

ПРОЕКТ

«Наша игротека»

Актуальность:

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования выдвигает в качестве основной цели педагогической работы – развитие каждого ребенка. Одним из основных направлений работы данными стандартом признается познавательное-речевое развитие детей. Особенно это актуально для детей старшего дошкольного возраста.
- ФГОС ДО утверждает приоритет формирования познавательных интересов и познавательных действий ребенка через его включение в различные виды игровой деятельности. Речь как ведущее средство общения сопровождает все виды игр старших дошкольников. От качества речи зависит успешность деятельности ребенка, его принятие сверстниками, авторитет и статусное положение в детском сообществе.
- Именно игра определяет успешность обучения ребенка в ДОУ, в связи с чем, особую актуальность имеет проблема ее использования как эффективного средства познавательного-речевого развития старших дошкольников. Это послужило обоснованием для создания проекта «Наша игротека».

Образовательная цель: создание эффективных психолого-педагогических условий для познавательного-речевого развития детей старшего дошкольного возраста посредством системы игр.

Задачи проекта:

- 1) изучить теоретические подходы к проблеме исследования,
- 2) исследовать особенности влияния игры на познавательное-речевое развитие детей старшего дошкольного возраста;
- 3) создать игровую предметно-развивающую среду в контексте Федерального государственного образовательного стандарта ДО, необходимую для познавательного-речевого развития детей старшего дошкольного возраста.
- ФГОС ДО определил путь обновления сельского детского сада, установила приоритет национально–регионального компонента. Дана

широкая возможность каждому воспитателю работать творчески, освоить новые методы и технологии обучения и воспитания детей.

- **Участники проекта и партнеры:** воспитатели, воспитанники, родители старшей группы.

Философское обоснование проекта:

- Познание выступает как особая форма отражения, регуляции и управления отношением людей к окружающей действительности, к самим себе и своим способам общения, которые возникают и развиваются на основе практически-преобразовательной деятельности. Для детей старшего дошкольного возраста такой деятельностью является игра.
- Игра содержит благоприятные условия для формирования познавательной активности ребенка и активизации его речевой деятельности. Создание гибкой системы игр, учитывающей постепенное усложнение умственных задач, продуманное воспитание ребенка как субъекта собственной познавательной деятельности, будет отвечать возрастным интересам и возможностям старших дошкольников.

Психологическое обоснование проекта:

В основу проекта легли положения культурно-исторической концепции развития высших психических функций Л.С. Выготского.

Игра дошкольника создает «совершенно своеобразные отношения мысли к действию, возможность воплощения замысла, возможность идти от мысли к ситуации, а не от ситуации к мысли».

Игра обеспечивает *зону ближайшего развития ребенка* – возможность перехода ребенка от того, что он умеет делать самостоятельно, к тому, что он умеет делать в сотрудничестве, и оказывается важным условием, характеризующим динамику развития и успешности ребенка.

Игры создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь детей полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности.

-

Этапы реализации проекта:

- I этап - **Организационный** - 2013-2014 уч.г.
- II этап - **Практический** - 2014-2015уч.г.
- III этап - **Обобщающий** – май 2015 г.

Проблема реализации проекта обусловлена тем, что в настоящее время новыми стандартами поставлены сложные задачи обеспечения высокого уровня познавательных возможностей выпускников детского сада. Обеспечить решение этой проблемы можно посредством системы дидактических игр. Кроме того, нет наработанного опыта обеспечения старшей группы сельского детского сада системой дидактических игр для познавательно-речевого развития детей с учетом регионального компонента.

Организация воспитательно-образовательной работы:

- В процессе организации необходимо тщательно подготовиться к проведению игры: продумать четкое, ясное, немногословное объяснение содержания, правил, игрового действия, наметить дидактические задачи игры, а также на каких детей в процессе игры следует обратить особое внимание (вспомнить, кто из них на занятиях затрудняется в выполнении программного содержания), кого привлечь к активной роли, или наоборот, одних несколько сдерживать, чтобы они не подавляли инициативу и творчества своих товарищей, другим помочь обрести веру в свои силы.

- Перед каждым ребенком должна быть поставлена определенная задача, чтобы он встречался при ее решении с некоторыми трудностями, а не получал все в готовом виде.
- Прежде чем начать игру, необходимо вызвать у детей интерес к ней, желание играть. Это достигается различными приемами: использованием загадок, считалок, сюрпризов, интригующего вопроса.
- Секрет успешной организации игры заключается в том, что обучая детей, сохраняется игра как деятельность, которая радует детей, сближает их, укрепляет их дружбу.
- Руководя игрой, воспитатель осуществляет дидактические задачи через привлекательные для детей игровые задачи, игровые действия, игровые правила.

В организации и руководстве важно обратить внимание на завершение игры. Заканчивая игру, воспитатель должен поддерживать интерес к дальнейшей игре, создать радостную перспективу ожидания

Программный материал выстраивается по блокам:

- 1 блок. **Игры на развитие умения сравнивать**
- 2 блок. **Игры на выделение существенных признаков предметов**
- 3 блок. **Игры на обобщение**
- 4 блок. **Игры на классификацию**

Игры на развитие умения сравнивать	Игры на выделения существенных признаков предмета	Игры на обобщение	Игры на классификацию
<p>Найди одинаковые предметы»</p> <p>Дидактические задачи: развивать умение находить предмет по его наиболее характерным признакам; развивать наблюдательность, находчивость; учить детей описывать предмет, не называя его; воспитывать выдержку.</p>	<p>«Фрукты – овощи»</p> <p>Дидактические задачи: учить выделять существенные признаки; развитие связной речи; закрепить знания детей о главных признаках овощей и фруктов.</p>	<p>Вершки и корешки»</p> <p>Дидактические задачи: упражнять детей в обобщении знаний об овощах (по принципу - что у них съедобно - корень или плоды на стебле).</p>	<p>«Назови три предмета»</p> <p>Дидактические задачи: упражнять в группировке предметов; развивать познавательные интересы и потребности.</p>
«Похож - не похож»	«Кто во что одет?»	«Близнецы»	Птицы (звери,

<p>Дидактические задачи: упражнять в сравнении предметов по форме, цвету, величине, материалу; развитие правильной речи, мышления, припоминания.</p>	<p>Дидактические задачи: развивать умение устанавливать закономерности; воспитание интереса к людям разных профессий; закрепление знаний о профессиях.</p>	<p>Дидактические задачи: развивать умение обобщать; упражнять в нахождении синонимов; воспитание речевой активности.</p>	<p>рыбы)» Дидактические задачи: упражнять в группировке животных, птиц и рыб; за-крепление знаний о них; развитие быстроты реакции на словесный сигнал.</p>
<p>«Ищи свой дом» Дидактические задачи: развивать представления о спектре цвета; умение различать и называть основные и дополнительные цвета путем сравнения образца с другим предметом; действовать точно по звуковому сигналу; умение управлять своим поведением.</p>	<p>«Подбери слово» Дидактические задачи: развивать умения быстро находить близкие по смыслу слова, сообразительности, строить простые умозаключения.</p>	<p>«Кого больше» Дидактические задачи: развивать умение обобщать, логически мыслить, учить детей видеть равное количество разных предметов и отражать в речи: по 5, по 6 и т. д.</p>	<p>Назови свой автобус» Дидактические задачи: способствовать совершенствованию навыков классификации; упражнять в различении круга, квадрата, прямоугольника, треугольника, находить одинаковые по форме фигуры, отличающиеся цветом и размером.</p>
<p>«Сравни и запомни» Дидактические задачи: учить осуществлять зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.</p>	<p>Отвечай быстро!» Дидактические задачи: развивать умение рассуждать, делать выводы; формировать гибкость и быстроту мышления.</p>	<p>«Четвертый лишний» Дидактические задачи: развивать умение обобщать на основе существенных признаков; развитие навыков логического мышления.</p>	<p>«Подбери фигуру» Дидактические задачи: развивать умение классифицировать; закрепить умение различать геометрические фигуры – прямоугольник, треугольник, квадрат, круг, овал.</p>
<p>«Что изменилось?» Дидактические задачи: развивать умение сравнивать; закрепить навыки наблюдательности; развитие памяти, связной речи.</p>	<p>«Закончи предложение» Дидактические задачи: развивать умение понимать причинные связи между явлениями; развитие речи и активизация словаря.</p>	<p>«Три медведя» Дидактические задачи: учить обобщать результаты зрительного обследования предметов; закрепить умение наблюдать, замечать существенное.</p>	<p>«Охотник» Дидактические задачи: упражнять в классификации рыб, птиц; формирование сообразительности, припоминания.</p>

№	Задачи	Содержание	Игры, упражнения
1.	Формирование потребности в речевом общении.	<p>Детям демонстрируется картинка с изображением Алаа Мо5уса, но педагог говорит, что это слон. Детям предлагается доказать, что на картинке изображен именно Алаа Мо5ус и доказать свое мнение.</p> <p>Педагог предлагает детям построить балаган для Ньургун Боотура. Перед началом работы и во время нее он задает наводящие, подбадривающие вопросы, способствующие комментированию детьми своих действий («Какой будет балаган?», «Что будет рядом с балаганом?», «Что нам нужно для работы?»).</p> <p>Педагог предлагает представить детям, что они находятся в Верхнем мире (как в олонхо). Там все выглядит по-другому. Дети описывают, что они там видят, каких зверей, птиц или других существ, есть ли там растения и какие они.</p>	<p>«Алаа Мо5ус»</p> <p>«Проектирование»</p> <p>«Фантазирование»</p>
2	Формирование предкоммуникативных умений.	<p>Педагог предлагает детям вспомнить любимую якутскую сказку, где герой удивляется, обижается, злится, пугается и изобразить это самим.</p> <p>Дети выполняют действия героев сказки «Мэник Мэнигийээн», применяя активно мимику, жесты, интонацию.</p>	<p>«Вспомни и изобрази»</p> <p>Театрализованная игра по якутской народной сказке «Мэник Мэнигийээн»</p> <p>«Где мы были, мы не скажем»</p>

		<p>Дети делятся на две группы: одна, не используя слова, показывает ситуацию только при помощи жестов, мимики, движений. Другая должна догадаться, что именно показали. Задействуются разные ситуации, в которые попадают герои якутских сказок.</p> <p>Дети придумывают диалоги героев якутской народной сказки «Как собака подружилась с человеком», изменяя ход развития ее сюжета, проявляя творчество и выдумку.</p>	<p>Ролевая игра по якутской народной сказке «Как собака подружилась с человеком»</p>
3	<p>Формирование коммуникативных умений вербального общения.</p>	<p>Детям демонстрируют куклу Бэргэна и рассказывают, что он заядлый охотник и расскажет, где и когда он побывал и что видел. Задача детей заключается в том, чтобы отгадать, в каких местах побывал Бэргэн, и когда это было (зимой, летом, утром, вечером). Например, Бэргэн был там, где дети засучивают рукава, намывают руки, вытирают их; Бэргэн был в лесу в то время, когда белки собирают шишки, грибы, ягоды, когда заяц меняет серую шубку на белую и т.д.</p> <p>Игру начинает педагог, потом ее продолжают дети. Педагог задает «каверзные» вопросы, к примеру, «Почему собака лает?», «Почему кошка часто умывается?». За самый правдоподобный и доказательный ответ ребенок получает фишку.</p> <p>Педагог предлагает детям совместно рассказать сказку.</p>	<p>«Путешествие Бэргэна»</p> <p>«Почему? А потому!»</p> <p>«Старушка Бэйбэрикээн»</p> <p>«Диалоги с Бэргэном»</p>

		<p>Сначала он узнает, помнят ли дети сказку «Старушка Бэйбэрикээн с пятью коровами», задавая вопросы: «Как начинается сказка?», «Куда попала девушка-хвощинка?», «Что увидела бабушка Бэйбэрикээн в доме</p> <p>Далее он начинает фразы из сказки, а дети заканчивают их. По ходу рассказывания взрослый обращается к каждому ребенку, чтобы в игре были задействованы все дети.</p> <p>Дети делятся на две команды и выбирают тему для разговора с куклой Бэргэном. Обязательное правило игры – не перебивать друг друга. В течение 5 минут команды общаются по выбранной теме и в конце делают вывод, о котором сообщают педагогу.</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Ожидаемый результат :

- Создание игровой развивающей среды в рамках проекта «Наша игротека» будет побуждать детей к проявлению инициативы и творчества.
- Систематическая работа по познавательно-речевому развитию посредством дидактических игр позволит повысить уровень мыслительных умений у детей, у них будет сформирован соответствующий уровень умений и навыков обобщения, классификации, рассуждений.
- В результате того, что дети будут вовлечены в поисковую деятельность, у них сформируется стремление к размышлению и поиску, повысится умственная активность.
- Самое главное, увеличится количество детей, проявляющих интерес к активной познавательно-речевой деятельности.