

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 23 «Светлячок»

Принято на педагогическом совете
Протокол № 6 от «25» 08 2022 г.

Утверждаю
Заведующий МБДОУ д/с № 23
«Светлячок» В.И. Каляпкина
Приказ № 20 от «25» 08 2022 г.



Программа
«Академия детства МаМиКап»

срок реализации: 1 год
возраст детей: 5-8 лет

Составитель: Воропаева А.Н.

Пятигорск, 2022г.

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Перспективный план работы
3. Карточка обучающих игр
4. Литература

Пояснительная записка.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности.

Главная задача ДООУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная.

«Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича. Каждая игра имеет свою область и своего героя. Ребёнок, слушая сказку, становится действующим лицом событий, «проживает» таинственные и весёлые сказочные приключения, преодолевает вместе с героем совсем не сказочные препятствия, добивается успеха. Одновременно он знакомится с игрой, отвечает на поисковые вопросы, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания.

Сказка-методика представляет собой модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Лыдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают дроби, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты « Чудо-Цветика».

Содержанием технологии «Сказочные лабиринты игры» являются эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста.

Цель: развитие познавательно-творческих способностей детей в игровой деятельности.

Задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений;
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

Принципы построения занятий.

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала.
- Поэтапное использование игр.
- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности.

Формы организации детской деятельности.

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

1. Организация развивающей предметной среды:
 - создание единого сказочного пространства (Фиолетовый лес) для проведения занятий;
 - оснащение комплектами игр и игровых пособий.
2. Организация педагогического процесса с детьми:

-программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы.

Реализация программы 1 год.

Ожидаемые результаты:

-дети осваивают счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;

-умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

-умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;

-у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;

-хорошо развита мелкая моторика рук.

Перспективный план работы.

Сентябрь

1.«Фиолетовый лес»

Знакомство.

2. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

Складывание прямоугольника и треугольника путем сгибания квадрата пополам по горизонтали и вертикали.

3.«Математические корзинки»

Поиск фигур по цвету(красный, зеленый, синий и желтый),конструирование грибочки в корзинку по количеству. Счет в пределах 5.

4. «Кораблик «Плюх-Плюх»»

Определение высоты, сортировка по цвету, называние его, тренировка мелкой моторики пальцев и кисти, координации «глаз-рука»

Октябрь

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Складывание фигур «домик» и «птичка» за счет перемещения частей в пространстве

2. «Кораблик «Плюх-Плюх»»

Определение высоты (низкий, повыше, высокий), понимание пространственных характеристик «справа налево», сравнение по цвету

3. «Фиолетовый лес»

Начало сказки.

4. « Математические корзинки.

Знакомство детей с понятием «поровну», закрепить навык счета в пределах 5, развивать их сенсорные способности, способность к концентрации внимания и логически мыслить.

Ноябрь

1.«Математические корзинки»

Закрепление счета в пределах 5, прямой и обратный счет, закрепление умений узнавать и называть цифры.

2. «Геоконт»

Различение и называние формы и размера геометрических фигур, конструирование контуров фигур разного размера, сравнение по форме и размеру, придумывание, на что похоже изображение

3. «Игровизор»

Решение простой логической задачи: поиск необходимой фигуры по форме из трех предложенных

4. «Фиолетовый лес».

Формирование у детей в ходе игры мыслительных операций, развивать интеллектуальные способности детей.

Декабрь

1. «Математические корзинки»

Закрепление прямого и обратного счета.

Счет в пределах 10.

2. «Кораблик «Плюх-Плюх»»

Умение восстановить в памяти и передать в речи содержание предшествующей образовательной ситуации, определение высоты, количества предметов, тренировка мелкой моторики рук, умения видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения

3. «Игровизор»

Обведение по контуру одной геометрической фигуры из трех по выбору в соответствии с условием простой задачи

4. «Фиолетовый лес»

Развитие мелкой моторики рук, умение сопровождать речь движениями.

Январь

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Сравнение по форме и цвету, складывание из квадрата прямоугольников разного цвета. Самостоятельное складывание фигур «шоколадка» и «конфета» путем перемещения частей в пространстве

2. «Кораблик «Плюх-Плюх»»

Понимание пространственных характеристик, группировка предметов по цвету и пространственному положению.

3.«Геоконт»

Конструирование контура «флажок» по образцу, придумывание, на что похожа фигура.

4. «Игровизор» Приложение. Развивается точность и координация движения детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствовать внимание, память, мышление, творческое воображение.

Февраль.

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Отгадывание загадки о еже, складывание фигуры «ежик» по образцу

2. «Геоконт»

Конструирование контура геометрической фигуры по образцу, название ее, трансформирование прямоугольника в контур «лодочка»

3. «Математические корзинки»

Закреплять умение узнавать и называть цифры, способствовать запоминанию графических контуров цифр, умение сравнивать, анализировать, сопоставлять.

4. «Кораблик «Плюх-Плюх»»

Отсчитывание нужного количества, сравнение по высоте

4. «Фиолетовый лес» Развитие логического мышления и творческого воображения. Воспитание доброжелательности, желание оказывать помощь сказочным героям.

Март

1.«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Самостоятельное складывание фигуры «конверт», конструирование фигур «птичка» по образцу и «лодочка» по простому описанию

2. «Геоконт»

Конструирование контура «ваза» по образцу

3. «Кораблик «Плюх-Плюх»»

Понимание пространственной характеристики «верхний», алгоритма действия и выполнение его

4. «Игровизор»

Приложение 5. Способствовать развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата.

Апрель

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Складывание фигуры «мышка» по образцу.

2. «Математические корзинки» Процесс разрешения специально организованных ситуаций с использованием корзинок и грибов, развитие интеллектуальных способностей детей.

3. «Геокоонт»

Самостоятельное конструирование контура прямоугольника по образцу, треугольника самостоятельно

4. «Игровизор»

Приложения 2,3

Май

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Складывание фигур «домик» разного цвета за счет перемещения частей в пространстве, беседа на тему «Для чего нужен дом»

2. «Геокоонт»

Конструирование контура «колокольчик» по образцу

3. «Математические корзинки»

Формирование мыслительных операций, закрепление прямого и обратного счета, название дней недели, счет в пределах 10.

4. «Игровизор»

Приложения 1,2.

Июнь

1. «Фиолетовый лес»

Направление на логику и воображение.

2. «Геокоонт»

Повторение геометрических форм, изображение «квадрат», «треугольник».

3. «Математические корзинки»

Закрепление счета в пределах 10 в сказках.

4. «Кораблик Плюх-плюх»

Учимся играя.

Июль

1. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Преобразование «Звездочка»

2. «Игровизор»

Приложения 3,4

3. «Фиолетовый лес»

В игровой форме дети запоминают цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

4. «Геоконт»

Тренировка мелкой моторики кистей и пальцев, совершенствование умений конструирования контуров фигур по образцу.

Август

1. «Кораблик «Плюх-плюх»

Развиваемся играя. Совершенствуем психические процессы (внимание, память, мышление, речь).

2. «Математические корзинки»

Развиваемся в игре. «Больше, меньше, поровну»

3. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)

Заключительные игры для закрепления «Котенок», «Кран»

4. «Фиолетовый лес»

Формирование мыслительных операций, воображения, логику, мелкую моторику рук. Заключение одного путешествия, начало другого путешествия

Картотека обучающих игр

Сказка об удивительных приключениях — превращениях квадрата

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка — Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа.

Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

Превращение первое: ДОМИК

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» — вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, — подумал про себя Квадрат. — То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

Превращение второе: КОНФЕТА

«Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце, — подумал Квадрат. — Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление дедушке».

И тут Квадрат вспомнил новогодний праздник, пушистую, нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», — подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА.

На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

Превращение третье: ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

«Что же это получается? — размышлял Квадрат. — Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в

конфету. А если я захочу стать, — Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться,— ну, например, летучей мышью».

— Да, — сказал он себе более решительно, — хочу превратиться в летучую мышь.

Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ.

Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату очень захотеть, и он может превратиться во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было о чем написать дедушке в письме.

Превращение четвертое: КОНВЕРТ

Квадрат радостный ходил по комнате. «Дедушка, как и папа, каждый день заглядывает в почтовый ящик. И очень скоро наступит день, когда он получит письмо и узнает о моем замечательном открытии».

Квадрат представил раскрытый конверт в дедушкиных руках и сразу почувствовал в себе уже знакомые изменения. Теперь ему не нужно было подходить к зеркалу: он был уверен, что превратился в КОНВЕРТ.

«А почему бы мне самому не написать дедушке письмо? Прямо сейчас?» Он взял чистый лист бумаги и написал:

«ДАРАГОЙ ДЕДУШКА ЧИТЫРЕУГОЛЬНИК. СЕВОНЯ Я ЗДЕЛАЛ АТКРЫТИЕ. ЕСЛИ Я ОЧЕНЬ ЗАХАЧУ ТО МАГУ СТАТЬ КЕМ ЗАХАЧУ И ЧЕМ ЗАХАЧУ. ТВОЙ ВНУК КВАДРАТ».

Теперь Квадрат задумался над тем, как отправить письмо.

Превращение пятое: СЕМАФОР

Во дворе мальчишки играли в паровозики. Одним из «паровозиков» был его сосед. Квадрат схватил письмо и побежал во двор.

— Слышь, Паровозик, надо письмо дедушке отвезти.

— Не могу, — ответил Паровозик, — паровозиков много, а семафором никто не хочет быть. Вот и сталкиваемся все время.

— Давай, я буду Семафором, — сказал Квадрат.

— Ну, тогда другое дело.

Паровозик схватил письмо и помчался в конец двора. СЕМАФОР еле поспевал за ним. Вдруг Паровозик резко затормозил.

— Все, — сказал он, — дальше не могу, дальше — ремень.

— Какой ремень? — не понял Квадрат.

— Мама так говорит, — пояснил Паровозик, — со двора убежишь — ремня получишь. — Он вернул Квадрату письмо, выпустил пар и — «чух-чух-чух» — побежал обратно.

Превращение шестое: МЫШКА

Вообще-то Квадрату мама тоже не разрешала никуда со двора уходить. За двором начинался колючий кустарник, а еще дальше рос густой лес.

Но сегодня был не совсем обычный день, точнее, совсем необычный, и Квадрату хотелось поскорее доставить дедушке письмо. «Превращусь-ка я в мышку», — решил Квадрат, и вскоре МЫШКА схватила зубами письмо и побежала.

Она действительно ловко пробиралась сквозь кустарник, и все было бы наверняка замечательно, если б у мышки вдруг не зачесались зубки. Она даже остановилась, чтобы немножечко почесать их о письмо, но Квадрат вовремя спохватился.

— Ну, нет, — сказал он, — я писал, старался, а она — грызть.

Превращение седьмое: ЕЖИК

Квадрат вновь стал самим собой. Он сидел среди колючего кустарника и, честно говоря, не знал, как оттуда выбраться. Особенно опасной Квадрату казалась веточка, что раскачивалась прямо над ним. Так и хотелось от ее колючек защититься своими колючками. Но где их взять? «А вот где», — догадался Квадрат и превратился... в ЕЖИКА. Теперь можно было без опаски наколоть на спину письмо (ежик справился с этим быстро) и бежать дальше. Среди кустарника пролежала тропинка, и Квадрат надеялся, что Ежик побежит по ней. Но Ежик повел себя странно. Он бегал от одних зарослей к другим, совершенно не замечая тропинки, и в конце концов, найдя самые темные и колючие кусты, свернулся клубком и уснул. Причем уснул так быстро, что Квадрат ничего не успел сделать.

Превращение восьмое: ЗВЕЗДОЧКА

Может быть, оттого, что звезды такие же колючие, как ежики, а может быть, всем ежикам снятся такие сны, короче, Квадрату приснился необычный сон. Ему приснился... звездный дождь. Было совершенно непонятно, откуда и куда летели эти звезды, но все они пролетали сквозь него. Это было так здорово, что Квадрату тоже захотелось стать звездочкой. И если б его дедушка жил не в другом городе, а на другой планете, он был бы звездным почтальоном и сам доставлял бы дедушке письма со своими открытиями.

Проснулся Квадрат, когда что-то кольнуло его в бок. Но он этому не удивился. Он догадался, что во сне превратился в ЗВЕЗДОЧКУ.

Превращение девятое: БАШМАЧОК

Квадрат сидел в зарослях кустарника и думал о том, что Мышка и Ежик оказались не очень хорошими почтальонами. «Башмачок был бы лучше, — почему-то решил он. — Во всяком случае, он шагал бы по тропинке, а не бегал от одних зарослей к другим».

Так оно и случилось: по хорошо протоптанной тропинке бодро и весело шагал БАШМАЧОК с письмом.

«Топ-топ-топ-топ». Поначалу квадрат просто радовался этому звуку.

«Топ-топ-топ-топ». Он был уверен, что Башмачок свернет на тропинку, которая ведет прямо к дедушкиному дому.

«Топ-топ-топ-топ». Теперь Квадрату захотелось, чтобы Башмачок шагал все быстрее и быстрее. Ему ведь очень нужно было поскорее вручить дедушке письмо.

Превращение десятое: ЛОДОЧКА

Сделай Башмачок еще несколько шагов, и он очутился бы в воде. Квадрат увидел, что находится на берегу реки. Теперь ему предстояло путешествие по воде, и он решил превратиться в лодочку.

На берегу сидели лягушки и протяжно квакали. Квадрату показалось, что они подсмеиваются над ним. Но он решил не обращать на них никакого внимания. Квадрат превратился в ЛОДОЧКУ, дедушкино письмо лежало на доньшке, и можно было отчаливать.

Но едва только Лодочка отплыла от берега, как лягушки стали прыгать в нее. Лодочка сразу же потеряла всякое управление: она кружилась на месте и раскачивалась из стороны в сторону.

Превращение одиннадцатое: РЫБКА

«Сейчас вы у меня накупаетесь на всю свою оставшуюся жизнь», — мысленно погрозил лягушкам Квадрат и превратился в... Рыбку.

Лодочки не стало, и все, что было в ней, оказалось в воде. Такое купание для дедушкиного письма могло оказаться последним. И Квадрат решил во что бы то ни стало спасти его.

Рыбка очень старалась: то плавником она его подденет, то носом протащит, то хвостом подтолкнет. В конце концов старания Рыбки увенчались успехом: письмо было спасено.

Превращение двенадцатое: САМОЛЕТИК

Пока письмо подсыхало на солнышке, Квадрат внимательно изучал небо. Ярко светило солнышко, и туч совсем не было: погода самая что ни на есть летняя.

«Значит, полетим», — решил Квадрат. Он взял уже подсохшее письмо, прижал его к себе и превратился в САМОЛЕТИК. Но Самолетик стоял на земле и,

кажется, совсем не собирался взлетать. «А если пожужжать? — подумал Квадрат. — Самолетики ведь всегда жужжат». И только он произнес: «Жжжжж», — Самолетик разбежался и взлетел.

Превращение тринадцатое: ПТИЧКА

Квадрат наслаждался полетом. А потом вдруг почувствовал, что устал жужжать. Он попробовал один раз не жужжать, но Самолетик сразу же полетел вниз и даже кувыркнулся.

Квадрат стал посматривать на птичек, что пролетали мимо. «Между прочим, летают без всякого жужжания, — подумал он, — а не стать ли мне какой-нибудь птичкой?»

Превращение Квадрата в ПТИЧКУ произошло прямо в воздухе. Птичка подхватила клювом письмо и полетела в сторону больших домов.

Превращение четырнадцатое: МАЛЕНЬКИЙ ДОМИК

Город, к которому подлетала Птичка, и был тем самым городом, в котором жил дедушка. Квадрат был в этом уверен, и это придавало ему сил. Но он так устал, что мысли о еде и отдыхе стали приходить сами собой.

Квадрат знал, что птицы живут либо в гнездах, либо в маленьких домиках. Квадрату хотелось бы жить в маленьком домике. И еще ему хотелось, чтобы его маленький домик был похож на тот, что стоит у них во дворе и виден из окошка.

В его маленьком домике стояла бы маленькая кроватка, маленький столик, маленький...

Квадрат увлекся. И неожиданно для самого себя на огромной высоте превратился в МАЛЕНЬКИЙ ДОМИК и камнем полетел вниз.

Превращение пятнадцатое: КОТЕНОК

Маленький домик на огромной скорости приближался к земле. Квадрат очень и еще несколько мгновений и... даже страшно подумать, что бы могло произойти.

И тут Квадрат вспомнил мамины рассказы про кошек. Кошки при падении всегда приземляются на лапы.

«Хочу стать КОТЕНКОМ», — в самый последний момент успел подумать Квадрат и приземлился в рыхлый песок на все четыре лапы.

Превращение шестнадцатое: КРАН

Котенок угодил в песочницу одного из дворов, и теперь он сидел по уши в песке, что неудивительно, если лететь с такой высоты.

Но он был цел и невредим. Котенок быстро выбрался из песка, встряхнулся, схватил зубами письмо и отправился на поиски дедушки. Дедушки нигде не

было видно. «Вот если б посмотреть на город сверху», — подумал Квадрат и превратился в ОГРОМНЫЙ КРАН.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Кран возвышался над домами, и теперь Квадрат мог внимательно осмотреть каждый двор. Но дедушки все равно нигде не было видно. И вдруг... Вы не поверите, что увидел Квадрат. Квадрат увидел свой двор. Увидел свою маму. Она стояла возле того самого кустарника, куда он юркнул Мышкой, и о чем-то разговаривала с его приятелем.

Квадрат все понял, и слезы хлынули из его глаз. Он снова стал самим собой и медленно побрел к дому. Когда Квадрат появился в своем дворе, мама увидела его первой и побежала к нему.

Она понимала, что с ее сыном что-то происходит, и поэтому не стала ругать его. Просто накормила и уложила спать. А вечером, когда пришел папа, Квадрат сам рассказал и о своем Открытии, и о Письме к дедушке, и обо всех-всех-всех своих приключениях-превращениях. Он даже побегал по комнате Мышкой, чем напугал маму, и полетал Самолетиком, чем вызвал восторг у папы. И пока папа с мамой слушали о путешествии их сына, они думали об одном и том же: их Квадрат — необыкновенный.

Да, Квадрат действительно был необыкновенным.

Квадрат-трансформер

Прислушайся, квадрат хочет тебе что-то сказать:

— Меня зовут Квадрат-трансформер.

Я — необычный квадрат. А как тебя зовут и сколько тебе лет? Четыре, пять, а может быть, даже семь? Надеюсь, тебе будет интересно играть со мной. Я буду раскрывать свои секреты — почему я необычный. В играх со мной тебе будут помогать глаза и пальцы...

...Обведи меня пальчиком. Лучше это делать указательным пальцем правой руки, а глаза пусть внимательно следят за пальчиком.

Побежал пальчик направо, обогнул уголок, опустился вниз, снова обогнул уголок, побежал влево, обогнул уголок, поднялся наверх.

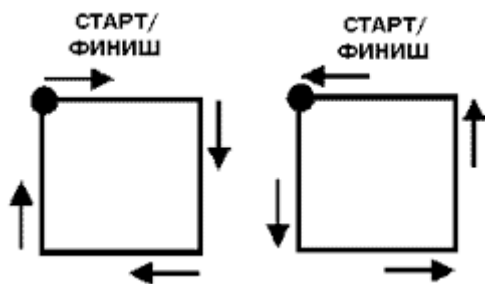
Уф! Устал, весь квадрат обежал.

Отдохнул? А теперь попробуй сам, без подсказки, обежать квадрат, но в другую сторону, вслух пересказывая свой путь.

С честью справился с заданием? Молодец!

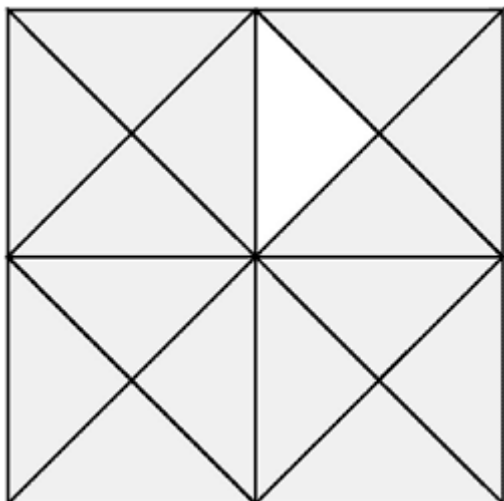
ПРИМЕЧАНИЯ: Упражнения, подобные этим, помогают ребенку совершенствовать процессы восприятия, вырабатывают координацию руки,

глаза, что обеспечивает максимальное накопление информации о величине, форме, пространственном положении.



«Играем в прятки»

— Ты уже догадался, почему я необычный квадрат? Да, во мне, как в матрешке, прячется еще один квадрат, но поменьше, а в нем еще четыре. Можешь найти еще четыре квадрата? Покажи мне их, пожалуйста.



А теперь обведи все квадраты фломастером. Если ты нашел 5 квадратов — хорошо, если 6 — замечательно, если все 10 квадратов — великолепно! Да, это была очень трудная игра. Возможно, в ней тебе помогала мама, и вы вместе конечно же справились с заданием.

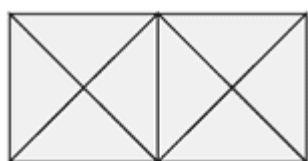
«Знакомство продолжается»

А сейчас попробуй сложить квадрат пополам. Да, это можно сделать по-разному. Есть 4 способа.

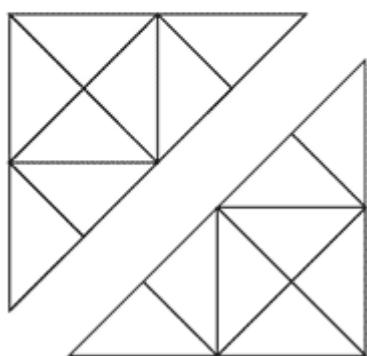
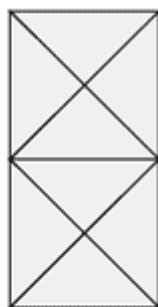
Какие фигуры у тебя получились?

Обведи треугольник указательным пальцем (ты уже умеешь это делать). А теперь внимательно рассмотри треугольник. Сколько в нем прячется квадратов? Сколько в нем спрятано треугольников? Ты нашел 8 — хорошо, 10 — замечательно, 16 — великолепно!

Маленькая подсказка: обведи два маленьких треугольника, и у тебя получится «средний» треугольник. В этом загадочном большом треугольнике прячется еще одна фигура. Ты догадался, какая?



прямоугольники



треугольники

«Знакомство с квадратом продолжается»

— Ты уже многое обо мне знаешь, — начал свой рассказ Квадрат, — сегодня я расскажу тебе о своих линиях-дорогах.

Проведи пальчиком по линии, которая соединяет углы квадрата, — это диагональ. А есть ли еще одна диагональ, которая соединяет противоположные углы? Только давай договоримся: когда ты показываешь диагональ, проведи пальчиком по всей ее длине, от начала до конца.

Согни квадрат по диагонали. Какая фигура получилась? Правильно — треугольник. А, может быть, ты догадаешься, какая фигура получится, если согнуть квадрат по второй диагонали?

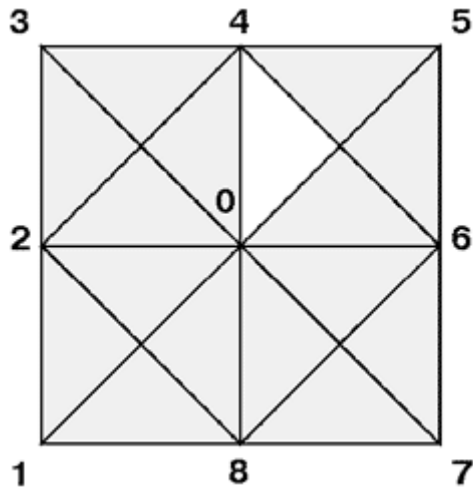
Если хочешь, обведи диагонали большого квадрата синим цветом, квадрата поменьше — зеленым цветом, диагонали маленьких квадратов — красным цветом.

«Путешествие в квадрате»

— Знаешь, что я тебе хочу предложить? — сказал Квадрат, — давай покатаемся по моим дорогам-диагоналям. Что будет у нас машиной? Конечно, пальчик. Путешественники должны все знать о тех местах, где они путешествуют.

Покажи мне самый большой квадрат, квадрат поменьше, маленькие квадраты и, наконец, самые маленькие квадратики.

А теперь еще раз погуляем по всем дорогам-диагоналям. Ты обратил внимание, что все диагонали пересекаются в одной точке? Это — центр. Из центра мы и начнем наше путешествие.



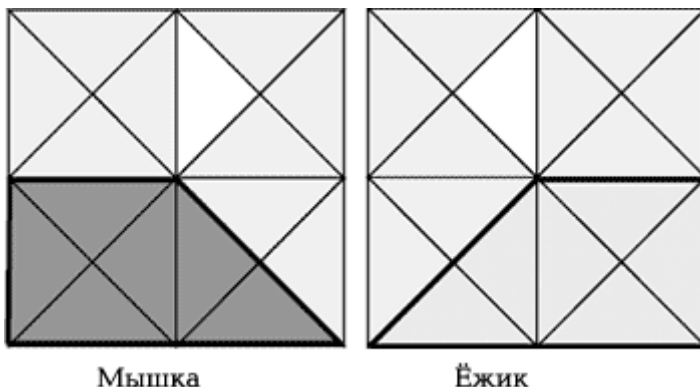
Да, я забыл тебе сказать одно правило: нельзя ездить по диагоналям маленьких квадратов. Давай цифрами обозначим начало и конец дороги. Какие же дороги для нас запретны: 0—1, 2—8, 0—3, 2—4, 4—6, 0—5, 0—7, 6—8, неправда ли?

Из центра «0» мы едем в город «1». По какой дороге поедем? Какие у тебя варианты? Можно выбирать и объездные дороги. Итак, начали: 0—8, 8—1...

Ты нашел два варианта дорог — хорошо, четыре — замечательно, шесть — великолепно! Какие дороги получились у тебя самые короткие?

«Загадка»

А сейчас маленькая загадка. Чем отличается мышка от ежика? А чем они похожи?



«Загадки продолжаются»

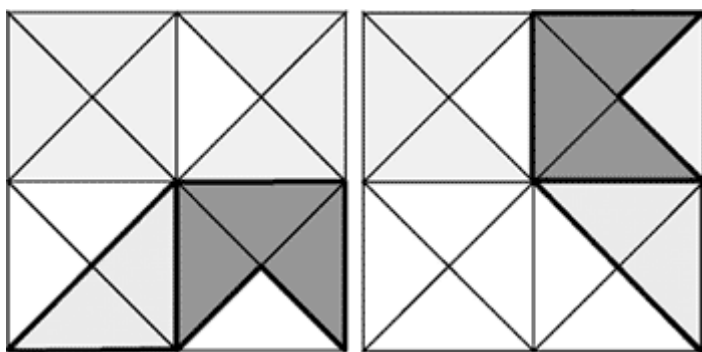
— Я придумал для тебя очень интересную игру, — сказал Квадрат. — Закрой глаза и на ощупь определи, какая фигура или какой предмет перед тобой.

Загадай такие же загадки маме.

«Философия Квадрата»

— Ты любишь чудесные превращения? — спросил Квадрат. — А знаешь, они очень часто начинают происходить, когда мы по-разному смотрим на один и тот же предмет.

Посмотри, что это? Туфелька, башмачок. Чуть-чуть поверни — дятел. А во что может превратиться дятел?



Тренировка памяти

Ты узнал десять моих превращений. Мне очень интересно узнать, запомнил ли ты их? Назови их, пожалуйста, по порядку.

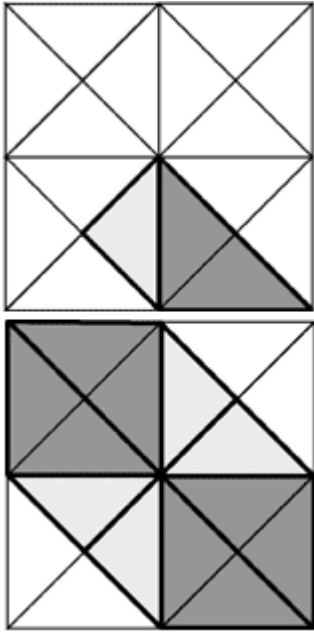
А сколько запомнила мама?

Ты вспомнил 4 превращения — это хорошо, 6 превращений — замечательно, 10 превращений — великолепно!

Играем с рыбками

Ты научился превращать квадрат в рыбку, а как ты думаешь, сколько рыбок могут поместиться в квадрате (самое большое количество)? Рыбки могут подплывать очень близко друг к другу. Это очень трудное задание. Можешь с помощью мамы сделать себе «помогалочку» — рыбку из бумаги и посмотреть, сколько раз она укладывается на квадрате.

Проверь себя — у меня получилось 4 рыбки.



Животные-трансформеры

Ты уже освоил двенадцать превращений (целую дюжину). Можешь ли ты вспомнить, сколько раз у тебя получались зверюшки?

«Летает — не летает»

Вспомни, сколько раз в своих превращениях квадрат летает.

Сочиняем сказку

Давай вспомним превращения квадрата: башмачок — лодочка — рыбка.

Придумай новую сказку: башмачок превратился в лодочку, а лодочка в рыбку?

Сказка «задом наперед»

Придумай забавную сказку: рыбка превращается в лодочку, а лодочка — в башмачок. Как это может произойти?

Неожиданная встреча и новые превращения

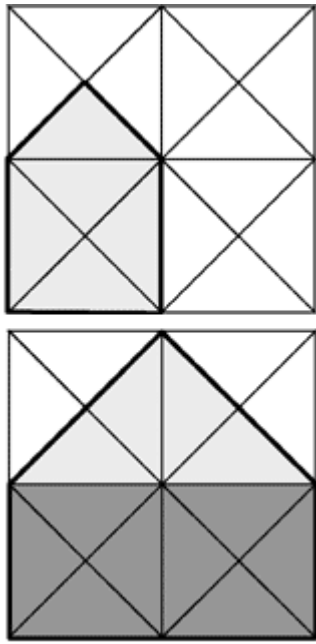
Башмачок — мышка — лодочка.

Придумай сказку для этих превращений.

«Домики»

Посмотри на эти домики. Чем они похожи, чем отличаются?

Можно ли из двух таких маленьких домиков построить один большой?



Придумываем свою сказку

Преврати квадрат в конфету или любой другой предмет, какой захочешь, и сочини свою сказку.

ТЕМА: Знакомство с «ИГРОВИЗОРОМ».

Вы уже знакомы с некоторыми играми Вячеслава Владимировича Воскобовича. И сегодня я Вас ознакомлю с новой игрой, интеллектуальным тренажером «Игровизором», который Вы можете использовать для игр с детьми дома. Он представляет собой папку, в которую вкладываются листы с заданиями. Основа папки - картон, а верхний лист из прозрачной пленки - экран. Дети выполняют задания фломастером. Фломастер оставляет яркий след, который легко стирается влажной тряпочкой. Это особенность «Игровизора» позволяет использовать листы с заданием многократно.

Игра позволяет использоваться в усвоении детьми математических представлений, знакомить с предметным и природным миром. В игре с «Игровизором» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение.

Ребенок, выполняя задание на «Игровизоре» может ошибаться, и не бояться, что сделает неправильно или сделают замечания. Он уже чувствует себя уверенно.

«Игровизор» дополняется игровыми пособиями по математическому развитию детей, формированию представлений о предметном и природном мире, подготовке к обучению грамоте и чтению. Это приложения: «Катя, Рыжик и рыбка». «Мозаика цифр», «Лабиринты букв», «Предмет вокруг нас» и др. Кроме того приложениями к «Игровизору» могут служить самостоятельные разработки.

А сейчас мы с Вами поиграем с «Игровизором», используя сказку с заданиями «Катя, Рыжик и рыбка».

ЛИСТ № 1 (подложить под экран)

«Когда Кате исполнилось 5 лет, первыми ее поздравили взрослые. Папа подарил большой квадратный альбом. Мама - куклу в большой прямоугольной коробке. Бабушка большой мяч. Дедушка - большой парусник с моторчиком. А старший брат - большой овальный аквариум с рыбкой».

А сейчас задание к первому листу:

1. Сосчитайте, сколько подарков сделали взрослые? (5 подарков)
2. Какими геометрическим фигурам соответствуют подарки взрослых, на что похожи? (аквариум - на овал), альбом - на квадрат, мяч - на круг, парусник - на треугольник, коробка с куклой - на прямоугольник). А сейчас проверим в какие коробки Катя положила подарки взрослых, проводя «дорожки» разноцветными фломастерами, соединяющим подарки и геометрические фигуры.
3. Сейчас обведите по контуру ту коробку, куда Катя положила альбом (квадратную) и заштрихуйте горизонтальными линиями слева на право.
4. Очистите экран.

ЛИСТ №2 (подложите под экран)

«Позже к Кате пришли друзья с подарками. Они подарили ей краски в квадратной коробочке, маленькую шоколадку, клоунский колпачок, маскарадную маску и маленькую круглую хрюшку - копилку».

А сейчас задание ко второму листу.

1. Сосчитайте, сколько подарков сделали дети? (5 подарков).
А сколько всего подарков получила Катя? (10 подарков).
2. В какие коробки положила Катя подарки детей, проведите дорожки разноцветными фломастерами (шоколад - в прямоугольную, колпачок - в треугольную, маску в овальную, краски - в квадратную, копилку - в круглую).
3. Сейчас обведите по контуру ту коробку, куда Катя положила шоколад (прямоугольную), заштрихуйте косыми - наклонными линиями сверху - вниз.
4. Какие коробки меньше, где лежат детские или взрослые подарки? Мы можем проверить. Обведите коробки с детскими подарками, а теперь подложите лист с коробками подарков взрослых. И сравните. Детские коробки меньше чем взрослые.

Очистите экран.

ЛИСТ №3 (подложите под экран).

«Катя любила порядок и, поэтому, каждому подарку определила свое место. Она отнесла их в свою комнату и аккуратно расставила на полке. Подаркам еще был рад котик Рыжик. Ему хотелось каждый подарок не только потрогать,

понюхать, но и лизнуть. И как оказалось не зря. Кое-что Рыжик для себя выяснил

А сейчас задание к третьему листу

(это план расположения подарков на Катиной полке)

1. Нарисуйте маршрут Рыжика, подарки взрослых, начиная с любого подарка. Наша разноцветная дорожка едет из центра к центра.
2. Назовите, какая фигура расположена выше большого прямоугольника - большой треугольник, а что лежит в ней (парусник). А справа от альбома (маленький круг). А что лежит в нем - (копилка - хрюшка).
3. Очистите экран.
4. А сейчас уберите лист 3 и нарисуйте на экране по памяти большие и маленькие геометрические фигуры так, как они расположены на Катиной полке. Теперь опять вложите лист 3 и проверьте: правильно ли выполнили задание.
5. Соедините похожие фигуры разноцветными «дорожками». Почему Вы соединили круг с овалом? (нет углов), а квадрат с прямоугольником (они оба четырехугольники).
6. Очистите экран.

«Математические корзинки 5» и математическими карточками

Добрый день, дети! Кто знает, какое сейчас время года?

(выслушивает ответы детей)

Какие тут умницы собрались! Конечно же, осень. А знаете, как называется первый осенний месяц?

(выслушивает ответы)

Конечно, это сентябрь! У кого-нибудь бабушка живет в деревне? А, может, быть есть дача? Поднимите руки, кто ездит в деревню или на дачу.

(педагог и дети смотрят на поднявших руки; далее педагог выборочно обращается к тем, кто поднимал руки)

(Имя ребенка), у твоей бабушки есть огород? А что она собирает с него осенью? (ребенок называет один фрукт или овощ, далее педагог переходит к другому ребенку) (Имя ребенка), а у тебя на даче что выросло?

(педагог старается задействовать всех детей, которые поднимали руки и затем переходит к тем, кто их не поднимал)

Молодцы! Какие у вас дедушки, бабушки и родители. Как много хороших овощей и фруктов они вырастили. Но ведь урожай можно собрать не только в огороде. Кто еще знает, где можно собрать урожай по осени?

(педагог старается дать возможность высказаться тем детям, которые еще не отвечали)

Конечно! В лесу тоже можно собрать хороший урожай! А что растет в лесу?

(выслушивает ответы)

Да, и грибочки, и ягоды, и орехи. Столько вкусных и полезных вещей. А жители Фиолетового леса тоже обожают грибы и каждую осень стараются сделать перед зимой запасы. Сегодня мы познакомимся с вами с двумя новыми зверушками, которые живут в Фиолетовом лесу. Это ежик- в-иголках-с-головами-до-ножек и заяк-запасайка (показывает ученикам карточки и размещает их удобным образом, чтобы они были видны всем детям*). Сегодня они пойдут в лес по грибы с вот этими корзинками. (педагог обращает внимание учеников на «Математические корзинки»). Давайте с вами посмотрим на ежика. Кто-нибудь знает, на какую цифру он похож?

(дети отвечают)

Правильно на единичку! А на какой корзиночке вы видите единичку? (дети показывают корзинку) Давайте теперь посмотрим на зайку. Какой необычный зайка. Что-то он мне напоминает. Может, какую-то цифру?

(дети отвечают)

Точно! Он похож на двойку. А где у нас корзинка с двойкой?

(дети показывают корзинку)

Вот умницы! Ну что, ежик и заяк готовы отправиться за грибами?

(дети отвечают)

Здорово! Ну-ка давайте посчитаем, сколько дырочек в корзинке ежика?

(дети отвечают)

Да, всего одна. И сколько же грибов туда поместится?

(дети отвечают)

Тоже один! Молодцы! Посчитайте, сколько дырочек в зайкиной корзинке?

(дети отвечают)

Правильно! А сколько они грибов сможет унести?

(дети отвечают)

Давайте поможем и зайке собрать грибы. Правильно. Зайка и ежик взяли корзинки и пошли со своими запасами домой, но на тропинке им попалась кочка, и они упали. Корзинки перепутались. Поможем зверушкам с корзинками?

(дети отвечают)

Какие вы у меня добрые! Какая корзинка нужна ежику?

(дети показывают корзинку с единичкой)

А какая зайкина?

(дети показывают корзинку с двойкой)

Вот молодцы. Друзья так обрадовались, что у вас все получилось, что решили по дороге домой спеть песенку.

В завершении урока педагог поет с детьми короткую песню, которая тематически связана с уроком и обсуждаемыми на ней предметами (осень, урожай, зверушки и т.д.) Песня выбирается в соответствии с уровнем развития детей и изученным до этого материалом. Таким же образом на следующем занятии можно проработать прогулку за грибами для остальных персонажей Цифроцирка: Мышки-тройки, Крыски-четверки и Собачки-пятерки.

Чтобы детям не было скучно, можно предложить им познакомиться с разными видами грибов: белыми, лисичками, подосиновиками, мухоморами и т.д. Это внесет разнообразие в ход уроков, а заодно позволит познакомиться с видами съедобных грибов и ядовитым.

В следующем конспекте мы рассмотрим, как организовать занятие с видами грибов.

2 занятие

Педагог. Добрый день, дети!

(дети отвечают)

Сегодня мы с вами снова прогуляемся в лес за грибочками, только теперь мы узнаем, как они называются. Но сначала давайте вспомним, с кем мы отправимся за грибами. Итак, это у нас ежик-...

(педагог показывает карточку с ежиком-единичкой и ожидает ответ детей).

Верно! А это зайка-...

(дети должны ответить двойка)

Отлично! А это мышка-...

(дети должны ответить тройка)

Молодцы! А это у нас крыска-...

(дети должны ответить четверка)

Точно! И последняя у нас собачка...

(дети должны ответить пятерка)

Умнички, всех вспомнили. Цифры мы хорошо знаем, а вот знаете ли вы что это такое? (педагог показывает картинки с грибами; оптимально разместить их на коврографе)

(дети отвечают)

Надо же, какие вы умные! Да, это грибы, сколько их у нас? Давайте посчитаем!

(педагог показывает на картинки с грибами, а дети считают их, при необходимости педагог помогает им)

Ровно 5 грибов. А вы заметили, сколько у нас зверушек собрались за грибами?

(дети считают зверей и педагог подытоживает счет)

Тоже 5! У нас поровну зверей и грибов? Что значит поровну? Всем нашим зверятам хватит грибочков?

(дети отвечают)

Да, поровну значит, что всем зверушкам достанется по грибочку. Никто не останется с пустыми лапками. А теперь давайте узнаем, как называются грибы. Это толстячок-боровичок, еще его называют белый гриб. А этот грибок в рыжем берете называется лисичка. Как думаете почему?

(дети отвечают)

Да, он сам рыжий, как лисичка. А эти грибы растут на пеньке, и называют их «опята». А этот грибочек любит прятаться под березой, поэтому его называют подберезовик. И самый последний самый красивый грибочек – мухомор. Вот про этот гриб мы с вами поговорим побольше. Как думаете, почему он так называется? Мухо-мор

(педагог старается произнести слово, акцентируя внимание на двух составных частях)

Кого морили мухомором?

(дети отвечают)

Конечно, мух! Давным-давно люди использовали этот гриб как средство от мух, представляете?

(дети делятся эмоциями)

А раз мухомором морили мух, как думаете, людям его есть можно?

(дети делятся догадками, педагог просит обосновать ответы)

Правильно, мухомор – яд и для мух, и для человека. Есть его нельзя, иначе можно попасть в больницу. Про это даже стишок написали: Возле леса на опушке, Украшая темный бор, Вырос пестрый, как Петрушка, Ядовитый мухомор. Ребята, вы заметили, как в стихе называют мухомор?

(дети отвечают)

Верно, его называют ядовитым. Давайте, запомним, как он выглядит, и никогда не будем собирать его в лесу. Договорились?

(дети отвечают)

Раз мы познакомились с грибами, значит пора брать наши корзинки! Первым по лесной тропинке отправился ежик и нашел прекрасный белый гриб. (педагог берет математическую корзинку с цифрой 1 и показывает на выемку) Сколько мы положим ежику грибов?

(дети отвечают)

Правильно, 1. Следом за ним поскакал заяк. Убегая от лисички, он нашел... (педагог показывает картинку с грибом и дает время детям на ответ) да, лисички! (педагог показывает на математическую корзинку с цифрой два) Сколько у нас поместится лисичек в этой корзинке?

(дети отвечают)

Да, всего две лисички. Третьей полетела летучая мышка и с высоты рассмотрела на пенке (педагог дает время детям на ответ) верно, опята! (педагог показывает на математическую корзинку с цифрой три) Сколько мышка унесла опят в своей корзинке? Конечно, три маленьких опенка. Четвертой побежала по лесной тропинке крыска и нашла под березой большие (педагог дает время детям на ответ) подберезовики! И сколько крыска собрала подберезовиков? (педагог показывает на математическую корзинку с цифрой четыре) Да, 4. Пятой, самой последней, в лес побежала собачка. Она первый раз была в лесу и еще ни разу в жизни не собирала грибочки. Поэтому она набрала полную корзину (педагог дает время детям на ответ) ...мухоморов! Это хорошо?

(дети отвечают)

Конечно, нет! Сколько же мухоморов она набрала? (педагог показывает на математическую корзинку с цифрой пять) Целых 5 ядовитых грибов! Это очень много! Всем зверушкам стало бы плохо от них. Когда собачка прибежала к своим друзьям с полной корзиной мухоморов, они очень испугались и сразу спросили ее: «Собачка, ты ела эти мухоморы?» «Нет», — ответила она. «Это хорошо! Потому что они ядовитые, из-за них ты могла попасть в больницу! Запомни этот стишок и больше никогда не собирай мухоморы:

Возле леса на опушке,

Украшая темный бор, В

ырос пестрый, как Петрушка,

Ядовитый ... (педагог дает время детям ответить) мухомор!

Давайте вспомним, какие грибы мы будем собирать, когда пойдем в лес. Этот самый толстенький гриб называется (педагог дает время детям ответить и помогает при необходимости) белый гриб. Берем?

(дети отвечают)

Симпатичный грибок в рыжем берете зовут...(педагог дает время детям ответить и помогает при необходимости) лисичка! Берем?

(дети отвечают)

Эти смешные грибы на пеньке называются...(педагог дает время детям ответить и помогает при необходимости) опята! Берем?

(дети отвечают)

А под березой прячется... (педагог дает время детям ответить и помогает при необходимости) подберезовик! Берем?

(дети отвечают)

И вот мы нашли красивый яркий ... (педагог дает время детям ответить и помогает при необходимости) мухомор! Берем?

(дети отвечают)

Почему?

(дети отвечают)

В завершение урока можно прочитать сказку «Ежик покидает дом» Ульфа Старка, которая поможет детям закрепить знание, что мухомор – ядовитый гриб. Вы можете выбрать другую сказку, чтобы малыши могли усвоить эту важную информацию.

Литература:

1. Харько Т. Г. Методика познавательно-творческого развития дошкольников « Сказки фиолетового леса» – Санкт-Петербург, ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2015г.
2. Харько Т. Г., Воскобович В.В. « Сказочные лабиринты игры» « Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7»- СПб,2009 г.