания игр и бездумным действиям определен переход к игровым действиям с соблюдением определенных правил.

Активное общение во время игры улучшило и качество речи у детей. Дети научились договариваться друг с другом, стали более уверенно общаться с взрослыми.

Дети стали бережнее относиться к играм и игрушкам.

За время работы по проекту было сделано и описано развивающие игры.

**Социально-коммуникативное развитие**  
**Игровая ситуация «Лужайка вежливости»**

**Задачи:**

- ❖ Приобщение детей к использованию простых форм речевого этикета;
- ❖ Поощрение доброжелательного общения друг с другом

**Материалы и оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «Разноцветные цветы», персонаж «Мамонтенок»

**Игровая ситуация:**

Однажды Мамонтенок в лесу нашел лужайку. Но это лужайка была серая и очень грустная. Мамонтенок хотел оживить лужайку. И просит, дети, вам ему помочь. Вот есть цветы. Но эти цветы вы получите, если только будете говорить вежливые слова. Иначе мы не можем взять цветы и разукрашивать лужайку.

**Задание:**

Выложить «Лужайку вежливости». Для этого необходимо вспомнить вежливые слова. Каждое вежливое слово –цветок.

**Познавательное развитие**  
**Игровая ситуация «Времена года»**

**Задачи:**

- Закреплять умение выделять признаки времени года;
- Развивать умение группировать по временам года;
- Стимулировать желания детей отвечать на вопросы и формировать свои ответы.

**Материалы и оборудование:** Игровое поле «Коврограф Ларчик», набор «времена года», дерево «Аал-луук», персонаж Мамонтенок. набор «разноцветные кружки»

**Игровая ситуация:**

Скоро мамонтенку будет день рождения. Ему очень нравится все времена года. И я предлагаю вам ему на день рождения создать картину «Времена года».

**Задание:**

Дети получают фишки, на котором нарисованы 4 цвета времени года. Согласно цвету, прикреплять круг такого же цвета и определить время года по цвету. На ковре дерево «Аал-луук», разделенное на 4 части. Это значит на 4 сезона.

*И задание:* -назовите, признаки осени (листья опадают, часто льют дожди, собирают урожай). -Признаки зимы (падает снег, холодно). Признаки весны (тает снег, появляются сосульки). Признаки лета (листья зеленеют, растут цветы, бабочки летают).

*2 задание:* Отгадай времена года:

-Маленький, беленький. По лесочку прыг-прыг, По снежочку тык-тык (заяц).

-Шевелились у цветка, Все четыре лепестка, Я сорвать его хотел, Он вспорхнул и улетел(б).

-Из под снега расцветает. Раньше всех весну встречает(подснежник).

-Что весной мы сажали, Потом летом поливали, Не зевай и собирай. Наш осенний ..(урож)

*Задание:* В какое время года бывает этот праздник?

### *Речевое развитие*

#### **Игровая ситуация «Новый год»**

##### **Задачи:**

- Формирование у детей умение выбирать начало и направления описания;
- Учить читать предложение по мнемотехнике (методика Синквейна).

##### **Материалы и оборудование:**

Игровое поле «Коврограф Ларчик», набор карточек к стихотворению «Новый год», касса трехрядная.

##### **Игровая ситуация:**

Мама Мамонт решила Мамонтенку учить стихотворение к новому году. Для этого она предложила поиграть в игру: назови по ряду (карточки располагаются на кассе следующим образом: два ряда по три карточки в каждом).

##### **Задание:**

Называть, например в первом ряду слева направо (предложить правила, которые необходимо знать при составлении стихотворения).

### *Художественно-эстетическое развитие*

#### **Игровая ситуация «Новогодний подарок»**

##### **Задачи:**

- Развитие графических навыков;
- Работа над симметрией;
- Развитие творческого мышления;

##### **Материалы и оборудование:**

Игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект «Разноцветные веревочки», набор «Разноцветные кружки»,

##### **Игровая ситуация:**

Мамонтенок готовится к новому году. Он хочет подарить своим друзьям на новый год шарфики. Давайте, поможем украсить шарфики (Уточнить цвет, размер кружков, их расположение)

##### **Задание:**

Выполнить задание по образцу.

### *Физическое развитие*

#### **Игровая ситуация**

#### **«Эрбэгэр Эрчимнээх Элитэр Бэргэн»**

##### **Задачи:**

- Развитие основных движений;
- Развитие мелкой моторики;
- Учить действовать по правилам;
- Воспитывать чувство сопереживания.

##### **Материалы и оборудование:**

Игровое поле «Коврограф Ларчик», комплект игры «Эрбэгэр Эрчимнээх Элитэр Бэргэн»

**Игровая ситуация:**

В одной стране Олонхо абаасы похитил красавицу Кун Туналынса. И Эрбэгэр Эрчимнээх Элитэр Бэргэн решил спасти красавицу Кун Туналынса. Кто из вас хочет стать богатырем как Эрбэгэр Эрчимнээх Элитэр Бэргэн и спасти красавицу Кун Туналынса.

**Задание:**

На игровое поле «Коврограф Ларчик» расположить игру «Эрбэгэр Эрчимнээх Элитэр Бэргэн» и играть по правилам.