

Принято
Педагогическим советом
Протокол №1
От 29.08.2025

«Утверждаю»
Заведующий МБДОУ №235
_____ З.М. Язвинская
Приказ №60 от 29.08.2025

Творческий проект

«Сказочные лабиринты игры»

(игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 4-5 лет)

Разработала воспитатель
высшей категории

Камышная Алеся Эдуардовна

Информационная карта творческого проекта

«Сказочные лабиринты игры»

Название проекта	«Сказочные лабиринты игры»
Автор проекта	Камышная А. Э.
Продолжительность проекта	Долгосрочный (1 год)
Тип проекта	Творческий
Участники проекта	Дети, воспитатели, родители
Возраст детей	4-5 лет
Проблема, значимая для детей, на решение которой направлен этот проект	Путешествие в фиолетовую страну
Цель проекта	Содействовать гармоничному интеллектуально-творческому развитию дошкольников в максимально комфортной игровой среде с учётом психофизиологических и индивидуальных особенностей детей.
Задачи проекта	
<i>для детей</i>	Развитие у ребенка познавательного интереса, воображения, креативности, мышления средствами игры.
<i>для педагогов</i>	Семинар – практикум: совместная деятельность воспитателей и детей по использованию игр В. Воскобовича для интеллектуально – творческого развития дошкольников

для родителей	Способствовать расширению и углублению знаний родителей по вопросу развития познавательных способностей детей средствами современных технологий интеллектуально – творческого развития
Форма проведения итогового мероприятия	Развлечение совместно с родителями
Название итогового мероприятия проекта	«Путешествие по играм В. Воскобовича»
Продукты проекта:	
для детей	Различные виды игр
для родителей	Консультации, видеопрезентации, картотеки, открытые занятия, беседы
для педагогов	Семинар – практикум
Ожидаемые результаты	
для детей	Активизация познавательной деятельности детей и творческих возможностей. Совершенствование восприятия, речи, мышления, внимания, памяти, воображения.
для родителей	Разработка консультаций по изготовлению в домашних условиях развивающих игр В. Воскобовича
для педагогов	Внедрение игр В. Воскобовича в ОД

Технологический аспект

Первый этап – констатирующий:

- подбор программно-методического материала по деятельности;
- создание предметно-развивающей среды;
- изучение особенностей детей дошкольного возраста.

Второй этап формирующий:

- постановка цели и задач;
- составление перспективного плана работы с использованием программного и развивающего игрового материала; практическая деятельность по данному направлению.

Третий этап – заключительный:

- диагностика уровня познавательно-речевого развития;
- подведение итогов работы.

Внедрение технологии проходит поэтапно. На первом этапе дети знакомятся с персонажами сказок и образной терминологией, подбираются игровые задания в зависимости от возможностей и интересов каждого ребёнка. Дети осваивают следующие игры: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Черепашки», «Чудо-крестики», «Чудо-соты», «Игровизор», «Ларчик», «Пять математических корзиночек», «Шнур-затейник», «Лепестки», «Фонарики».

На втором этапе планируется помочь детям освоить основные игровые приёмы, приобрести навыки конструирования, и побудить детей к выполнению заданий, требующих интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. В самостоятельной деятельности у детей усовершенствовать игровые навыки.

На третьем этапе планируется обучать детей действовать согласованно, соблюдать очерёдность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Степень новизны данной работы заключается в следующем: обучение детей проходит в интересной игровой форме, используя авторский приём, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры и буквы. Осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

Предполагаемый результат

Сотрудничество педагогов и родителей предполагает:

Повысить компетентность родителей по вопросу влияния развивающих игр на творческое и интеллектуальное развитие дошкольников.

В ходе реализации проекта будет пополнена развивающая среда, составлены и апробированы конспекты мероприятий с детьми. Участие в акциях «Персонажи и игры – своими руками». Участие в «Домашней игротке». Участие в проекте «Рисуем сказки Фиолетового Леса». Помощь в изготовлении костюмов для драматизации «Парад героев Фиолетового Леса».

В результате проектной деятельности дети приобретут новый, детский познавательно- творческий опыт, высокий и средний уровень развития познавательных процессов: восприятия, памяти, внимания, воображения, мышления. Развита любознательность желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные сенсомоторные действия

Перспективное планирование проекта

месяц		Игровое занятие	цель	Используемые игры
сентябрь	1	Рассказывание сказок о жителях фиолетового леса	Вызвать интерес к новым играм и игровым персонажам	Игрушки-персонажи «Фиолетового леса»
	2	«В гости к веселым гномам»	Освоение цвета, пространственного расположения, развитие умений считать, определять порядковый номер, развитие внимания, памяти, воображения.	Семь гномов игра «Лепестки», «Чудо-крестики».
	3	«Сказочные лабиринты игры»	Формирование у детей сенсорных представлений «цвет», «величина». Учить соотносить предметы по цвету и величине.	Игра «Черепашки», матрешки трехслойные.
	4	«Играем с Гео»	Учить складывать фигуру из квадрата по образцу, понимать и называть «верх», «низ» фигуры. учить выкладывать шнуром, заданные фигуры. Уметь описывать свою работу.	Игра «Квадрат В.Воскобовича» Игра «Шнур – затейник»
Октябрь	1	«Кто-кто в теремочке живет»	Закрепить счет, познакомиться с игрой В. Воскобовича «Теремки», учить различать теремки по цвету, познакомить детей с гласными буквами, пропевая песенки артистов акробатов; совершенствовать память, развивать словарный запас.	Настольный театр «Теремок», персонажи сказки для работы на ковролине, игра «Теремки», резиновый конструктор В. Воскобовича, карточки из игры «Копилка букв»

	2	«Горе Федоры»	Закрепить знакомство с цифрой два, учить сравнивать группы содержащие один и два, два и два	Персонажи – циркачи из Цифроцирка, развивающее пособие
			предмета, устанавливать равенство и неравенство, называть число предметов обозначать цифрой два. Упражнять ориентироваться в пространстве относительно себя.	«Игровизор» и приложение «Лабиринт цифр» (лист 1 и лист 5),
	3	«Мы строим дом, волшебный дом»	Учить детей выбирать полоски по словесному указанию воспитателя, устанавливать соответствие между цветом и числом, строить дом и мебель для попугаев. Закреплять с детьми знание «волшебных» слов. Способствовать запоминанию форм.	Попугаи Эник и Бэник (иллюстрация, игрушка или плоскостное изображение), пособие «Разноцветные полоски» (плоскостной вариант счетные палочки Кюинзера), игра «конструктор цифр»
	4	«За грибами в лес пойдем»	Обобщить и систематизировать знания детей об осени, о сборе урожая в саду, на огороде, в лесу; обучать детей счету, способствовать развитию сенсорных способностей, внимания, элементов логического мышления.	«Чудо-птица», ковровин, волшебные веревочки, картинки грибов, «Цифрята-зверята», «Математические корзинки-5»
ноябрь	1	«Забавный Буквоцирк»	Помочь детям запомнить гласные буквы, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук, учить различать цвет, размер, знакомить с принципом кодирования информации, развивать в игре психические процессы, расширять словарный запас	Игры «Забавные буквы», «Копилка букв», «Конструктор букв»

	2	«Приключения в Фиолетовом лесу»	Формировать логико-математические представления детей, умение выбирать предметы по нескольким признакам (<i>форма, размер, цвет, толщина</i>) из множества. Развивать умение составлять фигуры по образцу из частей. Развивать умение определять пространственные отношения между объектами на	«Коврограф ларчик», «Шнурзатейник», «Прозрачный квадрат», «Лепестки», схемы дорожек к «Шнурзатейнику», блоки Дьенеша, карточки-коды, <u>персонажи</u> :
			плоскости (<i>справа, слева, между</i>). Упражнять в определении длины методом наложения.	малыш Гео, Всюсь, царь Лучик, игровизоры с заданием -дорожкой, маркеры, салфетки, сундучок.
	3	«Как Эник рассказывал истории»	Развивать умение рассказывать о признаках поздней осени, развивать мелкую моторику и координацию движений пальцев рук.	Игра «Чудо-крестики»
	4	«Мы подарочки возьмём, в гости к ёжику пойдём»	Познакомить с приемами складывания цветного квадрата. Учить подбирать предметы с опорой на модель. Упражнять в умении группировать предметы по форме, цвету. Закреплять умение соотносить числовую карточку с количеством предметов.	«Двухцветный квадрат». Игра «Волшебные фонарики». Игра «Чудо-лукошко»
	5	«Путешествие на кораблике «Плюх-Плюх»	Учить раскладывать предметы по одному признаку (цвету), развивать математические способности –счет в пределах 5	Игра «Плюх-Плюх»
Декабрь	1	«Путешествие в фиолетовый лес»	Учить конструировать заданную форму, соотношение целого и части, развитие творческих способностей.	Игра «Чудо-цветик»,

	2	«Здравствуй ежик»	Развитие познавательного интереса к природе, представлений о зависимости существования конкретного животного от условий окружающей среды. Совершенствование интеллекта. Тренировка мелкой моторики руки, освоение количественного счета.	Наглядное пособие(ежик, яблоки, грибы на ковролине); игра «Волшебные фонарики»; карточки -схемы фигурок
	3	«Волшебные логоформочки»	Развивать умение анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи, развивать сообразительность.	Старик, медведь (куклы би-ба-бо), репка, колосок, игра «Логоформочки»
январь	3	«Как Лопушок и Фифа украшали новогоднюю елку»	Совершенствовать умения сравнивать сказку, выразительно передавать разговор персонажей. Упражнять в употреблении разных интонаций.	Персонажи фиолетового леса, цветные веревочки, коврограф.
	4	«Лапушок собирается в гости к гусенице Фифе».	Развивать умения называть этапы процесса выпекания пирога, решать логическую задачу на определение предмета по признакам, придумывать и конструировать ягоды. Закреплять знания о понятиях: короткий – длинный, широкий – узкий, большой – маленький	«Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».
Февраль	1	«Путешествие в страну гномов с планшетом Геометрик»	Развитие пространственного воображения, с использованием планшета «Геометрик». Развивать внимание, мыслительные операции; познавательную деятельность;	«Коврограф Ларчик», «Мини Ларчик», «Чудо крестики2», «Чудо соты», цветные кружочки, цветные веревочки, «Игровизор».

	2	« В гости к бабушке»	Закрепить представления о диких и домашних животных; Совершенствовать умения в моделировании объектов окружающего мира при помощи игры «Чудо-цветик»	Развивающий планшет для детей «Геометрик» Цветные резинки. Схемы для «рисования» на планшете.
	3	«Путешествие в сказку»	Учить детей эмоционально воспринимать содержание сказки, интонационно выразительно передавать образы персонажей при воспроизведении песенок, используя структурно-логическую схему.	Картинки к сказке «коза-дереза», мнемотаблицы, мягкий конструктор В. Воскобовича. Игра «Чудо-цветик» <u>шапочки</u> : лисы, медведей, ежа.
	4	«День Защитника Отечества».	формировать представления детей о Защитниках отечества; развивать сообразительность,	Игра «Черепашки», «Квадрат Воскобовича»
			смекалку, логическое мышление, память, внимание; стимулировать речевую активность детей.	
март	1	«В гостях на острове у пчёлки Жужжи»	Продолжать знакомить детей с играми В. В. Воскобовича. Вызвать у детей интерес к предложенной сказке. Познакомить детей с новой игрой. Помочь освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу. Учить объединять фигуры по форме, закрепить название фигур.	Игра «Чудо-соты». Игра «Прозрачный квадрат».
	2	«Праздник в фиолетовом лесу»	Закрепить представления о праздновании праздника 8 марта. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей.	«Игровизор», Игра «Чудо - соты» игра «Черепашки»

	3	«Гуси-Лебеди»	Совершенствовать навыки конструирования при работе с Геоконтом по данному образцу, словесному указанию взрослого, по письменному заданию. . Развивать умение читать схему, называть имена гвоздиков на схеме и соотносить их с Геоконтом.	Геоконт, змейка четырёхцветная, квадрат двухцветный; резинки: 3 зелёных, синяя, красная короткие; жёлтая, зелёная длинные.
	4	«Шутки Незримки Всясь»	Продолжать учить составлять заданную фигуру из нескольких частей. Учить отсчитывать заданное количество предметов, сравнивать их.	Игра «Прозрачный квадрат». Игра «Кораблик Брызг».
апрель	1	«Насекомые»	Закрепление знаний детей о насекомых с помощью игр В. В. Воскобовича. Развивать словесно-логическое мышление детей, умение устанавливать причинно-следственные связи, рассуждать, делать выводы, исключать четвертый лишний предмет с обоснованием своего ответа	Коврограф «Ларчик», карточки с изображением превращения гусеницы в бабочку, карточки с изображением насекомых; на
				каждого ребенка: «Игровизор» и серия картинок 4 лишний с насекомыми, «Чудоты 1», квадрат Воскобовича
	2	«Невероятные приключения пришельцев из космоса»	Уточнить знания детей о родной стране, закрепить понятие о геометрических фигурах, развивать моторику рук.	Игра «Фонарики», игра «Геовизор»

	3	«Превращения квадрата»	Формировать сенсорные способности и интеллект. Закреплять умение находить и называть на фигуре диагональ, горизонталь, вертикаль; Учить переходить от понятия «плоскость» к «объему»; Упражнять кисти рук с целью развития мелкой моторики рук. Развивать умения складывать предметные формы по схеме, по собственному замыслу или описанию взрослого;	«Квадрат Воскобовича»
	4	«На помощь колобку»	Учить образовывать существительные во множественном числе. Развивать математические умения; называть цифры и обозначать кол-во предметов цифрой; закрепить умение различать и называть геометрические фигуры). Продолжать учить группировать геометрические фигуры по форме; развивать логическое мышление, внимание;.	Игра «Прозрачный квадрат», «Волшебный квадрат», игра «Математические корзинки»
май	1	«Королевство Муравии»	Закрепить знания детей о цифрах и геометрических фигурах, повторить счет прямой и обратный в пределах 10	Ковролин, мнемотаблица «Весна», забавные цифры, мягкий конструктор, «Игровизор», игра
				«Лабиринт цифр»
	2	«Путешествие по играм Воскобовича»	Закреплять знания об играх, умение правильно пользоваться ими.	

Литература

1. Т.Г. Харько «Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2007.
3. Т.М.Бондаренко «Развивающие игры в ДОУ», Воронеж: 2012.