Проект на тему:
«Головоломки»

Руководитель проекта:
воспитатель Машкина Е.В.

Тема проекта: «Головоломки».
Вид проекта: познавательно – исследовательский.
Срок реализации: краткосрочный
Состав участников: групповой (дети, воспитатели, родители).
Автор проекта: Аня Карелина, Прохор Воротников, Яна Хильман.
Актуальность проекта:
Что такое головоломки? Головоломки – это интересные задачи, которые не выполнишь, пока хорошо не подумаешь. Они развивают детей. Мы очень люблю решать ребусы, головоломки. Взрослые сказали, что это все нам пригодится в школе, а мы собираемся в этом году пойти в 1 класс. С головоломками мы познакомились в детском саду, дома мы изготовили их сами из разных материалов. Решая головоломки, захотелось о них узнать еще больше, решать их с друзьями и взрослыми.

Цель проекта: знакомство с историей появления головоломок.

Задачи:
1.Выяснить, какие бывают головоломки.
2.Исследовать, как составляются ребусы.
3.Познакомить с различными видами головоломок, научить детей старшей группы выполнять разные занимательные задачки.

Объект: головоломки
Предмет: игры

Проблема: Выяснить, для чего нужны головоломки, ребусы, полезны ли они?
Гипотеза: если дети научатся решать головоломки, ребусы, будет много знаний, которые пригодятся в школе.
Роль детей:
Подобрать ребусы по темам: «Школа», «Школьные принадлежности».
Изготовление головоломок из подручного материала.
Роль взрослых:
Взрослые с детьми через литературу и интернет узнали очень интересную информацию о головоломках.
Сделали вывод: любая головоломка помогает успокоиться, снять негативные эмоции.
После такой игры ребенок гораздо спокойнее и уравновешеннее.

Этапы работы

№ п/п	Этапы	Виды деятельности
1.	***Подготовительный***	Обсуждение темы проекта Подбор материалов для реализации проекта Подбор головоломок и ребусов.
2.	***Основной***	Ситуация общения «Что такое головоломки?»; Отгадывание загадок, занимательных вопросов, шуточных задачек, головоломок, лабиринтов ***Художественно – эстетическое развитие:***

		Рисование на тему «Придумай рисунок из геометрических фигур» Аппликация «Закладка из геометрических фигур» Моделирование «Танграм». ***Познавательно – конструктивная деятельность*** Игры Воскобовича «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» Лабиринты Игра «Кто внимательнее» «Танграм» Логические блоки Дьенеша Работа со счетными палочками на составление геометрических фигур Развивающие задания: «Логика в математике», «Занимательная математика», «Волшебные фигуры», «Треугольник и квадрат». ***Художественно – речевое развитие*** Составление сказок о геометрических фигурах Составление загадок ***Социально – коммуникативное развитие*** Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет», «Школа», «Детский сад», «Кафе»; «Вечер загадок и отгадок»
3.	***Заключительный***	Выставка совместного с родителями дидактического материала: подбор ребусов к теме «Школьные принадлежности», игра «Танграм». Подведение итогов через проведение досуговой деятельности « КВН в старшей группе». Изготовление карты «Царство математики» Постановка новой проблемы (Как можно использовать игру «Танграм», как можно использовать в театрализованной деятельности «оживленные» геометрические фигуры).

Практические результаты проекта:

1.Изготовлены игры «Танграм», «Загадки со спичками», «Ребусы» на тему «Школа», «Школьные принадлежности»

2. Познакомлены дети старшего возраста с головоломками и ребусами.

3.Участие в конкурсах.

Заключение: нами изучены: математическая игра «Танграм», игры со спичками, ребусы. Мы сделали вывод, что математические игры нам очень понравились, они нас развивают. Любая головоломка - учит мыслить.