

**Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное учреждение  
«Детский сад «Сказочная поляна»**

**Долгосрочный  
практико-ориентированный проект:  
«Играя - развивайся»**

**Автор: воспитатель  
первой квалификационной категории  
Сыркина Г.Н.**

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОЕКТА

1.	Название проекта	«Напольные игры как полифункциональное средство формирования познавательной и двигательной активности дошкольников»
2.	Автор	воспитатель первой квалификационной категории Сыркина Г.Н.
3.	Участники проекта	Дети старшего дошкольного возраста, педагоги, родители.
4.	Цель и задачи проекта	<p><b>Цель:</b> повышение эффективности процесса обучения и получение более качественных результатов путем создания развивающего образовательного пространства через использование напольных игр; разработка и организация системы воспитательно-образовательной работы в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями ребенка.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Организация в группах РППС с позиции формирования ключевых компетентностей дошкольников через использование игровых технологий.</li> <li>2. Получение более качественных результатов освоения образовательной программы путем создания развивающего образовательного пространства через использование напольных игр.</li> <li>3. Формирование устойчивого интереса педагогов ДОУ к целенаправленному и системному использованию современных игровых технологий в организации образовательного процесса с дошкольниками.</li> <li>4. Создание авторских инновационных продуктов для дошкольников, педагогов и родителей в целях применения в образовательной и домашней практике.</li> <li>5. Взаимодействие родителей и всех участников образовательных отношений в совместной социально - значимой деятельности.</li> </ol>
5.	Ожидаемые результаты	Дети научились выделять существенные признаки предметов, сравнивать, анализировать, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, демонстрировать нестандартность мышления при выборе вариантов выполнения задания, проявлять инициативу при создании новых игр в самостоятельной деятельности и решении занимательных заданий.
6.	Сроки реализации проекта	9 месяцев

## 1. ОБОСНОВАНИЕ АКТУАЛЬНОСТИ ПРОЕКТА.

Вопросам перспективного видения защиты детства уделено первостепенное значение на государственном уровне. Президент Российской Федерации В. В. Путин объявил 2018 - 2027 годы Десятилетием детства. Программа направлена на переосмысление особенностей образовательного процесса в дошкольной образовательной организации, сущностных характеристик развивающей среды, принципах ее проектирования.

И первое ключевое слово, которое должно характеризовать дошкольное образование в интересах детства – это «игра». Каким бы трансформациям не был подвержен феномен детства, игра остается ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. Важно создать условия для полноценной игры, важно разнообразие игр, их развивающий характер; важно формирование игрового пространства. В первую очередь, должна быть создана богатая развивающая предметно-пространственная среда, которая отвечает всем современным требованиям. Чем более развивающей насыщенной становится среда детского сада, тем эффективнее реализуется в нем образовательная программа.

Необходимость создания условий для развития познавательной деятельности, целью которой является формирование умения находить разнообразные и рациональные способы решения задач в процессе совместной деятельности педагога с ребенком и самостоятельной детской деятельности говорит о целесообразности использования еще одного образовательного развивающего измерения как поверхность пола. Дети дошкольного возраста чаще всего создают игровое пространство именно на полу. При этом напольные игры в настоящее время занимают скорее вспомогательную роль, находясь в тени настольных игр, либо в принципе растворяясь в свободной игре детей в качестве досугового элемента. Вместе с тем напольные игры являются полифункциональным средством и служат инструментом развития ребенка, предоставляя большой простор для саморазвития и творчества в процессе разнообразных видов деятельности.

Таким образом, возникают противоречия:

- между возрастающими требованиями, предъявляемыми к ведущей детской деятельности игре и недостаточного инструментария у педагогов, работающих на развитие ребенка не в одном, а в нескольких образовательных развивающих измерениях.

➤ между объективной потребностью в двигательной активности и ее снижением в связи с глобальной цифровизацией и преобладанием статичных форм организации игровой деятельности, не способствующих развитию инициативности детей.

## 2. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА ПРОЕКТА

Преимуществами игровых технологий являются активизация и интенсификация образовательного процесса, воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в различных ситуациях, моделирующих реальные условия различного вида деятельности, гибкое сочетание разнообразных приёмов и методов обучения, моделирование практически любого вида деятельности. К.Д. Ушинский, С.Л Рубинштейн, В.А. Сухомлинский, А.С. Макаренко и др. педагоги в своих теоретических работах и практическом опыте уделяли особое место игре, отмечая ее благотворные воспитательные, обучающие и развивающие возможности и указывали на необходимость изучения и методической разработки игр для дошкольников.

## 3. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

**Цель проекта:** повышение эффективности процесса обучения и получение более качественных результатов путем создания развивающего образовательного пространства через использование напольных игр; разработка и организация системы воспитательно-образовательной работы в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями ребенка.

### **Задачи проекта:**

1. Организация в группах РППС с позиции формирования ключевых компетентностей дошкольников через использование игровых технологий.

2. Получение более качественных результатов освоения образовательной программы путем создания развивающего образовательного пространства через использование напольных игр.

3. Формирование устойчивого интереса педагогов ДОУ к целенаправленному и системному использованию современных игровых технологий в организации образовательного процесса с дошкольниками.

4. Создание авторских инновационных продуктов для дошкольников, педагогов и родителей в целях применения в образовательной и домашней практике:

- конспекты образовательной деятельности,
- мастер – классы,
- игровая обучающая ситуация,
- квест – игры,
- картотеки напольных игр,
- видеоматериал к образовательной деятельности
- инструкции к напольным играм
- консультации

5. Взаимодействие родителей и всех участников образовательных отношений в совместной социально - значимой деятельности.

**Участники проекта** – воспитанники старшей группы, педагоги, родители.

**Новизна проекта** заключается в использовании еще одного образовательного развивающего измерения как поверхность пола, создании системы работы с напольными играми, направленными на развитие дошкольника, предоставляя большой простор для саморазвития и творчества в процессе разнообразных видов деятельности.

**Практическая значимость** проекта состоит в том, что в результате работы с использованием напольных игр дети выработали навык самостоятельного использования данной игровой технологии, который выражается:

- в личных детских открытиях и изобретениях: создании новых вариантов игр по собственному замыслу.
- преобразовании детьми настольных игр в напольные.
- социально-коммуникативном взаимодействии.

#### **4. ЭТАПЫ ПРОЕКТА**

**I этап – аналитический: июнь 2021 г.**

Диагностика имеющихся ресурсов, разработка основных мероприятий проекта, создание условий для реализации проекта.

**II этап – практический: июль 2021 г. – август 2021г.**

Разработка комплексной системы организации в группе ДОУ специального образовательного развивающего пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника посредством напольных игр.

**III этап – основной: сентябрь 2021 г. – март 2022 г.**

Практическая реализация. Подведение результатов освоения образовательной программы дошкольного образовательного учреждения по познавательному развитию.

**IV этап – итогово – обобщающий: апрель - май 2022 г.**

Анализ и оценка результатов, обобщение опыта, определение перспектив дальнейшего развития опыта.

#### **5. СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА**

Напольные игры – это разновидность игр, которые имеют достаточно большой размер и располагаются на поверхности пола, созданных в развлекательных и образовательных целях по замыслу детей и взрослых. Выделяют два блока игр. Первый блок – мобильные игры с использованием готовых игровых полей. Игровые поля представляют собой баннерное полотно с изображением соответствующих элементов. Размер игрового поля, количество элементов на нем обусловлены возможным

количеством детей в группе детского сада. Так как они мобильны, дети самостоятельно могут выбрать место для игры на полу.

Второй блок – статичные напольные игры. Без возможности перемещения. Это игры, которые можно выполнить из бумаги, цветного скотча, малярного скотча, изоленты, другого подручного материала. Они предназначены для игры на поверхности имеющегося пола в группе. Зафиксировал и играй.

Оба блока игр можно назвать многофункциональными в зависимости, конечно, от дизайна и содержания, т. е. эти игры фактически универсальны по содержанию, позволяют включать любой тематический материал.

В проекте представлено описание трех готовых игровых полей «Квадраты», «Разноцветные следы», «Поляна», а также описаны игровые поля, выполненные на поверхности имеющегося пола при помощи изоленты или малярного скотча, с примерами заданий и игр к ним. Каждое игровое поле необходимо использовать с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Напольные игры и игровые задания решают задачи образовательных областей, представленных в ФГОС ДО: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно - эстетическое развитие» и, конечно, «Физическое развитие».

Напольная игра – уникальный вид игровой деятельности, поскольку дает синтетический эффект: развивает, позволяет двигаться в условиях группы при минимальных рисках, а также фактически универсален по содержанию, то есть позволяет включать в игру любой тематический материал.

В основу проекта в целях создания развивающего образовательного пространства положены следующие принципы:

**принцип систематичности и последовательности:** формирование знаний, стремление «добыть» эти знания самостоятельно формируется по восходящей, от простого к сложному;

**принцип доступности:** в имеющемся материале выбираются наиболее актуальные сведения для детей, учитывая их заинтересованность и индивидуальные особенности;

**принцип «опережающего» развития:** наличие у педагога в запасе задания (варианта) на случай особого интереса или успеха кого-то из детей;

**принцип интеграции:** любая работа ведётся во взаимодействии с другим педагогом, работающим с детьми, с родителями и не замыкается в рамках одного вида деятельности.

## 6. ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

1. Напольные игры из бумаги, цветного скотча, изоленты на текущей поверхности имеющегося пола.
2. Многофункциональные игры на баннерной основе или клеенке.
3. Напольные игры, изготовленные в домашних условиях.
4. Авторский продукт коврик «Помогатор» и Кубик выбора.
5. Демонстрационный материал с описанием возможных вариантов игр
6. Картотека по напольным играм.
7. Напольные игры «Вай Той», Твистер.

## 7. ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

Месяц	Вид игрового поля	Примерные игры и задания
Сентябрь - октябрь	<b>Игровое поле «Квадраты»</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Лишний в ряду».</li> <li>2. «Чего не хватает?»</li> <li>3. «Пройди лабиринт».</li> <li>4. «Помоги другу добраться до цели»</li> <li>5. «Черно-белое»</li> <li>6. «Двойник».</li> <li>7. «Найди пару».</li> <li>8. «Назови слово»</li> <li>9. «Повтори за мной».</li> <li>10. «Путешествие по цифрам».</li> <li>11. Запомни, а потом заполни квадраты».</li> <li>12. «Угадай, из какой сказки».</li> <li>13. «Музыкальный оркестр».</li> <li>14. «Путаница»</li> </ol>
Ноябрь-декабрь	<b>Игровое поле «Разноцветные следы».</b> Использование предыдущего игрового поля	<ol style="list-style-type: none"> <li>15. «Передвижение с картой».</li> <li>16. «Избегай цвет».</li> <li>17. «Найди предмет такого же цвета»</li> <li>18. «Цветная дискотека».</li> <li>19. «Квест»</li> <li>20. «Займи место»</li> <li>21. «Сделай дело, иди смело!»</li> </ol>
Январь-февраль	<b>Игровое поле «Поляна».</b> Использование предыдущих игровых полей	<ol style="list-style-type: none"> <li>22. «Командные классики»</li> <li>23. «Ковер самолет»</li> <li>24. «К своим знакам»</li> <li>25. «Опиши предмет»</li> <li>26. «Найди отличия»</li> <li>27. «Посмотри и соотнеси»</li> <li>28. «Курьер»</li> </ol>
Март-апрель	<b>Игровое поле из изоленты / скотча</b> Использование предыдущих игровых полей	<ol style="list-style-type: none"> <li>29. «Подвижная зарядка»</li> <li>30. «Ловкие акробаты»</li> <li>31. «Лабиринт»</li> <li>32. «Новый город»</li> <li>33. «Попади в цель»</li> <li>34. «Фасовщики»</li> </ol>

		35. «В квадрате»
Май	<b>Игровое поле из бумаги</b> Использование предыдущих игровых полей	36. «Назови геометрические фигуры». 37. «Отражение (симметрия)» 38. «Тропинка» 39. Тропинка «Буквы» 40. Веселое путешествие (игра ходилка)

## 8. РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ

Одной из главных задач ФГОС ДО является обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышения компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования, охраны и укрепления здоровья детей. Поэтому детский сад как один из институтов социального развития должен искать ходы для возвращения новых оригинальных форм совместной деятельности детей и родителей в целях формирования более гармоничной коммуникационной среды, где есть место и современным формам общения, но к ним в качестве равноценного элемента добавляются совместные игры, в том числе напольные игры, которые могут выступать инструментом для решения проблемного противоречия между привязанностью современной семьи к гаджетам и необходимостью общаться и играть со своими детьми. Напольные игры способствуют организации семейного досуга, помогают раскрывать интересы и потенциал ребенка.

№ п/п	Задачи	Мероприятия
1.	Ознакомление родителей с содержанием проекта	<b>Анкетирование</b> «Выявление отношения родителей к теме проекта»
2.	Ознакомление родителей с методами и формами работы в ходе реализации проекта.	<b>Консультации:</b> 1. «Путеводитель по напольным играм». 2. «Организация развивающей образовательной среды для детей дошкольного возраста в условиях семьи». 3. <b>Памятка:</b> «Общий алгоритм организации напольных игр в домашних условиях». 4. <b>Чек-лист</b> по работе с напольными играми. 5. <b>Мастер-класс</b> по работе с напольными играми.

## 9. РАБОТА С ПЕДАГОГАМИ

№	Задачи	Мероприятия
---	--------	-------------



п/п		
1.	Ознакомление педагогов с содержанием проекта	<b>Консультация:</b> «Напольная игра – уникальный вид игровой деятельности».
2.	Ознакомление педагогов с методами и формами работы по использованию напольных игр.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Мастер-класс</b> «Напольные игры, как полифункциональное средство формирования познавательной и двигательной активности детей».</li> <li>2. <b>Открытый показ</b> по познавательному развитию (ФЭМП) в старшей группе «Путешествие в город напольных игр»</li> <li>3. <b>Памятка:</b> «Общий алгоритм организации напольных игр».</li> <li>4. <b>Чек-лист</b> по работе с напольными играми.</li> </ol>

## 10. КОНТРОЛЬ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕМ ПРОЕКТА

Реализуемый проект органично вписывается в организацию учебно-воспитательного процесса в детском саду и контролируется руководством дошкольного учреждения.

**Формами контроля** по реализации проекта являются:

- отчеты в форме презентации проекта в дошкольном учреждении и на методическом объединении воспитателей Северного района Оренбургской области;
- проведение открытой организованной деятельности для педагогов района;
- проведение диагностики.

## 11. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Дети научились выделять существенные признаки предметов, сравнивать, анализировать, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, демонстрировать нестандартность мышления при выборе вариантов выполнения задания, проявлять инициативу при создании новых игр в самостоятельной деятельности и решении занимательных заданий.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Игра как ведущая деятельность дошкольников / под ред. Н.В. Микляевой. – М.: АРКТИ, 2016. – 236 с.
2. «Наука и образование: новое время» № 5, 2018 г.
3. Напольные игры и задания для детей под редакцией Кондрашовой А. С., Красноярск: ООО РПБ «Амальгама», 2020. – 60 с.

4. Секреты интересного занятия: учебно-методическое пособие /Ю. В. Илюхина  
Краснодар: Экоинвест, 2018. 96 с.