

Т. Г. Харько

**Методика
познавательного-творческого развития
дошкольников
«Сказки Фиолетового Леса»**

Средний дошкольный возраст

Санкт-Петербург
ДЕТСТВО-ПРЕСС
2013

ББК 74.100
X23

Харько Т. Г.

X23 Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового Леса». Средний дошкольный возраст. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2013. — 192 с.

ISBN 978-5-89814-865-2

В книге представлена игровая методика, разработанная с учетом новых ФГТ к дошкольному образованию. Интегрированное развитие детей осуществляется в игровой форме с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича и сюжета сказок Фиолетового Леса.

Книга предназначена для воспитателей ДООУ, педагогов дошкольного образования, психологов, педагогов дополнительного образования, гувернеров, родителей, а также будет полезна студентам педагогических учебных заведений.

Главный редактор С. Д. Ермолаев
Редактор Л. В. Белканова
Корректоры Н. И. Григорьева, Т. В. Никифорова
Дизайнер А. В. Чипчикова
Верстка А. Л. Сергеенок

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58.
E-mail: detstvopress@mail.ru
www.detstvo-press.ru

Подписано в печать 17.01.2013.
Формат 60×90 ¹/₁₆. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 12,0. Тираж 10 000 (1-й завод 1800) экз. Заказ №

Отпечатано по технологии Стр
в ИПК ООО «Ленинградское издательство»
194044 СПб., ул. Менделеевская, д. 9.
Тел./факс: (812) 495-56-10

© Т. Г. Харько, 2012
© Оформление. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012

ISBN 978-5-89814-865-2

ОТ АВТОРА

Цель методики «Сказки Фиолетового Леса» — развитие познавательно-творческих способностей детей 4—5 лет в условиях организации этого процесса в игровой форме. Методика предполагает решение следующих задач.

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсорные действия с предметами.

2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.

4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

6. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

Содержание разработанных игровых ситуаций способствует становлению **процессов внимания, памяти, умений анализировать, сравнивать** предметы и их свойства, определять сходство и различие, **видеть различные образы** в знакомых предметах. Дети 4—5 лет активно сравнивают различные изображения по составляющим их частям, анализируют фигуры по форме и цвету, размеру и форме и выбирают необходимые. Преодоление ребенком препятствий от лица персонажа в игровом сюжете и получение результата на фоне чувства радости и удовлетворения способствуют развитию волевой регуляции.

Ребенок, целенаправленно манипулируя различными предметами (крупными и мелкими, твердыми и мягкими, упругими и гибкими), всегда получает результат от действий с ними (собранный контур, построенную башню, вышитый контур и т. д.).

Это не только помогает заинтересовать детей, но и способствует развитию **мелкой моторики пальцев и рук, координации действий** «глаз — рука».

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса», организация детской деятельности направлены на развитие **творческих способностей**, гибкости и подвижности ума у детей. Проблемные ситуации в игровом сюжете развивают у детей самостоятельность мышления, способность находить решение, иногда нестандартное или фантастическое, и попробовать доказать его правильность. Вопросы «почему» помогают детям устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. В методике используются элементы **технологии ТРИЗ**, которые направлены на развитие у детей среднего дошкольного возраста творческого воображения, гибкости мышления, способности видеть знакомый предмет в необычной ситуации, придумывать разные функции, противоположные свойства привычных предметов и явлений. Приемы ТРИЗ придают игровым ситуациям занимательность и дополнительную мотивацию. Взрослый создает чувство внешней и внутренней безопасности, не высказывая отрицательной оценки и критических замечаний, и ребенок может свободно высказывать свое мнение, предлагать варианты решения задачи, выбирать способы действия.

В игровом общении детей друг с другом и взрослым **развиваются речь и коммуникативная культура**, создается ощущение свободы и комфорта. Дети придумывают названия составленным предметным силуэтам, описывают их, рассказывают о назначении предметов, сочиняют простые сюжетные рассказы (например, на тему «Что увидел сказочный герой во время путешествия?»), беседуют друг с другом и со взрослым.

В процессе освоения математического содержания происходит **обогащение** приобретенного **сенсорного опыта** за счет применения в практической деятельности системы сенсорных эталонов (например, поиск в окружающей обстановке предметов определенных формы и цвета). Происходит дальнейшее постижение геометрических форм, пространственных отношений (ориентировка на плоскости, понимание положения предметов относительно друг друга). Ребенку 4—5 лет предлагается

Игровые ситуации

СЕНТЯБРЬ, ТРЕТЬЯ НЕДЕЛЯ

Как друзья подарили друг другу по конфете

Цель: развивать умения составлять фигуру-головоломку по определенному алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путем перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ).

Материалы: игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); пособие «Коврограф „Ларчик“»; персонажи Пчелка Жужа и Галчонок Каррчик.

Ход игровой ситуации

В з р о с л ы й. Однажды к Пчелке Жуже пришел Галчонок Каррчик.

Взрослый прикрепляет к игровому полю коврографа фигуры персонажей, рассматривает их вместе с детьми, рассказывает о характере каждого сказочного героя.

В з р о с л ы й. Галчонок так торопился, что случайно задел любимую игру Пчелки Жужи «Чудо-соты» и рассыпал ее.

Дети высыпают детали из поля игры «Чудо-соты».

В з р о с л ы й. Пчелка начала составлять фигуры в игровом поле. В центре она поместила желтую соту, слева наверху — красную, справа наверху — оранжевую, слева внизу — зеленую, справа внизу — синюю.

Дети составляют фигуры в игровом поле по мере того, как взрослый называет порядок их конструирования.

В з р о с л ы й. Чтобы Пчелка Жужа не сердилась, Галчонок подарил ей конфету.

Дети самостоятельно конструируют фигуру «конфету» по схеме (игра «Квадрат Воскобовича»: «Схемы сложения», схема 2 «Конфета»). Взрослый смотрит за тем, чтобы фигура получилась точно такого же цвета, как на схеме.

В з р о с л ы й. Пчелка Жужа не стала сердиться на Галчонка и тоже подарила ему конфету.

Дети придумывают и составляют из частей игры «Чудосоты» силуэт, предварительно высыпав детали из игрового поля, называют свою «конфету».

В з р о с л ы й. Что хорошего в конфетах?

Это игра «Хорошо — плохо» (технология ТРИЗ). Дети придумывают, что хорошего в конфетах.

В з р о с л ы й. А что плохого в конфетах?

Дети говорят, что плохого в конфетах.

В з р о с л ы й. Друзья были довольны. Они съели по конфете и пошли играть.

Итоговые вопросы. Соту какого цвета Пчелка Жужа составила в центре игрового поля? Что подарили друг другу друзья?

Как зверята собирали грибы

Цель: развивать умения называть цифры от 1 до 5, отсчитывать нужное количество предметов, сравнивать их по количеству, придумывать и составлять силуэт «цветок», называть его, изображать действия цирковых артистов (элементы театрализованной деятельности).

Материалы: игры «Математические корзинки 10» (игровое поле от 1 до 5) и «Чудо-цветик» (по количеству детей); пособия «Коврограф „Ларчик“», «Забавные цифры» (персонажи Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер); Девочка Долька.

Ход игровой ситуации

В з р о с л ы й. Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка и Пес-жонглер выступают в Цифроцирке.

Взрослый прикрепляет карточки с изображениями персонажей к игровому полю коврографа в ряд, беседует с детьми о цирковых специальностях героев. Ежик — это наездник на пеньке, Зайка дрессирует божьих коровок, Мышка — воздушная гимнастка, Крыска поднимает тяжести, а Пес жонглирует предметами. Далее дети придумывают и изображают действия цирковых артистов (жонглируют, дрессируют, поднимают тяжести и др.).

В з р о с л ы й. На какие цифры похожи артисты Цифроцирка?

Дети называют цифры, которые знают. Взрослый, выслушав детей, называет всех персонажей и цифры, на которые они похожи.

В з р о с л ы й. Зверята взяли свои корзинки и пошли в лес за грибами.

Дети берут корзинки из поля игры «Математические корзинки 10» от 1 до 5 и кладут их в ряд, соотнося с персонажами.

В з р о с л ы й. Как определили, что это корзинка Зайки-укротителя, Ежика-наездника, Мышки-гимнастки, Крыски-силача и Пса-жонглера?

Дети высказывают свои предположения. Взрослый подводит итог: на корзинке нарисована точно такая же цифра, на которую похож персонаж. Это любимые цифры персонажей.

В з р о с л ы й. В Лесу зверята набрали полные корзинки грибов.

Дети вкладывают «грибы» в корзинки.

В з р о с л ы й. Кто набрал грибов больше всех? Меньше всех?

Дети называют персонажей. Больше всех набрал Пес-жонглер, а меньше всех — Ежик-наездник.

В з р о с л ы й. Только зверята с полными корзинками грибов направились домой, как им на встречу попала Девочка Долька. Она несла в руках красивый цветок.

Дети придумывают и составляют цветок из частей игры «Чудо-цветик». Называют его.

В з р о с л ы й. Зверята так обрадовались Девочке Дольке, что решили подарить ей по одному грибу.

Дети вытаскивают из всех корзинок по одному «грибу» и складывают рядом с цветком.

В з р о с л ы й. Цветок осыпался. Как вы думаете, почему это произошло?

Дети высказывают предположения, почему с цветка упали лепестки: сухая земля, настало время облетать и др.

В з р о с л ы й. Расстроенная Гусеница Фифа стала поднимать лепестки. Первым она взяла в лапки зеленый лепесток. И о чудо! Гусеница Фифа начала видеть вокруг предметы только зеленого цвета.

Дети называют предметы зеленого цвета в окружающей обстановке.

В з р о с л ы й. Фифа взяла фиолетовый лепесток и увидела вокруг предметы фиолетового цвета.

Дети называют в окружающей обстановке предметы фиолетового цвета. Игра продолжается до тех пор, пока интересна детям, и прекращается даже при небольшом угасании интереса.

В з р о с л ы й. Пока Гусеница Фифа поднимала лепестки, на цветке появилось зернышко. Вот, оказывается, почему облетел цветок! Зернышко было необычной формы.

Дети придумывают и вышивают зернышко на поле игры «Шнур-затейник». Называют его форму.

В з р о с л ы й. Вот какой цветок вырос у Гусеницы Фифы!

Итоговые вопросы. Сколько лепестков было в цветке? Каких цветов они были?

ФЕВРАЛЬ, ВТОРАЯ НЕДЕЛЯ

Как на Чудо-островах появилась необычная машина

Цели: развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нем одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счет перемещения частей в пространстве.

Материалы: игры «Чудо-соты 1» и «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (по количеству детей); пособие «Коврограф „Ларчик“»; персонажи Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка и Пчелка Жужа.

Ход игровой ситуации

Взрослый. Однажды друзья задумали покататься по Фиолетовому Лесу и решили выбрать для этого подходящий транспорт.

Взрослый рассказывает и одновременно прикрепляет к игровому полю коврографа фигуры персонажей и четыре схемы разного вида транспорта, составленного из частей игры «Чудо-соты 1» (рис. 42). Дети самостоятельно или с помощью взрослого называют виды транспорта: наземный, воздушный, водный. Рассуждают, какой вид транспорта будет удобен друзьям, выбирают автомобиль.

Взрослый. Какая машина лучше подойдет друзьям: грузовая или легковая?

Дети говорят, что легковая машина лучше подойдет для перевозки пассажиров, и составляют силуэт.

Взрослый. Машина была подготовлена, и все ушли собираться в дорогу, кроме Галчонка Каррчика. Он решил поменять в автомобиле круглые колеса на треугольные. «Так будет удобнее», — подумал он.

Дети заменяют в своих силуэтах половины круга на треугольники.

Взрослый. Что хорошего в том, что у машины треугольные колеса? Что плохого?

Дети играют в игру ТРИЗ «Хорошо — плохо», находя положительные и отрицательные стороны в треугольных колесах.

Взрослый. Галчонок Каррчик прикрепил треугольные колеса так прочно, что их уже нельзя было снять. Как на такой машине передвигаться?

Дети придумывают, что надо сделать, чтобы машина на треугольных колесах могла передвигаться. Взрослый выбирает наиболее подходящий и интересный детский вариант.

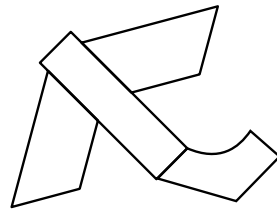
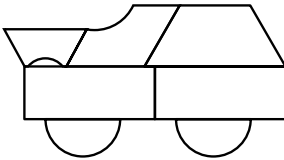
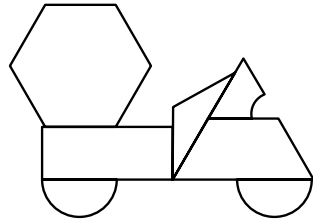
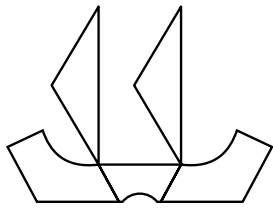


Рис. 42

Взрослый. Пока все занимались машиной, Китенок Тимошка мечтал. Он всегда хотел летать, поэтому думал о тех, кто умеет это делать.

Дети конструируют из элементов игры «Квадрат Воскобовича» любую фигуру, которая может летать, например самолетик, птичка. Возможны другие варианты, главное, чтобы дети с достаточной степенью достоверности объяснили возможность передвижения этого предмета по воздуху.

Взрослый. Китенка Тимошку вернули из мечтаний приглашением сесть в машину. Друзья отправлялись в путешествие.

Дети играют в любую подвижную игру, которая имитирует передвижение на машине.

Взрослый. Где побывали наши друзья, мы узнаем в следующий раз.

Итоговые вопросы. Какой вид транспорта выбрали друзья? Какие фигуры сделал Китенок Тимошка?

Как друзья помогли Девочке Дольке

Цели: развивать умения выкладывать ряд из фигур, руководствуясь определенной закономерностью, составлять целое из пяти частей, конструировать силуэт «цветок» из частей по образцу, придумывать название цветку и для чего он нужен.

Материалы: игры «Чудо-цветик» и «Чудо-соты 1» (по количеству детей); пособие «Коврограф „Ларчик“», схема «цветок»; персонажи Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч, Китенок Тимошка и Девочка Долька.

Ход игровой ситуации

В з р о с л ы й. Пчелка Жужа, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч и Китенок Тимошка сели в свою необычную машину и поехали по Фиолетовому Лесу. Почему машина необычная?

Дети вспоминают содержание предыдущей игровой ситуации, рассказывают, почему машина необычная (колеса у нее треугольные).

В з р о с л ы й. По пути друзья заехали в гости к Девочке Дольке. Она пожаловалась друзьям, что она не может найти пятидольку. Медвежонок Мишик начал ее искать в «Чудо-цветике» и положил части одного цветка в ряд — от лепестка до четырехдольки.

Дети выкладывают ряд из четырех частей: лепесток, двухдолька, трехдолька и четырехдолька (рис. 43). Взрослый помогает им в случае затруднений. Дети называют части.

В з р о с л ы й. Под этим рядом Медвежонок выложил второй ряд из лепестков второго цветка. Ряд получился аккуратный и красивый.

Дети выкладывают под первым второй ряд (рис. 43).

В з р о с л ы й. Есть пятидолька?

Дети говорят, что нет.

В з р о с л ы й. Тогда Краб Крабыч предложил решение задачи. Какое?

Дети высказывают свои варианты, пусть даже самые фантастические. Решение одно — эту часть надо составить.

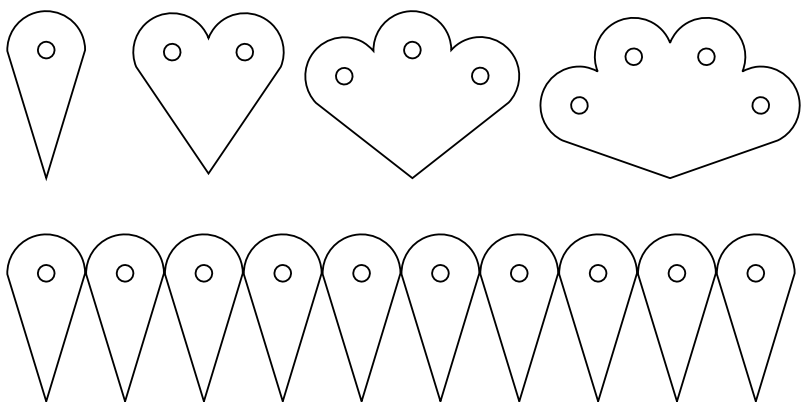


Рис. 43

В з р о с л ы й. Краб Крабыч составил много пятидолек.

Дети самостоятельно конструируют все варианты пятидолек: их получается четыре (рис. 44). Взрослый помогает детям только при затруднении (с помощью наводящих вопросов).

В з р о с л ы й. Сколько получилось пятидолек?

Дети называют количество — четыре.

В з р о с л ы й. Друзья оставили Девочку Дольку любоваться красивыми цветами и отправились дальше.

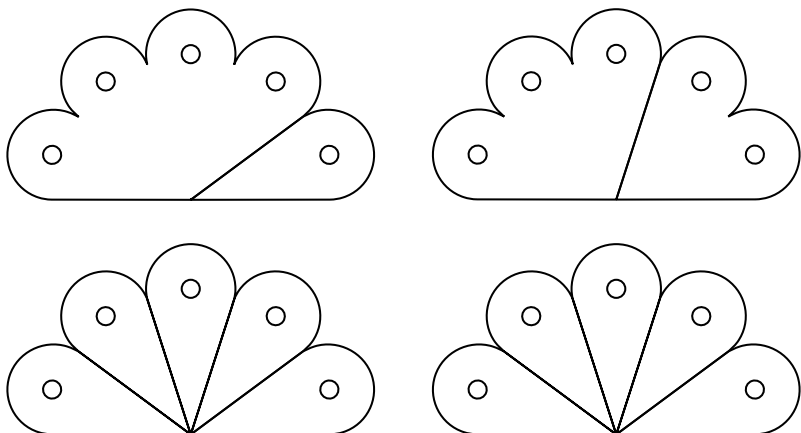


Рис. 44

13. «Математические корзинки 10» — по количеству детей.
14. «Счетовозик» — по количеству детей.
15. «Кораблик Плюх-Плюх» — по количеству детей.
16. «Чудо-соты 1» — по количеству детей.
17. «Чудо-соты „Ларчик“» — 1 шт.
18. «Чудо-цветик» — по количеству детей.
19. «Игровизор + маркер» — по количеству детей.
20. «Волшебная восьмерка 1» — по количеству детей.
21. «Волшебная восьмерка 3» — 1 шт.
22. «Шнур-затейник» — по количеству детей.
23. «Коврограф „Ларчик“» — 1 шт.
24. Персонажи: Магнолик, Забавные цифры (Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат), Медвежонок Мишик, Галчонок Каррчик, Китенок Тимошка, Краб Крабыч, Пчелка Жужа, Крутик По, Гусеница Фифа, Лопушок, Девочка Долька, Гусь и Лягушки, Ворон Метр, Малыш Гео, Паучок.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----|
| От автора | 3 |
| Игровые ситуации | 11 |
| Приложение 1. Перспективное планирование | 176 |
| Приложение 2. Фиолетовый Лес (игры и персонажи)..... | 190 |
| Приложение 3. Игры и пособия | 191 |