

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 74 «Земляничка»
(МБДОУ «ДС № 74 «Земляничка»)**

ул. Энтузиастов, д. 3, г. Норильск, Красноярский край, 663333, телефон/факс (3919) 44-19-81
e-mail: mdou74@norcom.ru, сайт: <http://mbdou74.ucoz.net/>
ОГРН 1022401630591, ОКПО 58801874, ИНН/КПП 2457051791/245701001

ПРИНЯТ:
решением Педагогического Совета
МБДОУ «ДС № 74 «Земляничка»

Протокол № 1 от 15.08.2023 года

УТВЕРЖДЁН
Заведующим МБДОУ
«ДС №74 «Земляничка»
С.В. Завадской
Приказ № 398 от 31.08.2023 года

Проект
«Умные игры в добрых сказках»

Составил:
Педагог – психолог
МБДОУ «ДС №74 «Земляничка»
Лютостанская В.В.

2023г.

№ п/п	Оглавление	Стр.
1	Введение	3
2	Отличительные особенности проекта	4
3	Основные принципы обучения	6
4	Паспорт проекта	6
5	Цель проекта	6
6	Ожидаемые результаты	7
7	Система оценки достижения планируемых результатов	8
8	Структура занятий	8
9	Содержание проектной деятельности	9
10	Психические особенности детей 6-7 лет	9
11	Конспекты занятий	12
12	Список литературы	20

Введение

А. В. Запорожец писал: «Важную роль в развитии воображения играют взрослые, организующие и направляющие деятельность ребенка. Поскольку образы воображения возникают на основе уже имеющегося у человека опыта, представлений, особое значение имеет деятельность воспитателя, направленная на расширение, уточнение, обогащение опыта ребёнка, побуждение его к творчеству»

Современный мир ребенка предполагает удобство и комфорт в игре. У детей достаточно много игрушек, а к ним прилагаются дополнительные аксессуары (у куклы Барби есть дом, карета, посуда, у Супергероя — своя машина, оружие), разработаны увлекательные компьютерные игры. И не надо придумывать, и находить «заменителей» в игре, строить диванчик из кубиков, а из травинок варить суп, когда даже еда есть в пластиковом исполнении. Предлагается меньше возможностей для того, чтобы представлять себе, что ты хочешь получить в конечном результате, планировать свою деятельность и попытаться воплотить этот результат путем проб и ошибок. В результате у современных детей обедняется воображение, на основе которого строятся все познавательные процессы дошкольника. По мнению А. В. Запорожца, «воображение является важным средством познания детьми окружающего мира. Более того, оно в значительной степени определяет развитие личности в целом». О. В. Боровик справедливо отмечает: «Но воображение, как любая психологическая функция ребенка, требует педагогической заботы, если мы хотим, чтобы оно развивалось».

Поэтому так важно становится для нас сейчас создать для ребенка развивающую среду, увлечь его развивающими играми, стимулировать его воображение, научить его составлять целостные образы.

В этом плане большой интерес представляют развивающие игры В. В. Воскобовича. Эти игры нацелены на развитие творческого начала и мышления ребенка. Самостоятельно выполняя разнообразные задания, ребенок делает много открытий и приучается мыслить креативно. Кроме этого, игры способствуют развитию пространственных представлений, навыков конструирования, математических способностей.

Однако сейчас недостаточно просто предложить детям эти игры, познакомить с технологией, необходимо увлечь играми, научить работать с ними, чтобы затем самому придумывать образы и создавать их. Ребенок быстро забывает то, что эмоционально нейтрально и не имеет для него больше значения. Об этом очень емко высказалась М. И. Чистякова: «Существуют определенные закономерности связи эмоциональных состояний с качеством мышления: счастье имеет тенденцию способствовать выполнению познавательной задачи, тогда как несчастье тормозит ее выполнение». Волевые процессы также тесно связаны с эмоциями. Настроение отражается на всех этапах волевого акта: на осознании мотива, принятии решения и развертывании процесса достижения цели, завершающегося выполнением

принятого решения. Так, эмоциональная привлекательность цели умножает силы человека, облегчает выполнение решения.

Для того чтобы заинтересовать ребенка развивающими играми, образовательной деятельностью в целом, необходимо сначала увлечь его сказкой, дать ему пережить сопричастность к персонажам. После этого в группе или дома ребенок постарается снова пережить очарование сказкой и потянется к этим играм. А там и сам начнет создавать свои образы, по-своему развивать сюжет.

Отличительные особенности проекта

Данный проект решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения, элементов сказкотерапии и информационно-коммуникационных технологий.

Сочетание трех основных технологий составляет основу системы занятий «Умные игры в добрых сказках» и направлено на развитие ребенка как личности.

За основу проекта взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича.

Решая прежде всего задачи, характерные для области «Познавательное развитие», проект затрагивает аспекты, касающиеся других образовательных областей ФГОС дошкольного образования.

Ряд образовательных областей, включенных в данный проект, представлен как федеральным, так и национально-региональным компонентами, включающими в себя культуру родного края, через знакомство со сказкой (авторской, народной), былинами. Данные произведения занимают очень важное место в воспитательном процессе и при правильном подходе к их использованию могут стать эффективными средствами общения с ребенком и донесения до него морально-этических ценностей общества, понятий добра и зла, а также неперенными средствами развития воображения у дошкольников.

Система занятий, лежащая в основе проекта, состоит из трех базовых компонентов.

✓ Развивающие игры

Базовыми являются игры В. В. Воскобовича. Главной особенностью его технологии является то, что ее легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки. Кроме того, в отличие от игр других авторов, детали конструкторов В. В. Воскобовича «Чудо-Соты 1», «Чудо-Крестики 1, 2, 3» и другие легко сочетаются между собой, что дает простор для творчества детей и педагога.

✓ Сказкотерапия

Прикладное терапевтическое значение сказки состоит в воспитании здорового образа жизни, восхвалении увлечений и способов, помогающих сохранять силы и здоровье, в формировании системы ценностей, заложенных

в народной культуре. Основное воздействие в этом методе происходит именно на ценностном уровне. Любая сказка — это путь приобщения ребенка к опыту всего народа, то есть социализация. На этой основе начинают формироваться чувства дружбы, товарищества, коллективизма и более сложные социально-нравственные чувства: чувство любви к Родине, интернациональные чувства, чувство уважения к взрослым, гуманизм по отношению к природе. Развивается самосознание, саморегуляция, социальная чуткость и способность управлять отношениями.

Рассказывая и познавая сказку или былинку, помогая герою с помощью развивающих игр, дети получают первые представления о нравственных качествах: справедливости, чести, достоинстве, преданности и т. д. Основной смысл занятий — не только познакомить с содержанием сказки, но и формировать у детей личностное отношение к категориям духовности и нравственности на доступном их возрасту уровне, помочь реализовать свои знания в оценочных суждениях, выражающих отношение к семейным и духовным ценностям. Например, в «Былине про Илью Муромца» Илья просит благословения у родителей идти защищать родную землю. Дети осознают тот факт, что на любое дело, даже на святое, надо отпрапляться с благословения своих родителей. Что это, как не восстановление связи с родовой и семейной памятью? Погружение в тему былин дает возможность обогатить знания детей о семейных традициях за счет ознакомления со смыслом таких понятий, как «семейный лад», «семейная душа», «почитание стариков», «послушание родителей», и наоборот - семейный разлад» и др.

✓ Инновационные методы и технологии

Использование мультимедийной установки расширяет работу педагога, связанную с развитием эмоционального восприятия сказки. С большого экрана дети видят прекрасные иллюстрации к сказкам, созданные отечественными художниками-иллюстраторами: Н. М. Кочергиным, М. Ф. Петровым, Т. А. Мавриной, И. Я. Билибиным, Е. М. Рачевым, Ф. С. Рожанковским, В. Е. Ерко. Кроме этого, использование презентаций позволяет активизировать музыкальное сопровождение в момент выполнения детьми заданий. На занятиях звучит только классическая музыка, рекомендованная к прослушиванию детьми в соответствии с методическими рекомендациями О. П. Радыновой.

Данный проект разработан для детей группы комбинированной направленности. В том числе детям с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Важно помнить о том, что многие социально-личностные достижения формируются у детей с сохранным развитием спонтанно, для детей с ОВЗ представляются затруднительными. Исходя из этого, стратегия проекта направлена на создание и реализацию условий для всестороннего развития детей с учетом имеющихся у них нарушений и компенсаторных возможностей. Сказкотерапевтический компонент оказывает положительное

влияние на эмоциональную сферу, а работа с играми реализует потенциальные возможности воспитанников.

Основные принципы обучения

- «Сказочный сюжет». Каждое занятие выстроено вокруг сюжета той или иной сказки, все игровые задания должны быть логически подчинены ей.
- «Осознание успешности». Следует постоянно поощрять детей, оказывая им своевременную помощь, делая это незаметно. Ребенку должно быть знакомо чувство успеха.
- «Стремление к преодолению трудностей». Игровые задания должны быть посильными, понятными, но в то же время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достигнуть цели.
- «Участие взрослого». В игре необходимо участие взрослого: объяснение правил игры, показ действий, совместные действия с ребенком, наблюдение за выполнением заданий, предупреждение конфликтных ситуаций и детского травматизма.
- «Эмоциональные переживания». Все занятия сопровождаются не только сказочным повествованием, но имитацией различных эмоциональных состояний в процессе сказки. Это важно, потому что активные мимические и пантомимические проявления чувств помогают предотвращать перерастание некоторых эмоций в патологию, а также благодаря работе мышц лица и тела обеспечивается психологическая «разрядка».

При грамотной реализации вышеописанных принципов формируются условия, способствующие развитию интеллекта ребенка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля у детей. Это имеет колоссальное воздействие на их дальнейшую учебную деятельность и жизнь в коллективе.

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Тип проекта: практико-ориентированный.

Вид проекта: долгосрочный, групповой.

Срок выполнения проекта: с 01.09.2023 по 01.05.2024

Руководитель проекта: Лютостанская Варвара Витальевна, педагог - психолог.

Участники проекта: воспитатели и дети группы комбинированной направленности МБДОУ «ДС № 74 «Земляничка».

Место проведения: МБДОУ «ДС № 74 «Земляничка», город Норильск.

Цель проекта: гармоничное развитие эмоционально-личностной и интеллектуальных сфер у детей.

Задачи проекта:

1. Познакомить воспитанников с развивающими играми и внедрить их в повседневную жизнь детей.

2. Приобщить детей к духовно-нравственным ценностям общества через знакомство со сказкой путем интеграции развивающих игр.

3. Способствовать полноценному развитию личности дошкольников и обогащению их эмоционального опыта через самовыражение и отождествление с героями сказок.

4. Развивать творческие способности дошкольников, учить самостоятельному созданию образов, придумыванию сказочного сюжета.

5. Формировать стремление выполнять более сложные задания.

6. Развивать посредством работы с играми логическое и пространственное мышление, воображение, целостность восприятия, способность к абстрагированию, мелкую моторику рук.

Ожидаемые результаты:

1. Начинает формироваться произвольность как умение прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения; ребенок учится следовать инструкции взрослого и самостоятельно оценивать свой результат деятельности, сравнивая с образцом.
2. Умеет планировать свою деятельность, намечать последовательность, отбирает необходимый материал.
3. Соотносит эталон формы с формой объемных тел и предметов, с формой предметного изображения; составляет целое из частей предметного изображения.
4. Ориентируется на листе (верх, низ, середина, справа от середины, слева от середины; сверху вниз, снизу-вверх, слева направо и в разных направлениях; в правом нижнем углу, в левом верхнем и т. д.).
5. Развита диалогическая речь: задает вопросы и отвечает, умеет оформить монологическую речь грамматически правильно, последовательно и связно, точно и выразительно пересказывает и рассказывает.
6. Эмоционально откликается на художественные произведения.
7. Осознанно овладевает нравственными и этическими категориями, а особенно категориями добра и зла.
8. С удовольствием слушает программные жанровые произведения в исполнении взрослого, узнает их и повторяет понравившиеся.
9. Умеет ответить на вопрос взрослого по содержанию произведения, оценить поступки героев, определить их характер.
10. Знает произведения известных отечественных и зарубежных писателей и поэтов.
11. Знаком с русскими народными сказками, может назвать пословицы, приметы, загадки и пр.
12. Владеет комплексом технических навыков и умений, необходимых для реализации замысла.
13. Отмечается преобладание общественно значимых мотивов над личностными.
14. Имеет представление об особенностях родного края, природе и условиях жизни.

В целом ребенок обладает широким кругозором, креативностью, проявляет активный интерес к познавательной литературе, адекватно воспринимает символы и схемы, имеет желание применять их в самостоятельной деятельности.

Система оценки достижения планируемых результатов

Оценка достижения планируемых результатов проводится педагогом – психологом в начале учебного года (входящую) и в конце учебного года (итоговую) с помощью:

Для проверки эффективности реализации проекта используются диагностические материалы комплексной методики «School» Е. С. Бахуриной, в частности, такие методики, как:

- ✓ методика «Бусы» (по А. Л. Венгеру): - направлена на развитие внимания, умения слушать взрослого, умения переводить речевую команду в план деятельности, умения удерживать инструкцию (сформированность внутреннего плана деятельности), на развитие произвольности или преобладания импульсивности, развитие тонкой моторики у ребенка;
- ✓ методика «Зеркало» — направлена на выявление способности к пространственным операциям, конструктивной активности мышления, наблюдательности, «зеркальности» восприятия, внимания, способности ориентироваться на образец;
- ✓ «Хороший, плохой ребенок и Я» — направлена на выявление особенностей личностного развития, тревожности, прогноза социально-психологической адаптации к школе, особенностей семейных отношений, возможных невротических проблем у ребенка, ориентировочной направленности личности ребенка, его ценностей, зрительного восприятия и представлений (перцептивной зрелости), тонкой моторики, энергетических характеристик и т. п.;
- ✓ проективная проба «Волшебная палочка» — является вспомогательным средством для определения возможных эмоциональных проблем ребенка.

Структура занятий

- Занятия проводятся с группой детей 2 раза в неделю (педагог – психолог в понедельник, воспитатель дополняет, изменяет и проводит занятие в пятницу).
- Продолжительность занятия – 30 минут.
- Каждое занятие включает в себя приветствие, игры, упражнения, физкультурную минутку, сказкотерапевтический момент, рефлексию и прощание.

Обеспечение проектной деятельности:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013, № 1155

- Образовательная программа дошкольного образования МБДОУ.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 этап-подготовительный.

- Определение целей и задач проектной деятельности.
- Информирование воспитателей и родителей о проведении проекта.
- Распределение функциональных обязанностей между участниками проекта.
- Составление плана деятельности.
- Первичное обследование детей.
- Составление перспективно-календарного плана.
- Изготовление схем, карточек.
- Изучение методической литературы по развивающим играм В.В. Воскобовича.

2 этап-основной

- Реализация коррекционно – развивающих занятий в соответствии с календарно-тематическим планированием.

3 этап-заключительный

- Итоговое обследование детей.
- Подведение итогов проведения проекта.
- Фото и видеоотчет «Умные игры в добрых сказках».

Психические особенности детей 6-7 лет

Развитие личности

Изменения в сознании характеризуются появлением так называемого внутреннего плана действий — способностью оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном плане.

Одним из важнейших изменений в личности ребенка являются дальнейшие изменения в его представлениях о себе, его образе Я. Развитие и усложнение этих образований создает к шести годам благоприятные условия для развития рефлексии — способности осознавать и отдавать себе отчет в своих целях, полученных результатах, способах их достижения, переживаниях, чувствах и побуждениях; для морального развития, и именно для последнего возраст шести-семи лет является сензитивным, то есть чувствительным. Этот период во многом предопределяет будущий моральный облик человека и в то же время исключительно благоприятен для педагогических воздействий.

В процессе усвоения нравственных норм формируются сочувствие, заботливость, активное отношение к событиям жизни. Существует тенденция преобладания общественно значимых мотивов над личными.

Самооценка ребенка достаточно устойчивая, возможно ее завышение, реже занижение. Дети более объективно оценивают результат деятельности, чем поведения.

Ведущей потребностью детей данного возраста является общение (преобладает личностное). Ведущей деятельностью остается сюжетно-ролевая игра.

В сюжетно-ролевых играх дошкольники седьмого года жизни начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дошкольники оказываются способными отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем.

Одной из важнейших особенностей данного возраста является проявление произвольности всех психических процессов.

Развитие психических процессов

Восприятие продолжает развиваться. Однако и у детей данного возраста могут встречаться ошибки в тех случаях, когда нужно одновременно учитывать несколько различных признаков.

Внимание. Увеличивается устойчивость внимания — 20—25 минут, объем внимания составляет 7—8 предметов. Ребенок может видеть двойственные изображения.

Память. К концу дошкольного периода (6—7 лет) у ребенка появляются произвольные формы психической активности. Он уже умеет рассматривать предметы, может вести целенаправленное наблюдение, возникает произвольное внимание, и в результате появляются элементы произвольной памяти. Произвольная память проявляется в ситуациях, когда ребенок самостоятельно ставит цель: запомнить и вспомнить. Можно с уверенностью сказать, что развитие произвольной памяти начинается с того момента, когда ребенок самостоятельно выделил задачу на запоминание. Желание ребенка запомнить следует всячески поощрять, это залог успешного развития не только памяти, но и других познавательных способностей: восприятия, внимания, мышления, воображения. Появление произвольной памяти способствует развитию культурной (опосредованной) памяти — наиболее продуктивной формы запоминания. Первые шаги этого (бесконечного в идеале) пути обусловлены особенностями запоминаемого материала: яркостью, доступностью, необычностью, наглядностью и т. д. Впоследствии ребенок способен усилить свою память с помощью таких приемов, как классификация, группировка. В этот период психологи и педагоги могут целенаправленно обучать дошкольников приемам классификации и группировки в целях запоминания.

Мышление. Ведущим по-прежнему является наглядно-образное мышление, но к концу дошкольного возраста начинает формироваться словесно-логическое мышление. Оно предполагает развитие умения оперировать словами, понимать логику рассуждений. И здесь обязательно потребуется помощь взрослых, так как известна нелогичность детских рассуждений при сравнении, например, величины и количества предметов. В дошкольном возрасте начинается развитие понятий. Полностью словесно-логическое, понятийное, или абстрактное, мышление формируется к подростковому возрасту.

Старший дошкольник может устанавливать причинно-следственные связи, находить решения проблемных ситуаций. Может делать исключения на основе всех изученных обобщений, выстраивать серию из 6—8 последовательных картинок.

Воображение. Старший дошкольный и младший школьный возрасты характеризуются активизацией функции воображения — вначале воссоздающего (позволявшего в более раннем возрасте представлять сказочные образы), а затем и творческого (благодаря которому создается принципиально новый образ). Этот период — сензитивный для развития фантазии.

Речь. Продолжают развиваться звуковая сторона речи, грамматический строй, лексика, связная речь. В высказываниях детей отражаются как все более богатый словарный запас, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т.д. В результате правильно организованной образовательной работы у детей оказываются хорошо развиты диалогическая и некоторые виды монологической речи.

В подготовительной группе завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми, развивается половая идентификация, формируется позиция школьника. К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что и позволяет ему в дальнейшем успешно обучаться в школе.

Конспекты занятий

Занятие 1 и 32 Диагностика.

Занятие 2. «Прозрачный квадрат или летающие Льдинки озера Айс»

Задачи:

- Создание непринужденной атмосферы, установление контакта в группе;
- Развитие высших психических функций;
- Знакомство с дидактической игрой «Прозрачный квадрат»;
- Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Материалы:

- РППС «Фиолетовый лес»;
- Животные и цветок из РППС «Фиолетовый лес»;
- Прозрачный квадрат В.В. Воскобовича на каждого ребенка;
- Персонаж «Ворон Метр».

Ход занятия

1. Приветствие

Игра «Мой друг»

Добрый день!

Собрались все дети в круг

Я твой друг, и ты мой друг.

Крепко за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

Я улыбнусь вам, а вы улыбнитесь друг другу. Чтобы у нас весь день было хорошее настроение.

2. Основная часть

Игровая ситуация (слушание сказки «Летающие льдинки озера Айс»).

В волшебной стране под названием Фиолетовый Лес за Высокими Горами раскинулось Озеро Айс. Когда-то давным-давно под Оранжевый крик Красного Зверя, под Зеленый свист Желтой Птицы, под Синий шепот Голубой Рыбы появились на Озере волшебные Летающие льдинки. Их тайну знал только Хранитель Озера. Никто из жителей страны никогда его не видел. Ходила молва, что с помощью волшебной силы Льдинок он превращался в кого угодно: в дракона, рыбу и даже самолет. Немудрено, что все мечтали получить Льдинки у Хранителя Озера. Но удалось это только мудрому Ворону Метру. Вот как это было.

«Рад, рад гостю. За Льдинками пришел? - услышал Ворон Метр и, оглянувшись, увидел на ветке дерева говорящий цветок (*прикрепить цветок из РППС «Фиолетовый лес»*) - Ладно, загадки мои разгадаешь, меня обыграешь - Льдинки твои!» И перед Вороном откуда ни возьмись появились четыре Льдинки. «Ну, что здесь лишнее?» - строго спросил Хранитель (а это был именно он) и неожиданно превратился в Улитку (*прикрепить*) (См. методические рекомендации Задание 1, рис. 1).

Задание 1: Выложить такие же ряды, как на РППС «Фиолетовый лес». Какие льдинки лишние и почему? Придумайте свои ряды льдинок.

Ряды менялись, но Ворон Метр все время находил в каждом ряду лишнюю Льдинку. «Ну ладно, - проворчал Хранитель, превращаясь в Змею «Отыщ-щ-щи лучш-ш-ше общ-щ-щее». И появился новый ряд (задание 2, рис. 2).

Задание 2: Составить ряд из льдинок. Объясните, что из них общего? Назовите одним словом.

Ворон Метр мог гордиться собой - загадка была разгадана. Вдруг пошел дождь, и в шуме падающих капель Ворон услышал: «Лишнее, общее... Это легко! А в чем секрет этого ряда? Догадаешься - положи следующую Льдинку». И Ворон Метр не ударил клювом в грязь! (Задание 3, рис. 3).

Задание 3: Найдите закономерности и продолжите ряд. Чем отличаются льдинки друг от друга?

Дождь вдруг прекратился. Около Ворона стоял и удивленно шипел Еж: «Ну и ну, у-у-умник какой! Вот тебе другая загадка: как из трех Льдинок сделать две одинаковые?» (Задание 4, рис. 4). Ворон Метр задумался, но загадку все-таки отгадал.

Задание 4: Как получить две одинаковы геометрически фигуры из 3-х льдинок? Придумайте такую же загадку.

Еж огорчился и сказал: «И тут умудрился выиграть! Ну ничего, теперь загадка будет помудренее». Он раскидал Льдинки и сказал: «А сложи- ка ты из них непрозрачную Льдинку!» (Задание 5, рис. 5).

Задание 5: Сложите из 2-х больших треугольников квадрат. Потом из 3-х. Сложите свои квадраты из 3-х разных частей. Сколько их получилось?

И на этот раз Ворон Метр выиграл. Еж порозовел, покраснел и превратился в Стрекозу: «Спорим, я соберу непрозрачную Льдинку из трех одинаковых частей?».

Ребята, как вы думаете, это честная загадка? Разве можно сложить квадрат из трех одинаковых частей?

Нет, Ворона Метра не проведешь! Он сложил из двух больших треугольных Льдинок одну непрозрачную. А сколько для этого нужно взять средних или маленьких треугольных Льдинок? (Задание 6, рис. 6).

Задание 6: Сложите квадраты из одинаковых частей. Посчитайте пластинки.

Хранитель превратился в Птицу, зевнул и нехотя произнес: «На сегодня хватит, устал я. Это еще не игры, игры будут впереди! Приходи завтра». И Ворон Метр увидел, как мимо него прошмыгнула маленькая Мышка. Он огорчился: «Нет, никогда Хранитель не признает свое поражение, и не видать мне Льдинок, как собственного клюва».

3. Рефлексия

Перечислить игры, которые были на занятии, спросить детей, какая игра им понравилась больше всего.

4. Прощание «Вот и сказочке конец»

Вот и сказочке конец, а кто делал – молодец.

Дети по очереди говорят сами себе: «Илья – молодец!», «Маша – молодец!» и т.д.

Занятие 3. «Прозрачный квадрат или нетающие Льдинки озера Айс -2»

Задачи:

- Создание непринужденной атмосферы, установление контакта в группе;
- Развитие высших психических функций;
- Знакомство с дидактической игрой «Прозрачный квадрат»;
- Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Материалы:

- РППС «Фиолетовый лес»;
- Животные и цветок из РППС «Фиолетовый лес»;
- Прозрачный квадрат В.В. Воскобовича на каждого ребенка;
- Персонаж «Ворон Метр»;
- Песочные часы.

Ход занятия

1. Приветствие. Игра «Мой друг» (см. занятие 1)

2. Основная часть

Игровая ситуация (слушание сказки «Нетающие льдинки озера Айс»).

Оранжево прокричал Красный Зверь, и наступило утро. Вдоль берега Озера Айс нетерпеливо ходил Ворон Метр. Наконец среди облаков показалась Ласточка. И через несколько минут послышался голос: «Я придумала для тебя новую игру. Ну-ка! Кто быстрее сложит 12 непрозрачных Льдинок?» (Задание 7).

Задание 1: Сложите 12 квадратов из всех пластинок – из одинаковых и разных частей.

Неожиданно перед Вороным Метром появились Песочные часы. Соревнование началось, и опять Ворон выиграл.

Тут Хранитель недовольно зафыркал, превратившись в Большого Ежа «Фу-фу-фу, я так не играю. Это часы виноваты - песок отсырел. Пойду, сдам их в ремонт, а ты приходи завтра». И он исчез, забыв на песке свои Льдинки.

Ворон рассеянно посмотрел на Льдинки и ему показалось, что они сложились в бабочку, затем в лошадку, а потом в оленя «А! - подумал он, - из Льдинок можно складывать какие угодно картинки!» (Задание 8, рис. 8).

Задание 2: Сложите фигурку бабочки, лошадки, по схеме. Схему лошадки поверните так, чтобы получился олень.

До поздней ночи складывал Ворон Метр Льдинки, но ничего необычного с ними не происходило.

3. Рефлексия

Перечислить игры, которые были на занятии, спросить детей, какая игра им понравилась больше всего.

4. Прощание «Вот и сказочке конец» (см. занятие 1)

Занятие 4. «Прозрачный квадрат или нетающие Льдинки озера Айс -3»

Задачи:

- Создание непринужденной атмосферы, установление контакта в группе;
- Развитие высших психических функций;
- Знакомство с дидактической игрой «Змейка»;
- Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Материалы:

- РППС «Фиолетовый лес»;
- Прозрачный квадрат, «Змейка» В.В. Воскобовича на каждого ребенка;
- Персонаж «Ворон Метр».

Ход занятия

1. Приветствие. Игра «Мой друг» (см. занятие 1)

2. Основная часть

Игровая ситуация (слушание сказки «Нетающие льдинки озера Айс»).

«Сегодня - последняя игра, - проскрипел Хранитель и на голову Ворона Метра свалился огромный Золотой плод. Он превратился в Ящерицу «Будем собирать квадраты!» прошипела она важно (Задание 9, рис. 9). «Выиграешь - тайну открою! Только, чур, Льдинки берем по очереди! Сложишь квадрат - заберешь себе. У кого квадрат окажется больше - тот выиграет. И это буду я!»

Задание 1: Играют 2-6 человек. Сложить из пластинок, забирая их по очереди из банка и накладывая друг на друга. Если пластинка не подходит, ее кладут рядом с недостроенным квадратом, и он тоже участвует в игре.

Это была захватывающая игра и блестящая победа Ворона Метра. «Ну что ж, твоя мудрость и терпение заслуживают награды!» - сказала ящерица. Ворон Метр услышал заветные слова: «Эти Льдинки твои, береги их! Тем, у кого чуткое сердце, они приносят удачу и делают все вокруг разноцветным. Это и есть секрет волшебной силы Нетающих Льдинок!..»

Вдруг, откуда не возьмись появилась разноцветная Змейка. Маленькая Змейка Эйка с детства любила волшебные превращения, за что ее даже дразнили: «Эй-ка, превратись ка в лейку!». Но она не обращала на это никакого внимания. Эйка выросла и стала знаменитой на весь Фиолетовый Лес. Она сочиняет стихи про свои превращения и снимает мультфильмы.

История превращений. Вот тропинка бежит, над ней бабочка летит! На волнах играет кит! Грач на дереве сидит!

Задание 2: Подберите разные схемы и сложите фигуры «тропинку», «бабочку», «кита», «грача». Расскажите историю.

3. Рефлексия

Перечислить игры, которые были на занятии, спросить детей, какая игра им понравилась больше всего.

4. Прощание «Вот и сказочке конец» (см. занятие 1)

Занятие 5. «Тропой Ворона Метра»

Задачи:

- Создание непринужденной атмосферы, установление контакта в группе;
- Развитие высших психических функций;
- Знакомство с дидактической игрой «Квадрат Воскобовича» 2х цветный;
- Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Материалы:

- РППС «Фиолетовый лес»;
- Квадрат Воскобовича 2х цветный на каждого ребенка;
- Персонаж «Ворон Метр».

Ход занятия

1. Приветствие. Игра «Мой друг» (см. занятие 1)

2. Основная часть

Фантазёр и непоседа Воронёнок Метрик много раз слышал от мудрого Ворона Метра историю его путешествий и волшебных превращений. В волшебном Фиолетовом Лесу это самое обычное дело. И хотя Метрик был еще мал для настоящих приключений, но рюкзачок уже собирал. Он мечтал пройти тропой Ворона Метра и готовился заранее. В рюкзачок он положил веселые песенки и страшные тайны, магические заклинания и трудные загадки, волшебные разноцветные очки, зеркало, палочку «крути-верти» и дольки чеснока от злых духов. Загадкам хотелось, чтобы их разгадали. Они выскакивали из рюкзачка, а Метрику приходилось их ловить и разгадывать.

Это было весело и Метрик чуть не забыл самое главное! «Мне нужен проводник, - подумал он, - который хорошо знает дорогу, проведет через огонь, воду и какие-то трубы...» И, как это обычно делалось в Фиолетовом Лесу, он нарисовал портрет самого лучшего проводника. Конечно, это был Квадрат. Уж он-то знает тропу приключений как самого себя!

Когда портрет был готов, Метрик взял рюкзачок, попрощался с родными... и вдруг один уголок у Квадрата загнулся, потом другой и он превратился...

Задание 1: Рассмотрите схему и сложите фигурку. Что она напоминает? Найдите все углы у дома, обведите их пальчиком. Покажите половину дома. А как доказать, что это половинка?

Но сначала Метрик разгадал загадку (Посредине двора Большая нора. В ней маленькие норки, на всех окошках шторы!), повторил то, что проделывал его проводник Квадрат, и только потом устроился на ночлег.

Утром Метрик проголодался. «Пора уже и подкрепиться, - подумал он, зажмурился, и тут из рюкзачка вылетела загадка... У елочки на ветке не шишки, а...

Задание 2: Сложите фигурку. Что она напоминает? Затем сложите ее таким образом, чтобы цвета поменялись.

«А где же опасности и неприятности?» - Только Метрик об этом подумал, как увидел странную мышь. – У нее крылья! Это птица или зверь? Разве бывают такие?

Задание 3: Сложите фигурку. У летучей мыши зеленых и красных треугольников поровну (по 4). А можно сложить другие фигурки, у которых красных и зеленых треугольников тоже поровну?

3. Рефлексия

Перечислить игры, которые были на занятии, спросить детей, какая игра им понравилась больше всего.

4. Прощание «Вот и сказочке конец» (см. занятие 1)

Занятие 6. «Игры с Пчелкой Жужей»

Задачи:

- Создание непринужденной атмосферы, установление контакта в группе;
- Развитие высших психических функций;
- Знакомство с дидактической игрой «Чудо соты 1» Воскобовича В.В.;
- Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Материалы:

- РППС «Фиолетовый лес»;
- Набор «Чудо соты 1» на каждого ребенка;
- Персонаж «Пчелка Жужа», «Галчонок Каррчик», «Медвежонок Мишик», «Китенок Тимошка» «Краб Крабыч», «Лопушок».

Ход занятия

1. Приветствие. Игра «Мой друг» (см. занятие 1)

2. Основная часть

Меня зовут Жужа - Пчёлка Жужа. Я обож-ж-жаю рисовать! Мои друзья Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Китенок Тимошка и Краб Крабыч нашли на берегу моря разноцветные камешки. Собрали из них Чудо-Соты и подарили мне на День рождения. Сколько фигурок, сколько идей! Не успеваю зарисовывать! С помощью друзей я собрала коллекцию картин в «сотовом» стиле (мое изобретение!). Даже стала известной худож-ж-жницей.

Я раскрою вам секрет: как рисуется портрет?

Раз - детали разлож-ж-жу.

Два - фигурки обож-ж-жу.

Три - раскрашу в семь цветов.

Взмах крыла - портрет готов!

Открывайте мой альбом, складывайте фигурки на чистом листе бумаги, обводите карандашом, раскрашивайте. А потом можете повесить на стену или подарить. Ж-ж-желаю творческих успехов!

Задание 1: Сложите фигурки по схеме, обведите, дорисуйте, раскрасьте, придумайте название.

У будущего ученого Пушка-Лопушка есть своя Опытная полянка в Фиолетовом Лесу. Однажды к нему прилетела Пчелка Жужа и принесла свою любимую игру из разноцветных камушков. И посыпались вопросы: сколько камушков? Что в них чудесного? Что их них можно сложить? Я почти ученый, подумал Лопушок, значит, ответ надо получить опытным путем...

- Мишик, - воскликнул Лопушок, а давай построим для Пчелки Жужи двухцветные соты?

- А разве такие бывают? – задумался Медвежонок Мишик. Пожалуй, с ней справится только настоящий ученый или два поти ученых. Давай вдвоем думать, тогда задачка в два раза проще покажется.

Задание 2: Соберите модуль из деталей двух цветов. Сколько вариантов получилось?

Мед в сотах блестит как зеркально, а в нем отражаются разноцветные камушки. Лопушок посмотрел на камушек и на его отражение и – чудо! – увидел настоящую бабочку. Пчелка увидела цветок, а медвежонок – бантик.

Задание 3: Найдите все «зеркальные» детали. Подберите два похожих «камушка», положите их рядом так, чтобы второй стал отражением первого. Обведите, дорисуйте, украсьте узорами. Посчитайте «крылышки», «лепестки» и т.д.

3. Рефлексия

Перечислить игры, которые были на занятии, спросить детей, какая игра им понравилась больше всего.

4. Прощание «Вот и сказочке конец» (см. занятие 1)

Занятие 7. «Игры с Крутиком По и Галчонком Каррчиком»

Задачи:

- Создание непринужденной атмосферы, установление контакта в группе;
- Развитие высших психических функций;
- Знакомство с дидактической игрой «Фонарики» Воскобовича В.В.;
- Снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Материалы:

- РППС «Фиолетовый лес»;
- Набор «Фонарики», «Чудо крестики 1, 2, 3» на каждого ребенка;
- Персонаж «Крутик По», «Китенок Тимошка».

Ход занятия

1. Приветствие. Игра «Мой друг» (см. занятие 1)

2. Основная часть

Меня зовут Крутик По. Сейчас я тороплюсь в свою мастерскую. Мы с моими друзьями гномами Кохле, Зеле, Селе и Желе – решили провести в Фиолетовом Лесу фестиваль фонариков. Фонарики будут похожи на все, что угодно, и не похожи друг на друга, - как мы с друзьями. Я люблю геометрические фигуры, даже зашифровал их в своем имени (Угадайте, как?). Приглашаю вас в свою мастерскую!

Задание 1: Сложите фигурки по схеме, обведите, дорисуйте, раскрасьте, придумайте название.

Самый любознательный из всех жителей волшебного Фиолетового Леса - Пушок-Лопушок как-то узнал, что Китенок Тимоша нашел на берегу Синего моря необычные камушки. «Это то, что мне надо!» - подумал он. И тотчас

отправил Тимоше 38 сообщений: «Срочно нужны камушки для опытов! Жду на Опытной полянке не раньше утра и не позже вечера. Будущий ученый Лопушок». Китенку стало очень интересно, он не стал ждать тридцать девятого сообщения, собрал камушки и приплыл точно в срок.

Красный камушек в форме крестика был только один. «Наверное, здесь кроется какая-то загадка» - задумался Лопушок, взял оранжевые камешки и...

Задание 2:

Соберите из деталей каждого цвета крестик - модуль. Сколько деталей каждого цвета?

- Тимоша, посмотри, сколько целых разноцветных крестиков мы собрали из камушков-частей! Да это же настоящая научная коллекция!

Задумался Лопушок и сложил все камушки по настоящей научной схеме!

Задание 3: Соберите дорожку по схеме, придумайте свою, зарисуйте её.

3. Рефлексия

Перечислить игры, которые были на занятии, спросить детей, какая игра им понравилась больше всего.

4. Прощание «Вот и сказочке конец» (см. занятие 1)

Занятие 8 – 31 реализуется в соответствии с парциальной программой Макушкиной С.В. «Умные игры в добрых сказках» стр. 22-220.

Список литературы

1. Развивающая предметно – пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие / Под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017
2. «Умные игры в добрых сказках: парциальная программа» С.В. Макушкина. - Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2021
3. «Нетающие Льдинки Озера Айс, или Сказка о Прозрачном квадрате» Методическая сказка. В.В. Воскобович. - Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2006
4. «Тайнв Ворона Метра или Сказка об удивительных приключениях – превращениях Квадрата». В.В. Воскобович. - Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2022
5. Развивающие игры В.В. Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Материалы 1-й всероссийской научно – практической конференции с международным участием. / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2013.