

## **План по самообразованию**

воспитателя I квалификационной категории  
средней группы «А»  
Грибушиной Марии Яковлевны  
на 2022-2023 учебный год

**Тема: «Внедрение технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательную деятельность детей 4-5 лет»**

**Цель:** создание условий для внедрения технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательную деятельность детей 4-5 лет

**Задачи:**

**- для педагога**

- Совершенствовать теоретические знания и педагогическое мастерство.
- Изучать и внедрять в практику новейшие педагогические достижения, новые формы, методы и приемы обучения детей.
- Разрабатывать и реализовывать системы мероприятий по средствам технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».
- Проводить самоанализ и самооценку собственных мероприятий.
- Повышать свою профессиональную компетенцию.

**- для детей**

***Обучающие***

- Формировать знания детей о геометрических представлениях (за счет целостного видения фигуры)
- Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.
- Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.
- Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.
- Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.
- Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

- Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.
- Обучать различным приемам работы с игровыми пособиями
- Способствовать лучшему восприятию информации (за счет интеграции зрительного и тактильного восприятия).

### *Развивающие*

- Развивать внимание, память, логическое и пространственное воображение
- Развивать мелкую моторику рук и глазомер
- Развивать художественный вкус и эстетическое восприятие (за счет яркости и многообразия получаемых цветовых решений)
- Развивать творческие способности и фантазии детей (возможность создавать оригинальные конструкции)

### *Воспитательные*

- Воспитывать интерес к исследовательской деятельности и моделированию
- Способствовать созданию игровых ситуаций, расширять коммуникативные способности детей.
- Воспитывать трудолюбие, добросовестное и ответственное отношение к выполняемой работе, умение сотрудничать с другими людьми (сверстниками и взрослым).

### **- для родителей**

- Вовлекать семьи в единое образовательное пространство
- Изучать интересы, мнения и запросы родителей
- Расширять средства и методы работы с родителями
- Создавать особую творческую атмосферу
- Изменять позиции родителей по отношению к деятельности дошкольного учреждения
- Привлекать родителей к активному участию в организации, планировании и контроле деятельности группы
- Реализовывать единый подход к воспитанию и обучению детей в семье и детском саду

## Актуальность:

*«Самое лучшее воспитание — это воспитание желаний.  
Можно бороться с желаниями ребенка,  
можно потакать его случайным прихотям.  
А можно воспитывать сами стремления, обогащать их.  
Создавать почву, на которой попросту  
не будут расти желания-сорняки.  
Помогать человеческой природе  
ребенка проявиться в её лучшем виде».*  
В.В. Воскобович

Сегодня воспитание детей дошкольного возраста основано на общении, игре, поисковой деятельности, сотрудничестве ребенка с взрослыми и сверстниками. Актуальность игры повышается и из-за перенасыщенности современного ребёнка информацией. Телевидение, видео, радио, интернет значительно увеличили и разнообразили поток получаемой детьми информации. Но эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобное умение помогает игра. Именно в игровой деятельности лучше всего развивается восприятие, внимание, память, мышление и творческие способности. Актуальность развивающих технологий состоит в том, что они учат детей «мыслить», действовать «в уме», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие возможности и способности.

Обучение в форме игры должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Возможно ли это? Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная. Справиться с этой задачей нам поможет технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», где связующую роль играет сказочная атмосфера в виде пособия «Фиолетовый лес».

«Сказочные лабиринты игры» - это форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

Главной особенностью технологии В. В. Воскобовича является то, что эти методы работы очень легко внедрить в привычный образовательно - игровой процесс. Все эти игры гармонично вплетаются в любую образовательную программу.

## **Цели и задачи технологии:**

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических, речевых умений).
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

Для реализации технологии создается развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес», которая полностью соответствует и выполняет требования к среде ФГОС ДО: обеспечивает возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, а также дает возможность уединения и проектирования своего пространства. Она содержательно - насыщена, трансформируема, полифункциональна, вариативна, доступна и безопасна, находится в постоянном и открытом доступе для всех детей.

«Фиолетовый лес» – это развивающая сенсорная среда, в которой ребенок самостоятельно играет, конструирует, закрепляет полученные знания. Весь лес поделен на несколько зон, в которых ребенку предстоит познакомиться со сказочными героями и вместе решать поставленные задачи, разгадывать ребусы и находить выходы из лабиринтов. С помощью сказочного пространства, необычных персонажей и методических сказок ребенок становится действующим лицом событий и сказочных приключений.

Содержание методики «Сказки Фиолетового Леса» реализуется через игровое взаимодействие детей и взрослых в сюжетных линиях сказок. Сюжет – это приключения персонажей в Фиолетовом Лесу, во время которых происходят различные превращения и чудеса, случаются фантастические явления.

Содержание технологии «Сказки Фиолетового Леса» направлена 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.

### Перспективный план работы по игровой технологии В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» старшей группы (4-5 лет)

М е с яц	Формы работы, мероприятия:			Методическая работа
	с детьми	с педагогами	с родителями	
С Е Н Т Я Б Р Ь	<p><b>1.Диагностика</b> диагностическое обследования детей в средней группе (начало учебного года)</p> <p><b>2. «Путешествие в сказочный Фиолетовый лес»</b> Задачи: познакомить с пособием «Фиолетовый лес» и его жителями (вороном Метром, семь гномов, Незримка Всюсь, слон Лип-лип)</p>		<p>1.Консультация для родителей «Игра в жизни ребенка»</p> <p>2.Выступление на родительском собрании «Технология «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича»</p>	<p>1.Составление плана работы по самообразованию</p> <p>2.Изучение литературы по заданной тематике, сбор материалов для последующей работы по самообразованию</p> <p>3.Диагностика знаний и умений детей в данной области (на начало года)</p>
	<p><b>1.Игровая ситуация «Как друзья подарили друг другу по конфете»</b> Задачи: развивать умения составлять фигуру – головоломку по определённому алгоритму (пространственное положение и цвет), понимать пространственные характеристики «слева наверху» и «слева внизу», «справа наверху» и «справа внизу», самостоятельно складывать фигуру «конфета» путём перемещения частей в пространстве, придумывать и составлять силуэт «конфета», находить отрицательные и положительные стороны в одном и том же предмете (технология ТРИЗ) Метод. лит: Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 11</p> <p><b>2.Игровая ситуация «Как зверята собирали грибы»</b></p>	<p>Информационный материал для воспитателей</p> <p>«Реализация технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательную деятельность детей 4-5 лет»</p>	<p>1.Анкетирование родителей «Игра в жизни ребенка»</p> <p>2.Организация детско-родительского клуба «Фиолетовый лес»</p> <p>Тема «Привлечение родителей к обогащению предметно — пространственной среды «Игровизор»</p> <p>2. Памятка для родителей «Особенности развивающих игр В.В. Воскобовича»</p>	<p>1. Анализ анкет</p> <p>2. Обогащение развивающей среды группы</p> <p>3. Сбор дополнительного материала по теме «Использование игр В.В. Воскобовича для развития математических представлений у детей», интернет – источники.</p>

	<p>Задачи: 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).</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 12</p> <p><b>3. Игровая ситуация «Как кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию»</b></p> <p><b>Задачи:</b> Развивать умение группировать предметы по цвету, определять и называть высоту предметов, придумывать и составлять из частей силуэты деревьев, называть их, тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз – рука»</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 14</p> <p><b>4. Игровая ситуация «Как Крутик По подарил Пчёлке Жуже лодочку»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение анализировать фигуры, сравнивать их по составу и находить одинаковую часть, понимать пространственные характеристики «верх», «низ», составлять из частей по схеме силуэт «кукла», называть его, аргументировать свой выбор.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 20</p>			
<p><b>Н О Я Б Р Ь</b></p>	<p><b>1. Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по Ковровой Полянке»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение ориентироваться в пространстве, отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 21</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как Малыш Гео гостил у Паучка и Девочки Дольки»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение конструировать контур геометрической фигуры прямоугольника, понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «верх», «вниз», определять на ощупь части игры, составлять целое из разного количества частей, придумывать и конструировать силуэт игрушки, называть его.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 23</p>	<p>Мастер-класс «Игра плюс сказка»</p>	<p>Круглый стол дети – родители «Научи меня играть» (пятница 2 половина дня)</p>	<p>Публикации по теме самообразования</p>

	<p><b>3. Игровая ситуация «Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, находить фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), по описанию их признаков (цвет и размер), придумывать и составлять из геометрических фигур силуэты чего-либо, рассказывать о них, решать простые задачи на выкладывание фигур в ряд, выполнять физические упражнения.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 27</p> <p><b>4. Игровая ситуация «Как зверята выступали на арене Цифроцирка»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение составлять числовой ряд от одного до пяти, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор, придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу, поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации).</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 33</p>			
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ДЕКАБРЬ</p>	<p><b>1. Игровая ситуация «Как кораблик попал в шторм»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета, понимать пространственные характеристики «низкий», «верхний», «нижний», «между», тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз-рука».</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 35</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как команда кораблика наводила порядок после шторма»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умение составлять из фигур – головоломки «лесенку» по простому алгоритму (цвет и количество частей), придумывать и составлять силуэты «рыбки», называть их, видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты её решения, поддерживать беседу на предложенную тему.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 37</p> <p><b>3. Игровая ситуация «Как друзья пили чай с</b></p>		<p>Собрание детско-родительского клуба «Фиолетовый лес»</p> <p>Буклет «Игры В. Воскобовича в саду и дома»</p>	<p>Создание картотеки игр с пособием «Коврограф-ларчик»</p>

	<p><b>пирогами»</b>  <b>Задачи:</b> развивать умения сравнивать простые силуэты между собой и выбирать один по заданным признакам, с помощью системного оператора (технология ТРИЗ) называть состав пирогов, где их выпекают, какие изделия из муки выпекали в прошлые времена, придумывать «пирог будущего» и составлять их силуэты из частей.  <b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 40</p> <p><b>4. Игровая ситуация «Как Пчёлка Жужа угощала Девочку Дольку»»</b>  <b>Задачи:</b> развивать умения выбирать один предмет из трёх по заданным признакам, конструировать предметный контур корзины, составлять целое из двух, трёх, четырёх частей, участвовать в экспериментировании, находить фигуру-головоломку по описанию и составлять её, определять количество предметов.  <b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 43</p>			
<p><b>Я Н В А Р Б</b></p>	<p><b>1. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа наряжалась»</b>  <b>Задачи:</b> развивать умения складывать фигуру «башмачок» путём перемещения частей в пространстве, находить геометрические фигуры по признакам (цвет и форма), выкладывать из них горизонтальный ряд, решать простую задачу на изменение положение фигур в ряду, придумывать и конструировать предметные силуэты, называть их.  <b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 49</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как друзья украшали ёлку в Цифроцирке»</b>  <b>Задачи:</b> развивать умения обозначать числа цифрами, придумывать и конструировать силуэт «ёлочка», составлять силуэт «гантель» по образцу, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), находить геометрические фигуры по признакам (цвет, размер, форма), составлять из них горизонтальный ряд с учётом пространственного положения относительно друг друга.  <b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 73</p> <p><b>3. Игровая ситуация «Как Кораблика получила подарки»</b>  <b>Задачи:</b> развивать умения определять высоту предметов, понимать пространственные характеристики «верхний», «нижний», разворачивать предметы справа налево, придумывать</p>		<p>Оформление фотовыставки «Использование игр В.Воскобовича в деятельности детей»</p>	

	<p>и конструировать силуэты и контуры предметов, рассказывать о них, решать задачи с противоречием (технология ТРИЗ), составлять «плот» из фигур-головоломок по образцу.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 58</p>			
<b>Ф Е В Р В Л Ь</b>	<p><b>1. Игровая ситуация «Как в Фиолетовом лесу выпал снег»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма, цвет, размер), придумывать и конструировать из них узор, составлять фигуру из разного количества частей, придумывать и конструировать разные силуэты, сортировать фигуры по форме.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 63</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как Медвежонок с Галчонком поссорились и помирились»</b></p> <p><b>Задачи:</b> Развивать умения находить геометрические фигуры по признакам (форма и цвет), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации, конструировать фигуры «башмачок» и «самолёт» путём перемещения частей в пространстве.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 67</p>		<p>1.Индивидуальные беседы (игры В. Воскобовича)</p> <p>2.Создание напольной дидактической игры по технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»</p>	
<b>М А Р Т</b>	<p><b>1. Игровая ситуация «Как зверята поменяли грибы на лепестки»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения определять, сравнивать и отсчитывать необходимое количество предметов, отгадывать загадки про цвета, находить предметы указанного цвета, составлять из частей силуэт «цифра “пять”», придумывать и конструировать силуэты любых предметов, называть их, рассказывать, для чего они нужны.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 67</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их пространственному положению, решать логическую задачу на поиск предмета по признаку, составлять силуэт «дерево» по схеме, видеть проблему в простой ситуации и предлагать варианты её решения.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 82</p>		<p>1.Собрание детско-родительского клуба «Фиолетовый лес»</p>	

	<p><b>3. Игровая ситуация «Как на Чудо-островах появилась необычная машина»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения называть виды транспорта (наземный, воздушный, водный), составлять силуэт «легковая машина» по образцу, заменять в нём одни части на другие, придумывать хорошее и плохое в предмете (технология ТРИЗ), решать проблемную ситуацию, конструировать фигуру за счёт перемещения частей в пространстве.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 99</p> <p><b>4. Игровая ситуация «Как Ворот Метр помог команде кораблика спастись от Жука»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения сортировать флажки по цвету и пространственному положению, находить предмет по высоте, менять пространственное положение флажков, составлять силуэт «жук» по образцу, видеть в ситуации проблему и решать её, менять характеристики предмета на противоположные (технологии ТРИЗ).</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 103</p> <p><b>5. Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа делили фигуры»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения решать задачи на пересечении множеств (круги Эйлера), придумывать и составлять предметные силуэты и рассказывать о них, ориентироваться на плоскости, предлагать варианты решения проблемной ситуации.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 118</p>			
<p><b>А П Р Е Л Ь</b></p>	<p><b>1. Игровая ситуация «Как команда кораблика готовилась поздравлять Девочку Дольку»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения группировать предметы по цвету и пространственному положению, определять высоту предметов, придумывать и конструировать силуэт «подарок», делать гимнастику только одной частью тела (технология ТРИЗ).</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 123</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как друзья поздравляли Пчёлку Жужу»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения вышивать контур прямоугольника, придумывать и</p>	<p>Открытый показ в «Путешествие в страну Математику»</p>	<p>1.Индивидуальные беседы (игры В. Воскобовича)</p> <p>2.Игра – квест совместно с детьми</p>	

	<p>достраивать его до предметного изображения, сравнивать фигуры друг с другом, составлять из четырёх прямоугольников два квадрата, придумывать, как можно использовать предмет (технология ТРИЗ), достраивать квадрат до предметного силуэта, придумывать и показывать танец персонажа (элементы театрализации)</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 125</p> <p><b>3. Игровая ситуация «Как Лопушок и Гусеница Фифа ловили бабочку»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения составлять силуэт «бабочка» из частей по словесному описанию, ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «вправо», «влево», «верх», «вниз», предлагать варианты решения проблемной ситуации, придумывать и конструировать предметные силуэты, рассказывать о них, выполнять физические упражнения.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 137</p> <p><b>4. Игровая ситуация «Как Гусеница Фифа путешествовала»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «верх», «вниз» находить среди множества фигур заданные по форме, придумывать и конструировать головной убор для сказочного персонажа, составлять из частей геометрических фигур знакомые предметные силуэты и придумывать свои, рассказывать о назначении предметов.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 158</p>			
<p><b>М</b> <b>А</b> <b>Й</b></p>	<p><b>1.Диагностика</b> диагностическое обследования детей в средней группе (конец учебного года)</p> <p><b>2. Игровая ситуация «Как друзья добрались до Поляны Золотых Плодов»</b></p> <p><b>Задачи:</b> развивать умения составлять из фигур-головоломок башню по простому алгоритму (цвет), называть виды воздушного транспорта, придумывать и конструировать их силуэты, трансформировать одну геометрическую фигуру в другую, предлагать варианты, решения проблемной ситуации.</p> <p><b>Метод. лит:</b> Т. Г. Харько Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», с. 172</p>		<p>1. Выступление на родительском собрании с подведением итогов по работе с технологиями В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»</p>	<p>1 Диагностика знаний и умений детей в данной области (на конец года)</p> <p>2. Отчёт по теме самообразования</p>

