**Описание проекта**

1. **НАЗВАНИЕ РАЗВИВАЮЩЕГО ПРОЕКТА**

**«Применение игровой технологии В. Воскобовича**

**в работе с клиентами»**

1. **ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ**

Проект планируется реализовать в краевом государственном бюджетном учреждении социального обслуживания «Арсеньевский психоневрологический интернат».

Клиентами КГБУСО «Арсеньевский психоневрологический интернат являются люди с расстройствами высшей нервной системы. Основные диагнозы получателей социальных услуг: параноидная шизофрения, умственная отсталость, слабоумие. Поэтому необходимо проведение работы с клиентами на восстановление и формирование психических процессов.

Изучив современные технологии, направленные на решение данной задачи, мы остановили свой выбор на технологии интенсивного развития психических процессов и интеллектуальных способностей «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Нас привлекло, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к получателям социальных услуг с психическими расстройствами добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Особенность ее  в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения клиентов и у нее широкий возрастной диапазон.  
Первые игры В. В. Воскобовича появились еще в начале 90-х годов. Сейчас разработано более 40 игровых пособий. Достоинство данных развивающих игр  - их многофункциональность. С одной и той же игрой могут заниматься по разному. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий. С помощью игр можно решать большое количество задач: освоить или повторить цифры и буквы; цвет или форму; счёт, ориентироваться в пространстве; тренировать мелкую моторику рук; совершенствовать речь, мышление, внимание, память, воображение. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

**Новизна** данного проекта состоит в корректировке утраченных психических процессов получателей социальных услуг через интересные занятия мотивационного плана, порождают интерес к приобретаемым знаниям, умениям, навыкам, а значит помогают в реализации основной цели.

1. **СОЦИАЛЬНАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ** проекта состоит в том, что клиенты с развитыми  мыслительными операциям, процессами и функциями быстрее запоминают материал, более уверены в собственных силах, легче адаптируются в любой обстановке.

**4. ЦЕЛЬ ПРОЕКТА**

Развитие мыслительных операций через игровые действия.

**Задачи проекта:**

1. Эффективное развитие всех психических процессов;

2. Развитие логического мышления, воображения, познавательного интереса;

3. Развитие речевых функций и словотворчества;

4. Развитие навыков моделирования, мелкой моторики руки.

**5. УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА**

Целевой группой программы являются клиенты учреждения. Участниками программы помимо клиентов учреждения могут являться персонал учреждения, партнёры.

1. **ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

**1 этап**

Теоретическая часть – знакомство с играми В.Воскобовича под руководством специалистов по социальной работе.

**2 этап**

Практическая часть – применение игр на развитие разных психических процессов, обучение игровым действиям.

**3 этап**

Самостоятельные игры получателей социальных услуг индивидуальные и коллективные, проявление творческих способностей, словотворчества.    
**4 этап.**

 Диагностика эффективности реализации проекта.

**7. ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ ПРОЕКТА:**

Реализация проекта «Применение игровой технологии В.Воскобовича в работе с клиентами» планируется постоянно:

1. Индивидуальные занятия - 1 раз в неделю;
2. Коллективные занятия – 1 раз в неделю.

**8. ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ПРОЕКТА:**

1. выполнение различных умственных операций;
2. умение логически мыслить;
3. развитие памяти, концентрация внимания;
4. самостоятельное выполнение творческих заданий;
5. умение самостоятельно приобретать знания.

**9. КОММЕНТАРИИ К БЮДЖЕТУ**

Важная роль отводится созданию специальной развивающей среды:

* кабинет дополнительного образования;
* компьютеры с CD-DVD – 1шт.;
* многофункциональное устройство принтер/ сканер/ копир –2 шт.;
* мультимедийный аппарат – 1 шт.;
* Коврограф «Ларчик»;
* Настольные игры «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Игровизор», «Складушки», «Чудо крестики», «Фонарики. Эталоны формы», «Чудо соты», «Логоформы», «Математические корзинки», «Шнур затейник», «Конструктор букв»;
* мультимедиатека (слайдовые презентации, видео ) о применении технологии;
* подключение к сети Интернет, WI-FI, электронная почта.

**ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Игры** | **Задачи** | **Описание** | **Сроки** |
| 1. | **«Квадрат Воскобовича»** | * умение смотреть на ситуацию в целом, не зацикливаясь на мелких деталях; * способности к моделированию; * хорошего уровня развития ориентирования в пространстве; * креативности, памяти, внимательности, старательности. | Пособие содержит 32 треугольника разного цвета. Они располагаются на установленном расстоянии по отношению друг к другу и приклеены к тканевой основе, которая отлично сгибается. В игре работают 4 основных цвета: красный, желтый, синий, зеленый.  «Квадрат Воскобовича» с легкостью трансформируется в разные формы: самолет, черепаха, дом и другие.Формы собираются как плоские, так и объемные. Можно воспользоваться для сборки готовыми схемами, а можно пофантазировать и придумать свой образ. Всего схем сложения более 100. | Январь |
| 2. | **«Игровизор»** | * ориентирование на плоскости, изображение фигур, копирование изображений по клеточкам, знакомство с понятием симметрии и т.д. (показывать путь по лабиринту, обводить по контуру, проводить по дорожкам); * можно писать * графические диктанты | Игра, позволяющая сэкономить много бумаги на рисовании, прохождении лабиринтов и выполнении других различных заданий, которые требуют прорисовки.  **Игровизор состоит из:**   * подложки – листа заламинированного картона, на котором расчерчена сетка; * прозрачный пластик, рисуют по которому маркерами на водной основе. Между собой листы скреплены пружиной. На подложке в углах нарисованы животные. С их помощью малышу легче ориентироваться на листе. Лев живет в левом верхнем углу, лань в левом нижнем углу, павлин красуется в правом верхнем углу, а пони в правом нижнем углу. | Февраль. |
| 3. | **«Чудо крестики»** | Закрепление основных цветов, развитие умений сравнивать и производить анализ, формирование представления о целом и части, схематическая ориентировка, изобретательные проявления. | Игра выглядит как рамка с вкладышами, отличающимися формой и цветом. Использующиеся геометрические фигуры собираются из отдельных частей. Когда клиенты начнут хорошо справляться с этими упражнениями, они усложняются. С помощью предложенных схем можно составлять разнообразные образы фигур и предметов. В «Альбоме фигурок» представлена наглядность к головоломке. | Март |
| 4. | **«Фонарики. Эталоны формы»** | * развитие изобретательных способностей и воображения; * речевое развитие, * развитие мелкой моторики руки; * тактильной восприимчивости; * мыслительных процессов; * памяти; * математических навыков: количественный счет, понятия «больше-меньше», пространственные отношения, умения конструировать на плоскости. | В комплекте предложены «фонарики» - эталоны разных форм и размеров. К полю игры, выполненному из ковролина, они закрепляются с помощью ленты. Поле для игры можно располагать как горизонтально, так и вертикально.  В альбоме, который входит в комплект, предлагаются различные схемы для конструирования фигур. Можно работать, опираясь на них, а можно проявить воображение и придумать самостоятельно. Альбом подразделен на темы: человек, животные, бабочки и другие. Это сделано для удобства его использования. | Апрель |
| 5. | **«Чудо-соты»** | * развитие логики; мелкой моторики; зрения; представления о понятиях «часть и целое», * умение находить решения математических задач | Игра сделана в форме рамки, в которой сделаны отверстия в виде сот. В каждой соте содержится подборка геометрических фигур. Количество деталей во всех сотах разное. Цвета тоже разные. В красной соте – одна деталь, зеленая – две, оранжевая – четыре, желтая и синяя – по пять деталей. Например, зеленая сота состоит из двух трапеций.. | Май |
| 6. | **«Логоформочки»** | Развитие логики, мыслительных процессов, памяти, внимательности, мелкой моторики, фантазии. | Поле этой замечательной развивающей игры составлено из квадратов 3\*3 см. Снизу расположена подвижная линейка, пользуясь которой можно смоделировать геометрическую фигуру или составную. Составляются они из 3 эталонных красных фигур (круг, треугольник, квадрат) и 6 зеленых составных. Составные фигуры, которые образованы с помощью объединения верха и низа эталонных, получили свое название по схожести с предметами, которые они напоминают (ваза, грибок). Названия можно увидеть в инструкции.  Фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах расположены в строгой последовательности. В вертикальных рядах все фигуры имеют одинаковый верх (вершки), в горизонтальных – низ (корешки). | Июнь |
| 7. | **«Математические корзинки»** | Развитие мелкой моторики с помощью операций раскрашивания, штриховки. | С помощью этого пособия можно совершить сказочное путешествие в страну математики. Герои игры, цифрята-зверята, помогут освоиться в мире счета и закрепить его, побывать в гостях у чисел и выяснить их состав, будут подвергать цифры сравнению и совершать математические действия.  Всего в инструкции описано 10 игр. | Июль |
| 8. | **«Шнур затейник»** | развитие пространственного мышления, внимательности, памяти, усидчивости. | Это пособие выполнено в виде деревянной досочки с 27 сквозными отверстиями. В комплекте также идут красный, синий и зеленый шнурки. Задача клиента в том, чтобы пользуясь предоставленными схемами продевать шнурки в отверстие или наматывать их на крепления. В результате он получает рисунок или написанное слово. | Август |
| 9. | **«Забавные цифры»** | Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять числа. Развитие памяти, мышления, фантазии, речи. | В комплект игры входят 10 ярких красочных карточек с цифрами, сделанных из картона, и детальная инструкция. С помощью цифр в виде зверей можно сделать из скучного процесса обучения математике познавательную и увлекательную игру под названием «Цифроцирк».  На всех карточках нарисована не просто цифра, а цифрозверь, например 1 – это еж, 2 – заяц…  В прилагаемой инструкции описывается много игр с цифроцирком, которыми можно воспользоваться для занятий. Цифроцирк познакомит с цифрами, натуральными числами, порядковым и количественным значением числа. | Сентябрь |
| 10. | **«Геоконт»** | * ориентировка по системе координат; * развитие креативности; * умения анализировать и сравнивать. | Название игры образовано от словосочетания «геометрический контур». Она представляет собой доску, на которой располагаются пластиковые гвоздики. В комплект входят цветные резиночки и подробная инструкция. В инструкции описаны необычные путешествия сказочных персонажей по лесу, встреча с пауком Юком и его цветными паутинами. Задания выполняются с усложнением.  Клиенты создают узоры, закрепляя резинки на гвоздиках по схемам или придумывая их самостоятельно. Можно изобразить дорожки, геометрические фигуры, сложные узоры-паутинки. | Октябрь |
| 11. | **«Конструктор букв»** | * формирование представлений о том, как связаны между собой звук и буква, * запоминание графического обозначения букв, * развитие мелкой моторики руки и воображения. | Пособие представляет собой фанерную дощечку с закрепленными на ней резинками. Они выполняют функцию фиксации деталей буквы. В комплект включено 15 элементов разных форм для составления букв.  Конструктор поможет в закреплении алфавита. С его помощью можно выкладывать графическое обозначение каждой буквы, перестраивая ее потом в другую. | Ноябрь |
| 12. | **Коврограф «Ларчик»** | Пособие является универсальным так как : способствует  сенсорному развитию , развитию психических процессов   (память,  внимание , мышление , воображение).Так же развивает математические , речевые , экологические предпосылки у клиентов.  Клиенты знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости . | Игровое поле из ковролина и наглядный материал : «Забавные буквы» , «Забавные цифры» , «Разноцветные веревочки» , «Разноцветные круги» , «Разноцветные квадраты-эталоны цвета» , «Буквы и цифры» и оригинальные элементы : зажимы , кармашки ,..    В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу ,на которой происходят различные чудеса .     Поле коврографа разделено сеткой , которая помогает знакомить клиентов с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку в тетрадях в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение.  В комплект входят:  **Разноцветные веревочки .**  Ими можно обводить и соединять , создавать различные фигуры и узоры измерять величину предметов .  **Разноцветные круги-липучки.**  -«Бусы».  На коврографе располагаются в ряд кружочки группами на некотором расстоянии друг от друга. В каждой группе количество шариков увеличивается на один (1,2,3,4 шарика из «Разноцветных липучек»).Это одна нитка с бусами.  **Разноцветные квадраты и Радужные гномы.**  Карточки семи цветов радуги .  **Пространственные карточки :ЛЕВ , ПАВЛИН ,ПОНИ , ЛАНЬ.**  «Лев, лань, павлин и пони»    Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки.  **Образные элементы.**  Занимательные игры с «забавными цифрами»  из Цифроцирка.  **Круговерт и стрелочка.**  Используется для начертания кругов.  Вспомогательные элементы: касса , кармашки ,зажимы , знаки отрицания. | Декабрь |