

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Нижневартовска детский сад №10 «Белочка»*



Утверждено
на педагогическом совете № 1
от «29» августа 2024 г

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ
Города Нижневартовска
С.А.Головина _____
Приказ № 450 от 29.08.2024

Дополнительная общеобразовательная программа

познавательной направленности по развитию
интеллектуально-творческих способностей у детей 6-7 лет
«Сказочный мир»

**Нижневартовск
2024**

Содержание

- 1. Паспорт программы кружка.....3 стр.**
- 2. Пояснительная записка к программе5 стр.**
- 3. Ресурсное обеспечение программы9 стр**
- 4. Календарно-тематический план работы кружка.....12 стр.**
- 5. Литература.....15 стр.**
- 6. Приложение.....16 стр.**

1. Паспорт программы кружка

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа познавательной направленности по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей 6-7 лет «Сказочный мир»
Основание для разработки программы кружка	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Закон РФ «Об образовании»; ✓ Концепция системы образования Ханты-Мансийского автономного округа-Югры до 2020 года (основные положения); ✓ Программа «Развитие образования города Нижневартовска на 2021-2025 годы»; ✓ Программа развития МАДОУ на 2021-2025 годы; ✓ Устав и др. локальные акты МАДОУ города Нижневартовска ДС №10 «Белочка»; ✓ Методические рекомендации по игровой технологии В.В.Воскобовича. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ.
Основные разработчики программы кружка	Воспитатель Якимчук Н.А.
Цель программы	Развитие интеллектуально-творческих и эмоциональных способностей на основе игровой технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», элементов песочной терапии.
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Способствовать развитию познавательного интереса и исследовательской деятельности. ✓ Создавать условия для развития наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества. ✓ Содействовать гармоничному развитию у детей эмоционально-образного и логического начал. ✓ Формировать базисные представления об окружающем мире, математических понятиях. ✓ Совершенствовать развитие мелкой моторики.
Адресат программы	Программа рекомендована для занятий с детьми от 6 лет до окончания образовательных отношений
Структура программы кружка	В программе предложена система занятий, включающая следующие этапы: 1 этап – вводный 2 этап – формирующий 3 этап – закрепляющий
Условия	1. Программа может быть реализована в дошкольном

реализации программы кружка	образовательном учреждении в специально оборудованной комнате. 2. Занятия могут проводиться с группой не более 10 человек. 3. Продолжительность занятий не должна превышать 30 минут.
Место проведения	г. Нижневартовск, ул. Менделеева, 22а, МАДОУ ДС №10 «Белочка», специально оборудованная комната
Ожидаемые конечные результаты реализации программы кружка	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Развитие познавательного интереса детей и исследовательской деятельности. ✓ Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества. ✓ Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал. ✓ Сформированность базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях. ✓ Развитие мелкой моторики.
Система организации контроля за исполнением программы	Педагог два раза в календарный год предоставляет отчет о реализации программы на педагогическом совете, общем родительском собрании.

2. Пояснительная записка

*Просто сыграем, как делают дети,
Что «вне игры», то для них - мишура,
Это сладчайшее дело на свете –
Общая наша игра!*

Дошкольное детство – период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Для ребенка этого возраста характерна высокая познавательная активность, повышенная впечатлительность, потребность в умственной нагрузке. У него развита интуиция, яркость, конкретность представляемых образов и легкость манипулирования ими.

Эффективно развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из проблем современности. Игры В.В. Воскобовича – необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Их простота, незатейливость, большие возможности в плане решения воспитательных и образовательных задач неценены в работе с детьми. Игры подобного рода психологически комфортны. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. Игры мобильны, многофункциональны, увлекательны для детей. Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе.

Основные принципы технологии

- *Игра плюс сказка*

Первым принципом технологии "Сказочные лабиринты игры" является игровое обучение детей дошкольного возраста. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка. "Сказочные лабиринты игры" - это форма взаимодействия взрослого и детей через реализацию определенного сюжета (игры и сказки). При этом образовательные задачи включены в содержание игры. Дополнительную игровую мотивацию создают и методические сказки. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. Очень удобно - взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на вопросы, решает задачи, выполняет задания.

- *Интеллект*

Второй принцип технологии В. Воскобовича - построение такой детской игровой деятельности, в результате которой развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на развитие невербального интеллекта у детей.

- *Творчество*

Третий принцип "Сказочных лабиринтов игры" - раннее творческое развитие дошкольников. Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

- *Развивающая среда - Фиолетовый лес*

Это развивающая сенсомоторная зона. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи. Каждая игра занимает определенную область в Фиолетовом Лесу и имеет своего персонажа:

- Игра «Геоконт» - Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – Малыш Гео, Ворон Метр, Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.
- Игра «Геовизор» - Школа Волшебства, персонажи – Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни.
- Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи - Ворон Метр.
- Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) – Чудесная Поляна Золотых Плодов, персонажи – шуты Дион, Дван, Трин.
- Игра «Прозрачный квадрат» - Озеро Айс, персонажи – Хранитель Озера Айс, Малыш Гео, Ворон Метр, Незримка Всюсь.
- Игра «Прозрачная цифра» - Цифроцирк, персонажи – Магнолик.
- Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» - Цифроцирк, персонажи Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка.
- Комплект «Игровизор» - Страна Муравия, персонажи – Околесик, королева Мурана и ее поданные, муравей Мурашик.
- Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка, персонажи Лопушок и Гусеница Фифа.
- Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Чудо-острова, персонажи – Пчелка Жужа, Китенок Тимошка, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик, Краб Крабыч.
- Игра «Чудо-цветик» - Поляна Чудесных цветов, персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.
- Игра «Теремки Воскобовича» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – Шуты Арлекин, Орлекин, Урлекин, Ырлекин, Эрлекин, Ярлекин, Ерлекин, Юрлекин, Ирлекин, Ерлекин.
- Игры «Конструктор цифр» - Город Говорящих Попугаев, персонажи – попугаи Эник и Бэник.
- Игры «Конструктор букв», «Шнур-затейник» - Цифроцирк, персонажи – Филимон Коттерфильд.

- Игры «Логоформочки» - персонажи – Восклицатик.

Эффективность использования специально оборудованной комнаты заключается в том, что в отличие от традиционных методов педагогики в самом оборудовании заложено разнообразие различного рода стимуляторов, применение которых создает дополнительный потенциал для развития ребенка.

Учебный план дополнительной образовательной программы «Сказочный мир» разработан в соответствии с:

- «Требованиями к организации режима дня и учебных занятий», инструктивно-методического письма Министерства образования РФ от 04.03.2000, №65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»;

- письмом МО РФ от 18.06.2003 № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;

- Уставом МАДОУ ДС №10 «Белочка».

Тематический план составлен с учетом:

- возрастных особенностей развития детей;
- направленности работы;
- индивидуальных особенностей развития детей.

Образовательная деятельность творческо-интеллектуальной направленности основывается на практических рекомендациях авторов технологии «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича В.В., Харько Т.Г.,

Методы и технологии работы:

- ✓ наглядный метод: иллюстрирование, показ, демонстрация;
- ✓ метод формирования сознания: рассказ, беседа, показ, рефлексия;
- ✓ метод формирования чувств: стимулирование эмоций, психогимнастика регуляции состояния, фиксирование положительных эмоций при достижениях;
- ✓ приемы активизации познавательной деятельности через влияние на анализаторы восприятия (тактильное, зрительное, слуховое);
- ✓ игровые технологии: игра, игровые ситуации;
- ✓ технология проблемного обучения: анализ проблемных ситуаций, обсуждение решений, моделирование.

Количественный состав групп. Оптимальное количество участников не более 10 человек, включая взрослых. Продолжительность занятия 25-30 минут. Количество занятий – 2 раза в неделю. Форма работы – групповая, подгрупповая.

Качественный состав группы. Дети, воспитывающиеся в МАДОУ ДС №10 «Белочка». В группу подбираются дети, не имеющие противопоказаний для групповой работы.

Противопоказания: соматические и психоневрологические заболевания (учитываются специальные рекомендации невропатолога), аллергия, инфекционные заболевания.

Принцип комплектования группы и организации работы:

- добровольное участие;
- недирективность позиции взрослого;
- учет психофизиологических особенностей развития детей.

Занятие имеет следующие основные части:

- вводная (ритуал приветствия);
- основная (настрой, творчество);
- завершающая (подведение итогов, ритуал прощания).

Оценка эффективности: эффективность занятий по программе отслеживается диагностикой развития ребенка, достаточным уровнем готовности к регулярному обучению в школе.

3. Ресурсное обеспечение программы

- ✓ Игровое пространство, оснащенное дидактическим комплексом развивающих игр В.В.Воскобовича.
- ✓ Игровая технология «Сказочные лабиринты игры»

№ п/п	Название игр	Цель игры	Материал
1.	Чудо соты	Развивает сенсорные способности, психические процессы внимание, память, мышление, творческие способности, мелкую моторику.	Комплект «Чудо головоломки», или Удивительные превращения в Фиолетовом Лесу
2.	Чудо цветик	Развивает психические процессы: внимание, мышление, память, речь, воображение. Математические представления: освоение свойства десяти, соотнесение целого и его части. Творческие способности: умение осуществлять свой собственный замысел, нестандартно и глубоко мыслить.	
4.	Чудо крестик	Способствует развитию воображения, творческих и сенсорных способностей. Совершенствованию интеллекта. Тренировка мелкой моторики рук. Освоение количественных и пространственных представлений.	
5.	Математическ	Развивает мелкую моторику рук.	Комплект «Цифроцирк»,

	ие корзинки Счетовозик	Координацию «глаз – рука». Интеллект. Процессы внимания, памяти, речи, способности ориентироваться на плоскости, гибкость мышления, сообразительность.	или Легенды Фиолетового Леса.
6.	Забавные цифры из цифроцирка	Математическое развитие. Знакомство с цифрами числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета в пределах 10.	
7.	Лого формочки	Развитие психических процессов внимание, произвольной памяти, воображения, речи. Развивает мелкую моторику рук. Координацию «глаз – рука». Интеллект. Процессы внимания, памяти, речи, способности ориентироваться на плоскости, гибкость мышления, сообразительность. Умение сравнивать и анализировать, объединять части в целое, выстраивать логические связи и зависимости.	Комплект «Логовкладыши», или Приключения Крутика По.
8.	Геоконт	Развивает сенсорные и познавательные способности. Способствует формированию представлений об эталонах формы. Развитие мелкой моторики, память, речь, пространственное мышление и творческое воображение, умение согласовывать свои действия, анализировать, сравнивать.	Комплект «Геоконт», или Приключения Малыша Гео и его друзей.
9.	Геовизор	Способствует развитию математических представлений, пространственных отношений, классификацию предметов по признакам, цифровом ряде, структуре цифр как знака, свойствах гибкости и прозрачности и непрозрачности. Психических процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения.	
10.	Квадрат Воскобовича (двухцветный, четырёхцветный квадрат) Змейка	Способствует развитию тонкой моторики руки, пространственного мышления, и творческого воображения, иметь сравнивать, анализировать, сопоставлять. Совершенствовать внимание,	Комплект «Игровой квадрат», или Загадки Фиолетового Леса

		память.	
11.	Прозрачная цифра	Способствует развитию математических представлений, пространственных отношений, классификацию предметов по признакам, цифровом ряде, структуре цифр как знака, свойствах гибкости и прозрачности и непрозрачности. Психических процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения.	Комплект «Прозрачный квадрат», или Нетающие льдинки Озера Айс.
12.	Прозрачный квадрат	Способствует успешному усвоению эталонных форм, помогает понять соотношению целого и части. Совершенствование интеллекта (внимание, мышление, память, воображение). Развитие творческих способностей.	
13.	Волшебная восьмерка Конструктор букв Шнур-затейник	Развитие психических процессов внимание, произвольной памяти, воображения, речи. Развивает мелкую моторику рук. Координацию «глаз – рука». Интеллект. Процессы внимания, памяти, речи, способности ориентироваться на плоскости, гибкость мышления, сообразительность. Ориентировка в пространстве. Подготовка к обучению чтению.	Комплект «Конструктор-шнур», или Знаменитый Фокусник Коттерфильд.
14.	Коврограф Ларчик Кораблик Брызг-Брызг	Способствует развитию математических представлений, пространственных отношений, классификацию предметов по признакам, цифровом ряде, структуре цифр как знака, свойствах гибкости и прозрачности и непрозрачности. Психических процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения.	Комплект «Ларчик», или Лопушок и его друзья.

4. Календарно-тематический план работы с детьми

№ п/п	Дата	Название занятий	Цели и задачи занятий
1.	Сентябрь	1. Давайте познакомимся. 2. Квадрат Воскобовича 3. «Встреча с волшебным квадратиком» 4.Игра – сказка «Волшебный квадратик» 5. Игра «Домик» 6. Игра – сказка «Чудо – Цветики, или Тайна Поляны Чудесных Цветов» 7.«Сказочное путешествие»	Познакомить с двухцветным квадратом. Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей. Формировать умение конструировать простую плоскостную фигуру. Познакомить детей с играми. Способствовать пониманию приёма сложения предмета из частей.
2.	Октябрь	1.Чудо-Цветик 2. Игра «Сказочная птица» 3.»Письмо от лесных зверей» 4.Квадрат Воскобовича Игра «Конфета» 5.Чудо-Цветик 1 6. Игра « Черепашка» 7. «Путешествие в Фиолетовый лес»	Формировать умение конструировать птиц по образцу. Развивать внимание. Формировать умение конструировать плоскостную фигуру. Развивать умение создавать предметы по образцу и называть их.
3.	Ноябрь	1.Квадрат Воскобовича 2. Игра «Конверт» 3. «В Фиолетовом лесу» 4. Игра - сказка «Нетающие льдинки озера Айс» 5.Чудо –Цветик1 6. Игра « Собачка» 7. «Играем с Гео»	Формировать умение конструировать плоскостную фигуру. Развивать познавательные способности. Познакомить детей с новой игрой. Способствовать умению находить геометрические фигуры на пластинах и объединять в группу. Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей по образцу.
4.	Декабрь	1. Квадрат Воскобовича 2. Игра «Летучая мышь» 3.«Нетающие льдинки» 4. Игра «Письмо Деду Морозу» 5.Чудо – Цветик1 6. Игра «Ёлочка от Деда Мороза» 7. «Сказка о прозрачном квадрате».	Формировать умение конструировать плоскостную фигуру. Способствовать развитию познавательных способностей. Формировать умение складывать квадрат из треугольников по образцу. Продолжать формировать умение создавать фигуры, используя приём сложения из частей.

5.	Январь	<p>1.Игра –сказка «Четырёхцветный квадратик</p> <p>2. Игра – сказка «Чудо – крестики»</p> <p>3. Чудо-Цветик 1</p> <p>4. Игра « Лошадка»</p> <p>5. Игра «Зайчик –побегайчик»</p>	<p>Познакомить детей с четырёхцветным квадра-том. Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей.</p> <p>Продолжать знакомить детей с сенсорными эталонами, совершенствовать процессы логического мышления.</p> <p>Способствовать умению создавать фигуры путём сложения из частей по образцу</p>
6.	Февраль	<p>1.Квадрат Воскобовича 2х цветный</p> <p>2. Игра «Семафор»</p> <p>3 . Игра – сказка «Нетающие льдинки озера Айс»</p> <p>4. Игра «Домики»</p> <p>5. Игра – сказка о Геоконде</p> <p>6. «Число 12»</p> <p>7. «В гостях у Магнолика»</p>	<p>Способствовать развитию познавательных способностей, мелкой моторики. Развивать умение конструировать плоскостную фигуру.</p> <p>Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их.</p> <p>Познакомить детей с новой игрой. Способствовать развитию сенсорных и познавательных способностей, используя игровое поле.</p>
7.	Март	<p>1. Квадрат Воскобовича четырёхцветный</p> <p>2. Игра « Квадратные забавы»</p> <p>3. «Геоконд»</p> <p>4. Игра « Теремок»</p> <p>5. Игра «Большой и маленький стол»</p> <p>6.Чудо –Цветик1</p> <p>7.Игра «Подарок маме»</p>	<p>Формировать умение конструировать плоскостную фигуру. Способствовать развитию познавательных способностей.</p> <p>Развивать умение различать предметы по величине, по свойствам, конструировать предметы соответствующего размера, свойства</p> <p>Развивать умение создавать предметы самостоятельно и по образцу, называя их.</p>
8.	Апрель	<p>1.Квадрат Воскобовича</p> <p>2. Игра «Звезда»</p> <p>3. Прозрачный Квадрат» 4. Игра « Придумай фигуру»</p> <p>5. Чудо -крестики</p> <p>6. Игра «Башня»</p> <p>7. «Встреча с волшебным квадратиком».</p>	<p>Развивать умение конструировать плоскостные и объёмные фигуры, мелкую моторику рук.</p> <p>Способствовать созданию образов объектов с использованием образца</p> <p>Совершенствовать процессы логического мышления, свойства внимания и пространственного мышления.</p>

Расписание занятий

Недели месяца	Дни недели	I группа	II группа
I – III	Понедельник Среда	16.00 – 16.30 15.20 – 15.50	15.20 – 15.50 16.00 – 16.30
II – IV	Вторник Четверг	15.20 – 15.50	16.00 – 16.30

5. Список литературы.

1. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. Практическое пособие для старших воспитателей и педагогов ДОУ. – Воронеж: ООО «Метода», 2013.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры». СПб., 2000.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. СПб., 2007. Газета «Школьный психолог», № 3, 2000г, г. Москва
4. Газета «Школьный психолог», № 5 - 6, 1998 г, № 16, 1999 г, г. Москва
5. Журнал «Мама и Малыш», № 2, 2005 г, г. Москва
6. Журнал «Дошкольная педагогика», № 3 (7) июль, август 2002 г.
7. Сайт www.umka.by.

Приложение

Конспект занятия «В Фиолетовом лесу»

Материал: развивающие игры В.В. Воскобовича «Логоформы - 5», «Шнур - затейник», схемы- таблицы, Мальчик Гео (кукла), цветные ленты –липучки.

Ход занятия.

Психолог: Здравствуйте, ребята. Я получила письмо из фиолетового леса. Кто-то нуждается в нашей помощи. Сама я не смогу помочь, хотела попросить Вашей помощи. Отправляемся в фиолетовый лес.

Психолог: Ребята, в письме было написано, что кто-то нуждается в нашей помощи. Но кто – не написано. Как вы думаете, кому нужна помощь? (ответы детей). Я вспомнила, в письме сказано, что узнать, кто нуждается в помощи вам помогут разноцветные шнурки. Как вы думаете, о каких шнурках говорится в письме?

Дети: Это шнур – затейник.

Психолог: Давайте найдем их. (Около пособий «Шнур - затейник» лежит схема) Посмотрите, здесь лежит схема. Наверное она сможет нам помочь. Возьмите шнур – затейник, присаживайтесь на поляну. Я буду говорить координаты, а вы шнуровать. Потом посмотрим, что у нас получится. *(Психолог диктует задания, дети выполняют)*

Психолог: Что же у вас получилось?

Дети: Буквы.

Психолог: Прочитайте, какое слово у вас получилось.

Дети: ГЕО.

Психолог: Что такое ГЕО, или кто такой ГЕО.

Дети: Мальчик ГЕО.

Психолог: Значит, нас просил о помощи мальчик ГЕО. Давайте найдем его.

Где он спрятался. Узнаем, что же случилось?

(Появляется мальчик ГЕО)

ГЕО: Здравствуйте, ребята. Я услышал шум, испугался и спрятался. Когда услышал, что меня кто-то зовет. Понял, что меня зовут друзья и мне ничего не грозит и вышел к вам.

Психолог: Что случилось ГЕО?

ГЕО: В нашем волшебном лесу пронесся сильный ураган. У жителей волшебного леса разлетелись ключи от замков их домов. Они попросили меня подобрать им ключи к домам. А я боюсь урагана. Да и не смогу я сам. Вот и попросил вашей помощи.

Психолог: Ну что, ребята, поможем мальчику ГЕО? ГЕО давай твои ключи.

ГЕО: Я не знаю, какие они. Жители мне дали эти картинки, а ключей не дали.

Психолог: Ребята, как эти картинки, нам смогут помочь? Посмотрите вокруг, на что похожи эти картинки?

Дети: Это эталоны от логоформ.

Психолог: Посмотрите, это наверное ключи, которые разлетелись.

ГЕО: Ребята, возьмите себе по одному ключу. Я буду называть половинки геометрических форм. Вы будете подбирать ключи к прикреплять их к нужному домику. Готовы? Итак. К домику в верхнем правом углу подходит ключ, у которого верх от круша низ от прямоугольника. У кого такой ключ, приложите его к домику. Хорошо, теперь к домику, который стоит под красным домиком – ключ у которого верх от треугольника, низ от круга – прикрепите свой ключ и т.д....

Спасибо вам ребята. Чуть не забыл, на другой стороне фиолетового леса строятся новые дома. У жителей есть шаблоны – эталоны к ключам. Но ключей они не смогут сделать, без вас нам никак не справиться. Помогите, пожалуйста.... Но дорога туда не легка. Нам надо будет пройти в пещерах, мимо густого леса, перейти через топкое болото. Я буду говорить, какие препятствия нам надо пройти.

Физкультминутка. Упражнение «Сигнал». Дети выполняют движения по определенному сигналу: «Пещера» - идут в полуприсяде, «Болото» - идут, высоко поднимая ноги и т.д.

ГЕО: Вот мы и пришли. Проходите за столы. У вас у каждого есть логоформы. Рядом с игровым полем лежат детали подвижной линейки и лист – схема. Посмотрите, как расположены геометрические фигуры на схеме и выложите в такой же последовательности подвижную линейку. Затем подберите ключи к получившимся эталонам.

(Дети выполняют задание. Психолог при необходимости оказывает индивидуальную помощь. Детям, быстро справившимся с заданием, предлагает дополнительную схему)

ГЕО: Спасибо вам, ребята. Вы очень помогли мне и жителям фиолетового леса. Вам пора возвращаться в детский сад. И я тоже вам хочу помочь. Я приготовил для вас разноцветные ленты. С помощью лент – липучек вы проложите себе тропинку, тогда вы не заблудитесь по дороге домой. Но чтобы лента не обрывалась, не заканчивалась, предлагаю вам разделиться на пары, договориться, кто начнет первый. И по очереди в паре прокладывать себе дорогу домой. И мне пора возвращаться к своим друзьям. До свидания. До новых встреч.

Психолог: Ну что ребята, прощаемся с Гео и в обратный путь.

(Дети по очереди в паре протягивают ленту – липучку на ковролиновой стене).

Психолог: Вот мы и дома. Все вернулись. Никто не потерялся. Мне очень понравилось с вами путешествовать по фиолетовому лесу. Предлагаю вам в конце нашей встречи по традиции попрощаться.

Ритуал прощания.

Конспект занятия «Письмо от лесных зверей»

Материал: разрезные картинки, игровизор, изображение бабочки (в виде точек), аудиозапись, письмо.

Ход занятия:

Психолог: Мне сегодня пришло письмо от лесных зверей, но оно необычное. Как ты думаешь, какое письмо можно назвать необычным?

(Ответы ребенка)

Психолог: Мне сегодня пришло письмо, которое написано не на бумаге, а на кассете. Как можно назвать такое письмо. Я предлагаю тебе его прослушать. (Включается аудиозапись, в которой звери рассказывают о случившемся в лесу.

Звери: (аудиозапись) Баба Яга открывает школу для зверей, но ключи от школы унес ворон и растерял по лесу. Звери просят помочь найти эти ключи.

Психолог: Я прослушала это письмо, но сама не смогу помочь им. Вот решила попросить тебя помочь мне. Как ты думаешь, возьмемся помогать? Справимся? С чего мы начнем? Я предлагаю прослушать письмо, может оно нам как-то поможет.

Звери: (аудиозапись) Некоторые ключи уже найдены. Остальные ключи спрятали животные. Мы не знаем, кто их спрятал. Высылаем вам карту на компьютерном диске, по которой можно найти ключи. В конверт мы сложили предметы, которые могут вам помочь. (В компьютере появляется карта леса)

Психолог: Я посмотрела карту. Не смогла понять, где же спрятаны ключи. Как ты думаешь, кто мог спрятать эти ключи?

(Ответы ребенка)

Психолог: для чего в конверте лежат разрезанные картинки. Что можно с ними сделать?

Ребенок: Их можно собрать.

Ребенок складывает разрезные картинки. Получается изображение бобра. **Психолог:** Как ты думаешь, кто получился на картинке? (Бобер) Где они живут? Как мы можем найти это место на карте?

Ребенок находит по карте, где могут жить бобры (река с плотиной). Появляется задание «Помоги бобру собрать все вещи по памяти» - выполняет задание.

Психолог: Хорошо. Один ключ найден. Теперь давай найдем еще один ключ. Давай посмотрим, что еще лежит в конверте?

В конверте находят отдельно изображенные части лягушки.

Психолог: Опять какие – то части. Как ты думаешь, на что они похожи?

Ребенок: Лягушки.

Психолог: Где они живут? (ответы) Как мы сможем на карте найти их?

Ребенок находит и выполняет задание «Помоги лягушатам провести зайчонка через реку».

Психолог: Еще один ключ найден. Отлично. Осталось найти последний ключ.

В конверте лежит изображение бабочки (в виде точек)

Психолог: Что это такое? Как мы можем узнать что здесь нарисовано? (Соединить точки) Хорошо, где живут бабочки, где любят летать? (На цветочной поляне)

Ребенок находит поляну и выполняет задание «Помоги муравью собрать крылья у бабочки».

Психолог: Мы нашли все ключи. Хорошо, мы помогли лесным зверятам найти ключи от школы. Теперь они смогут пойти в школу учиться. Как ты думаешь, что нам скажут лесные зверята, узнав, что мы смогли найти ключи от школы. Давай представим, что мы стоим на опушке леса, как учатся звери. Что они делают в школе. Ты тоже пойдешь в школу. Будешь учиться читать, писать. Я хочу подарить тебе этот блокнот. В него ты сможешь записывать все, что захочешь.

Конспект занятия «Встреча с волшебным квадратиком».

Словарная работа: трансформер, Волшебный квадратик.

Ход занятия.

- Дети, нам прислали письмо, оно необычное. Послушайте его (дети слушают грамзапись).

В волшебной сказочной стране
Среди игрушек самых разных
Живет фигурка не простая, а раскладная...
И может превратиться в треугольник,
В дом с трубой, а иногда и в птицу!
Выполняя превращения, всем поднимает настроение,
Детишек может в круг собрать
И сказочку им рассказать:
« Я фигурка не простая
Все меня зовут чудесным!
А знаете почему?
Потому что я умею творить чудеса,
Могу совершать разные превращения.
Вот красивая бабочка,
А вот смешной лягушонок – это тоже я!
Я могу стать самолетиком и рыбкой,
Сумочкой и корабликом,
Шапкой и мотыльком.
А еще я очень люблю ходить в гости
И показывать фокусы девчонкам и мальчишкам.
Знаете, детки, любая девчонка и любой мальчишка
Может стать волшебником
И научиться превращать эту фигурку в разные предметы.
Но для этого надо быть внимательными
И старательными!»

- Как вы думаете, что это за фигурка?

- Квадратик!

- Дети, он приглашает нас сегодня в гости, в свою страну квадратиков! Ну что, отправимся в путь?!

- Да!

- Чтобы быстрее добраться, нужно выполнить задания! Вы готовы?

I. «Найди квадратик среди геометрических фигур» (дети находят квадратик)

II. «Расскажи о квадрате» (рассказы детей)

- Дети посмотрите, здесь протекает река. Как же нам быть, как дальше продолжить путь? (ответы детей)

- Давайте построим мост, который имеет форму квадрата.

III. «Сложи мост, который похож на квадрат»

- На что похож мост?

- На квадрат.

Звучит музыка.

Вот мы и пришли в удивительную страну квадратиков.

- Какой формы все фигурки?

- Квадратной.

- Посмотрите, какого цвета квадраты?

- Синий, желтый, красный, зеленый и т.д.

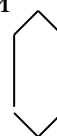
- Какого размера?

- Большой, маленький...

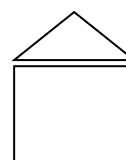
- Проходите, садитесь за столы и давайте поиграем с квадратиком. (работа за столами)

- Дети мы пришли в гости, а в гости ходят с угощениями

I. Давайте угостим «конфетой» квадратик и его друзей




II. Давайте посмотрим, в каких домиках живут его друзья.



III. А еще мы можем квадратик превращать в другие геометрические фигуры.

A) Превратите в треугольник  (сложить по диагонали)

B) Превратить в прямоугольник  (сложить пополам)

- Молодцы, ребята!

А сегодня я хочу вас научить другим превращениям квадрата

A) Сложите квадрат по диагонали, уголок с уголком. Спрячьте маленький квадратик. Что получилось? «Ежик»

Переверните «Ежик» и отогните треугольник. Получился «Самолет».

- Давайте полетаем на самолете.

- Молодцы, дети!

Рефлексия:

Что вам понравилось в гостях у квадратика? (ответы детей)

- Квадратик благодарит вас и говорит, что вы настоящие волшебники!

Конспект занятия «Сказка о прозрачном квадрате».

Материал: развивающие игры В.В. Воскобовича «Прозрачный квадрат».

Ход занятия.

Жил – был на свете мальчик Гео, по приказу царя он отправился за золотыми плодами.

- Ребята, послушайте сказку об удивительном квадрате, который превращался, как по волшебству, в домик, лодочку, самолетик.

Квадратик попал в лес и не может выбраться. Малыш Гео хочет помочь квадратику.

- Давайте и мы поможем малышу Гео. Посмотрите, это нетающие льдинки, они волшебные, могут превращаться в разные фигурки. Какой они формы?

- Квадратной, прозрачные.

- Они смогут помочь мальчику Гео в пути. Квадратик раскидал нетающие льдинки, а потом сложил из четырех пластинок фигурки.

Посмотрите, на что они похожи?

- На ЛОШАДКУ!

- Правильно! Лошадка, помоги мальчику Гео добраться до речки. Нетающие льдинки вспыхнули холодным светом и превратились в быстроногую лошадку.

- И помни, их всегда надо благодарить! – сказал квадратик.

Доскакал Гео на лошадке до речки. Лошадка растаяла, остались на траве только четыре нетающие льдинки.

- Ребята, превратите их в ПАРУСНИК! Молодцы!

И поплыл Гео дальше. Добрался он до берега и забрался в пещеру, где было темно. И нетающие льдинки снова помогли ему, превратившись в свечу.

- Сложите СВЕЧУ! Правильно дети!

Отправился Гео дальше. Путь очень трудный. Нужно лететь на самолете.

- Ребята, сложите из нетающих льдинок САМОЛЕТ.

- Молодцы! Какого цвета у вас получились самолеты? (Ответы детей)

Гео перелетел через гору. Он ликовал, радовался, что преодолел гору. Шел он дальше через лес и увидел в яме ЖИРАФА.

- Из каких льдинок получился жираф? (Из прямоугольника и трех треугольников)

- Молодцы, правильно!

Жираф помог Гео выбраться. Гео поблагодарил жирафа и отправился дальше. Он вышел из леса, нашел золотые плоды, расстелил коврик и сел отдыхать.

Вот и закончилось путешествие мальчика Гео.

Конспект занятия «В ГОСТЯХ У МАГНОЛИКА»»

Материал: картинка с изображением Магнолика, забавные цифры, «Геоконт», чудо-крестики.

Ход занятий.

Педагог приглашает детей на праздник. Открывает конверт, в котором вложено изображение Нолика-Магнолика, разрезанное на 10 частей.

- Нужно собрать картинку для того, чтобы узнать от кого конверт.

(Дети самостоятельно собирают картинку.) Узнают, что письмо от Магнолика.

- Чтобы попасть на праздник, нужно выполнить задания.

1. Назовите всех цифрят-зверят от 0 до 9. Отгадайте какую цифру загадал Магнолик, если она

1. Больше 6, но меньше 8.

2. Больше 7, но меньше 9.

3. Больше 3, но меньше 5...

(Дети выкладывают на «Геоконте» угаданную цифру.)

2. На «Геоконте» построить флажок по координатам игрового поля. Из скольких отрезков состоит флажок? (ответы детей.)

3. Нужно девочке – Дольке собрать красивые цветы на полянке. (Дети фантазируют, выкладывают на «Чудо-цветике» цветы и получается цветная полянка.) Играет в пальчиковую игру «Цветок».

4. Нужно прописать цифры от 1 до 10, используя «Игровизор».

- Дети, вы справились со всеми заданиями и попали в гости к Магнолику.

Детей встретили друзья Магнолика, они играли, пели, танцевали.

Конспект занятия «Играем с Гео»

Материал:Игра «Шнур – затейник».

Ход занятия:

Дети стоят в кругу, проводится игра «Назови следующее число» с мячом. (Упражнять детей в счёте до пяти) водящий называет число, кидает мяч, ребёнок называет следующее.

Педагог: Когда интересней играть, когда нас много или когда ты один?

Друзей забывать не надо, ведь вместе веселей играть.

У нас с вами в Фиолетовом лесу есть друг, мальчик Гео.

Давайте сходим, проведем его.

Здравствуй Гео мы пришли тебя провести, что ты делаешь?

Гео говорит, что пытается отгадать загадки. Давайте поможем ему.

Загадки:

Кто не ест душистый мед

И в берлоге не живет?

Не умеет он реветь.

Это — плюшевый... (медведь)

Кирпичи возьмем цветные,

Сложим домики любые,

Даже цирк для публики.

Ведь у нас есть... (кубики)

Рвутся вверх они, играют,

С тонкой нитки улетают.

Это радость детворы —

Разноцветные... (шары)

По асфальту я скачу,

Через двор в траву лечу.

От друзей меня не прячь,

Поиграй-ка с ними в... (мяч)

Не заставишь лежа спать.

Лишь уложишь - хочет встать.

Поупрямее барашка

Эта кукла-... (неваляшка)

В нём живёт моя семья,

Друг без друга нам нельзя.

В него стремлюсь всегда и всюду,

К нему дорогу не забуду. (дом)

Дети отгадывают загадки.

Мы помогли Гео, и он предлагает нам свою любимую игру

«Квадрат – трансформер»

Больше всего ему понравилась загадка про домик, я предлагаю выложить из квадрата дом.

Дети выкладывают дом.

В процессе работы уточняют где верх, низ квадрата, стороны.

Педагог: Мальчик Гео благодарит за помощь. Давайте ещё поиграем с ним.

У каждого из вас есть шнур затейник, рассмотрите их, чем они отличаются?

У кого шнур красного цвета пройдут к Гео, а с синими подойдут ко мне.

Давайте сравним теперь красные и синие шнуры. Одни длинней, другие короче. Я вам предлагаю выложить из наших шнуров узор, по образцам. У меня есть два вида образцов, одни красные, другие синие. Как вы думаете, кому какие понадобятся?

Дети по образцам выкладывают заданные узоры.

Как хорошо, когда мы все вместе играем. Но пора возвращаться в сад, чтобы быстрее идти нужно сделать дорожку, шнуры затейники нам помогут. Если мы положим один шнурок, хорошая дорожка получится? А если все наши шнуры положить? Какая получилась дорожка? (длинная, широкая)

Она отличается от дорожки, которую выложил один? Чем? Работали мы с вами вместе, что ещё мы делали сегодня вместе? (играли, отгадывали загадки)

Итог:

Дети, когда нам веселей и лучше живется? Конечно, когда есть друзья.

Давайте по нашей красивой дорожке, все дружно пойдем в детский сад с песней. «Вместе весело шагать по просторам»

Конспект занятия «Сказочное путешествие».

Материал: письмо, «Чудо-соты», «Кораблик Плюх-Плюх», персонажи «Пчелка Жужа», «Гусь-капитан и Лягушки моряки», «Чудо-цветик».

Ход занятия.

Сюжет-завязка. Дети обнаруживают письмо.

Педагог: Давайте его прочитаем?. «Дорогие ребята! Приглашаю вас на день рождения на Чудо-остров, в Фиолетовый лес. Пчелка Жужа»

Педагог. Ну что, отправимся в сказочное путешествие? Но без подарка некрасиво приходить на день рождения. Что любят пчелки? (цветы)

Педагог. Давайте соберем букет цветов для пчелки. Дети составляют на столе цветки - «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки»

Педагог. Какого цвета лепестки одноцветного ЧЦ? - Сколько частей в одноцветном ЧЦ? Какие они? - Сколько частей в разноцветном цветке? -

Подарок готов.

После того, как дети собрали цветы, делают пальчиковую гимнастику.

«Волшебные цветки»

Вот волшебные цветки

Распускают лепестки.

Ветерок чуть дышит,

Лепестки колышет.

Наши алые цветки

Закрывают лепестки,

Тихо засыпают,

Головой качают.

Игра В. Воскобовича «Плюх-плюх».

Педагог. На день рождения к пчелке Жуже, на чудо остров в Сказочный Фиолетовый лес мы поплывем на корабле. Давайте подготовим наш корабль к плаванию.

- Гусь –капитан и его команда лягушки –матросы помогут нам добраться до острова.

-Мачты по высоте называют так: низкая, высокая, средняя, ниже средней, выше средней. Сколько всего мачт? (дети считают, 7)

Гусь-капитан дает команду. «Надеть на высокую мачту флажки синего цвета!» -

-На какую мачту по счёту вы надели флажки синего цвета? (дети действуют: находят флажки оранжевого, красного цвета, надевают их на подходящую мачту по высоте, называют её и по счёту)

-Сколько всего флажков на кораблике?

-Флажков какого цвета больше всего? какого цвета меньше всего?

-Покажите самую высокую мачту, самую низкую?

-Скрепить все флажки шнуром, чтобы во время шторма корабль не перевернулся. (дети продевают шнур сквозь дырочки флажков)

Молодцы! Справились со всеми заданиями.

Корабль «Плюх-Плюх» отправляется в путешествие. (дети плавают с корабликом в руках, звучит соответствующая музыка, после чего дети рассаживаются на место)

Отважный кораблик

Плывет в океан.

Лягушки-матросы,

А Гусь-капитан.

Лягушки забыв

Про усталость и скуку,

В пути изучают

Морскую науку...

-Сколько всего мачт на кораблике? Сколько всего флажков на кораблике?

-Поверните флажки налево (направо) от себя. Молодцы!

-Мы плывем все дальше и дальше, навстречу новым приключениям.

-В этом лесу очень спокойно и тихо, никто не шумит и не кричит.

-А вот и пчелка Жужжа. Ребята приготовили тебе подарок, цветы.

Пчёлка Жужа очень рада вашим подаркам, и еще просит вас помочь ей.

Друзья ей на день рождения подарили игрушки, но их нужно собрать, это головоломки. Помогите пчёлке сложить игрушки из волшебной головоломки «Чудо-соты».

- Головоломка сложное задание, давайте немного разомнемся.

Физминутка.

Утром пчелки все проснулись (встают, протирают глаза).

Улыбнулись, потянулись (улыбаются, потягиваются)

Раз — росой они умылись (умываются)

Два — изящно покружились (кружатся)

Три — нагнулись и присели на четыре полетели (летают и жужжат).

«Чудо-соты» (Дети составляют фигурку по желанию или по данной схеме, обводят и раскрашивают).

Нам тоже пора в детский сад. Сейчас я произнесу волшебные слова, и мы окажемся в группе. «Закройте глаза, в группу нам пора. Вправо повернись, влево повернись, в группе очутись.»

-Вам понравилось сказочное путешествие? Молодцы, вы справились со всеми заданиями.

Конспект занятия:
«ПУТЕШЕСТВИЕ В «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС»

Материал: Прозрачная цифра; Нетающие льдинки; Конструктор цифр; Геоконт В.В.Воскобовича.

Ход занятия

Педагог: Ребята сегодня у нас не обычная игротека. Мы отправимся с вами на планету Муран в Фиолетовый лес. Просьба экипаж занять свои места в ракете.

Каждый ребенок берет карточку с цифрой и выкладывает из прозрачной цифры свой номер.

Педагог: Начинаем отсчет.

Дети по порядку называют свои цифры. Звучит космическая музыка.

Педагог- Вот мы и прилетели на планету Муран. Давайте выйдем из корабля и осмотримся.

Дети выходят из ракеты и слышат плач.

Педагог - Ребята, вы слышите, кто то плачет?(выходит ребенок). Да это же наш знакомый, малыш Гео. Здравствуй, что случилось, почему ты плачешь?

Гео: Здравствуйте, ребята .Я хотел попасть в фиолетовый лес и заблудился.

Воспитатель: Не плач мы тебе поможем. Мы тоже идем в фиолетовый лес,идем с нами вместе легче от искать дорогу

Дети по дороге играют в игру «Перепрыгни через ручеек».

Педагог: - Наша дорога проходит через озеро Айс. Давайте сделаем привал и поиграем с нетающими льдинками.

Дети строят фигуры животных, загадывают друг другу загадки о том, каких животных он сложили.

Педагог: Из каких фигур составлены животные, сколько фигур?

Отправляемся дальше. Ой, ребята ,куда мы с вами попали?

Гео: Да это же город говорящих попугаев.

Навстречу ребятам выходит попугай Эник.

Эник: Здравствуйте ребята, а куда вы идете?

Дети: В фиолетовый лес. Не подскажешь нам дорогу?

Эник: Подскажу, но сначала вы должны отгадать мои загадки. Эники - Бэники - Ели - Вареники - Очень - Голодные – Веники. (дети выкладывают зашифрованную цифру)

Дети: Это цифра восемь.

Эник: Загадаю загадку потруднее .Бэники -Ели - Вареники - Веники - Голодные.

Дети: цифра три.

Эник: Отгадайте еще одну загадку : Эники – Бэники - Ели - Веники – Голодные - Очень.

Дети: Цифра ноль.

Эник: Молодцы ребята все загадки отгадали. Подскажу вам дорогу. Идите по фиолетовой тропинке и попадете в лес.

(Дети идут по дорожке, преодолевая препятствия.)

Гео: Вот мы и пришли в фиолетовый лес. (на полу лежат Геоконты) Ребята помогите мне решить трудную задачку на Геоконте. Выложите прямоугольник и разделите его на четыре равные части.

Педагог: На какие геометрические фигуры разделили прямоугольник?

Гео: Выложите на Геоконте предметы по образцу. (дети выкладывают)

Гео : Молодцы ребята. Спасибо ,что помогли мне.

Педагог: Пора нам возвращаться в детский сад. Прощаемся с малышом Гео и садимся в ракету. (Дети прощаются с Гео, садятся в ракету)

Где мы с вами побывали? Что нового узнали? Кому и как помогали?

Конспект занятия

«Число 12»

Материалы: Счетовозики (по числу детей), кораблики Буль-буль (по числу детей), Игровизоры (по числу детей), маркеры и салфетки (по числу детей), коврограф Ларчик, разноцветные веревочки, Умные стрелочки; персонажи – Малыш Гео и Ворон Метр;

Ход занятия:

Педагог: Ребята, нас опять зовет на помощь Малыш Гео.

На презентации слайд №1. Малыш Гео и Ворон Метр держат шифровку Голос Малыша Гео: Ребята, Незримка Всюсь заколдовал Ворона Мэтра, и теперь тот не может говорить (это в волшебной – то стране!). Колдовство потеряет силу, если разгадать шифровку.

Педагог: Что же будем делать?

Дети: Отправимся в Фиолетовый лес на помощь

Педагог: Как туда можно попасть? (ответы детей)

Слайд №2 $D+D=D$

Педагог: Смотрите, чтобы быстрее добраться, Малыш Гео предлагает вам Счетовозики. Как только все решат свои примеры, Счетовозики вмиг доставят вас в Фиолетовый лес. Но сначала разминка для ума!

Дети выполняют упражнения: «Крюки» (замок), Перекрестные шаги, Ушки, восьмерка руками, восьмерка глазами.

Педагог: Теперь все готовы! Пример каждый выберет себе сам.

Каждый ребенок выбирает для себя пример по степени сложности – простой (желтые карточки - на сложение в пределах первого десятка), средней сложности (синие карточки – на вычитание в пределах первого десятка), повышенной трудности (красные карточки – сложение и вычитание в пределах второго десятка).

Дети решают («вышивают») на Счетовозике выбранные примеры
 $1+6=7$

Педагог: Все справились с заданием и получили свой «билет». Крепче держим Счетовозики и вперед!

Дети строятся, изображая поезд под звук паровозика

Слайды - Счетовозик въезжает на полянку, далее - картинка Фиолетового леса

Воспитатель: Вот и прибыли. Что же делать дальше?

Слайд – Малыш Гео с Игровизором

Дети: Нужно выполнить какое-то задание на Игровизоре.

Дети берут Игровизоры. В первый Игровизор вложено задание.

Педагог: А вот и задание. Но сначала определим, кто будет записывать задание с помощью Умных стрелочек, а кто выполнять веревочками на Коврографе, остальные – на Игровизорах.

С Умными стрелочками идет заниматься тот, у кого имя начинается на гласный звук.

Дети анализируют, у кого из присутствующих имя начинается на гласный

звук. (Данное задание проектируется исходя из Вашего конкретного случая)
Педагог: Выполнять задание на Коврографе идет тот, у кого имя начинается на звук «К» (в нашем случае это трое ребят – Кирилл, Катя, Ксюша, поэтому добавочное задание)

- Идет тот из троих, у кого фамилия на звук «С» (это двое из троих - Сафронов и Сидорова)

- Идет тот из двоих, у кого имя начинается на мягкий звук (Кирилл выходит к Коврографу)

(Данное задание проектируется исходя из Вашего конкретного случая)

Педагог диктует задание графического диктанта, дети воспринимают на слух и выполняют на Игровизорах, а выбранные дети - на коврографе веревочкой, и ковровой полянке Умными стрелочками и цифрами.

Графический диктант:

1. Поставить точку на 5 клеток вверх от Центра;
2. Внимание, сложное движение - вправо, вниз (дети знают, что если не называется цифра, то значит это движение на 1 клетку);
3. Вправо;
4. Внимание, сложное движение - вправо, вниз;
5. 2 вправо;
6. Внимание, сложное движение – 2 влево, 2 вниз;
7. 3 влево.

На Коврографе все выполняется веревочками. Дети рисуют на Игровизорах. А на другом Коврографе или, в моем случае, на полянке Фиолетового леса, выставляются в ряд Умные стрелочки, согласно задания

Педагог: Теперь нужно дорисовать зеркально вторую половину

Педагог: Что у вас получилось?

Дети: Получился кораблик

Педагог: Что это может означать?

Дети: Где-то рядом Гусь Капитан и его Матросы - Лягушки.

-Дальше путешествие будет на кораблике.

- Нужно спешить на какой-то водоем.

-Но как найти дорогу?

Слайд с запиской, которую дети читают сами: «Ищите под нашей планетой»

Педагог: Где же нужно искать?

Дети рассуждают и приходят к выводу, что искать нужно под глобусом

Находят под глобусом записку-картинку

Записка-картинка:

- 1 - Лев-Павлин
- 2 – Павлин
- 3 - Лань
- 4 - Лев
- 5 - Пони
- 6 - мультяшное личико

Педагог: Что это значит?

Дети: Нужно это все изобразить.

Дети по очереди встают в ряд, изображая каждый каждый этап, а один смотрит, что получится. (Лев-Павлин - это граница между Львом и Павлином, значит поднять вместе руки вверх; Павлин – поднять правую руку в верхний - правый угол; Лань - левая нога в левую сторону; Лев - поднять левую руку в верхний левый угол; Пони - правая нога в правую сторону. Личико - обозначает то, что кто-то один смотрит, что получилось)

Педагог: Что же получилось?

Дети: - Буква «Ж»

- Жук

- Снежинка

Педагог: Когда обычно бывают снежинки?

Дети: Зимой

Слайд - Гимнастика для глаз «Снежинка» (дети выполняют электронную гимнастику для глаз)

Слайд-анимация «Идет снег в Фиолетовом лесу»

Педагог: Что-то стало холодно, давайте погреемся – разогреем пальчики, руки-ноги. Разгоним кровь.

Массаж конечностей. Дети растирают руки (в том числе пальчики) и ноги.

Слайд - Лягушонок Озеркин с надписью: «И не дайте замерзнуть озеру».

Дети читают сами (кто умеет)

Педагог: Как мы можем помочь озеру грелкой?

Прикладываем к озеру на полянке Фиолетового леса – «оно становится теплое». «Случайно» находим в озере записку.

Текст записки: «Спасибо – вы не дали замерзнуть озеру – и к вам приплыли ваши кораблики. Посмотрите направо. Кораблики помогут вам»

Дети смотрят направо и находят сундук. Достают из сундука кораблики и персонажей Малыша Гео и Ворона Метра.

Слайд с числом 12

Педагог: Что это значит?

Дети: Нужно составить число 12, как мы составляли 11

Педагог: Как можно составить 12 с помощью десятка? Как по-другому назвать десяток?

Дети: Десяток по-другому - дватцать. Две на дватцать - получается двенадцать (показывают)

Дети составляют на корабликах десяток и два флажка, получается 12

Педагог: А теперь давайте устроим соревнование, кто за 5 минут больше построит вариантов состава числа 12. Сколько палуб получится у вашего корабля? Как называется кораблик, у которого одна палуба? (однопалубный) Две палубы? (двухпалубный). Три палубы? (трехпалубный) и т.д.

Дети составляют разные варианты состава числа 12 из флажков кораблика Буль-буль, используя двойные, тройные и т.д. и записывают на Игровизорах

результат. Например: $10+2=12$, $5+5+1+1=12$, $3+4+3+2=12$, $4+4+4=12$, $5+3+2+2=12$ и т.п.

При этом дети не забывают следить за временем, сами переворачивая песочные часы по истечении каждой минуты (в сумме 5 минут)

Аналогичное задание дети выполняли с числом 11, поэтому не возникло затруднений без предварительного объяснения. Таким образом, дети сами усвоили новый материал с помощью кораблика Буль-буль. При этом они называют кораблик по числу полученных палуб, упражняясь в составление 2-составных слов.

Педагог: Подводим итоги. У кого получилось больше палуб?

Выявляем победителя, аплодируем.

Снова слайд с шифровкой

Педагог: Настало время разгадать шифровку. Наверное, мы не зря составляли число 12?

Возможные варианты детей, если правильного ответа нет, воспитатель помогает

Педагог: Помните, мы когда-то говорили о том, что цифры можно записать буквами. Значит, что может означать эта надпись $Д+Д=Д$?

Дети анализируют свои записи примеров и делают выводы

Дети: $Д$ (два) + $Д$ (десять) = $Д$ (двенадцать)

Слайд с Вороном Метром.

Голос Ворона Метра: «Спасибо, ребята! Вы помогли Малышу Гео разгадать загадку Незримки Всюсь, и вернули мне способность говорить»

Голос малыша Гео: И у нас теперь праздничное настроение! Давайте потанцуем!

Физминутка «Собрались на празднике все мои друзья» (Студия детского праздника "Мальвина")

Воспитатель: А нам пора возвращаться. Счетовозики уже готовы, составим пример, который мы разгадали $10+2=12$ и в путь!

Дети «вышивают» пример. Затем строятся, изображая поезд под звук паровозика

Слайд-анимация - Счетовозик уезжает с полянки Фиолетового леса

Итог.

Педагог: Что вам понравилось в нашем путешествии? (Ответы детей)

Какие добрые дела вы совершили? (Ответы детей)

Что нового вы узнали? (Ответы детей)

Чему научились? (Ответы детей)

Педагог: А свои впечатления от путешествия вы можете нарисовать или слепить из пластилина.