

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №1
СТАНИЦЫ ЛЕНИНГРАДСКОЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЛЕНИНГРАДСКИЙ РАЙОН

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ИГРОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

Игрового мероприятия для детей старшей группы «Как малыш Гео считал деревья»»

Цель: развитие познавательных способностей и математических представлений детей через игровую деятельность с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича.

Задачи: закреплять навыки счета и умение сравнивать множества; знакомить с окружающим миром; поощрять высказывать свое мнение; продолжить обучать конструировать с использованием схемы; формировать умение понимать пространственные характеристики.

Материалы и оборудование: игровой комплекс «Коврограф Ларчик» (другой вариант - развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»), комплект «Разноцветные кружки»; игры «Чудо-Крестики 2» и «Квадрат Воскобовича двухцветный» (по количеству детей); схема дерева; иллюстрация с изображением баобаба; схема птицы; сказочный образ Малыш Гео.

Ход игры

Основные этапы	Действия и деятельность педагога	Действия и деятельность детей	Образовательные	Вр-ые затраты
Организационный этап				
	Приветствие, приглашение в Фиолетовый лес.	Здороваются, рассаживаются за столами или на ковре.	СК	1
Вводная часть				
	<p>Однажды Малыш Гео решил выяснить, деревьев каких пород в Фиолетовом лесу больше - хвойных или лиственных.</p> <p>Для удобства подсчета подводит детей к мысли символически обозначать деревья, например, «Разноцветными кружками» на «Коврографе Ларчик».</p>	Высказывают предположения. Отмечают деревья на «Коврографе Ларчик».	П Р Ф	3
Основная часть				
	<p>Уточняет, какой породы могло быть дерево, которое он увидел первым. Потом Гео подошел ко второму дереву. Какой породы оно могло быть?</p> <p><u>Продолжает до тех пор, пока у детей есть варианты.</u></p>	<p>Высказывают предположения, отмечают деревья на «Коврографе».</p> <p>Берут игру «Чудо-Крестики 2» и выкладывают по схеме дерево.</p>	П Р Ф	18
	<p>И тут Малыш Гео увидел незнакомое дерево (показывает схемы) - баобаба.</p> <p>Рассказ о нем, показ иллюстрации.</p> <p>Спрашивает, к какому виду можно его отнести.</p> <p>Обращает внимание на толстый ствол этого дерева.</p>	<p>Слушают, смотрят, запоминают. Предлагают варианты, объясняя свой выбор.</p> <p>Отмечают последнее дерево. Считают количество деревьев, делают вывод, какие больше.</p>		

	Предлагает всем детям встать в круг и взяться за руки. Гео сделал 2 шага вперед, 2 – вправо, 2 - назад и 2 - влево.	Встают в круг. Шагают.		
	Задаёт вопросы: 1. Какая фигура получилась? 2. Почему вы так думаете? «Перед собой Гео увидел квадрат, который на его глазах превратился в птицу. Птица вспорхнула и села на ветку дерева».	Предлагают варианты, объясняя своё решение. Берут «Квадрат Воскобовича», складывают по схеме птицу. Имитируют полёт птицы. Рассказывают.		
Заключительная часть				
	А что произошло дальше, мы узнаем в следующий раз. Предлагает обсудить то, что запомнилось или понравилось больше всего. Дает задание вместе с родителями поискать информацию о деревьях других пород.	Беседуют с педагогом, подводят совместно итог.	СК Р	3

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

Интегрированной образовательной деятельности для детей подготовительной к школе группы «Путешествие в Фиолетовую страну»

Цель: развитие познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста посредством технологии «Сказочные лабиринты игры» в игровой интегрированной деятельности.

Задачи: углублять знания детей о школе; формировать умение конструировать силуэт школы, называть как можно больше ее частей; расширять словарь за счет слов, означающих особенности предмета, его назначение; совершенствовать навыки связной речи (объяснение, рассуждение, описание); закреплять умение конструировать буквы из частей; совершенствовать умение складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве.

Материалы и оборудование: картотека загадок о школьных принадлежностях; игровой комплекс «Коврограф Ларчик» (другой вариант - развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес»), набор карточек «Забавные цифры», комплект «Разноцветные веревочки» (для конструирования реки); игры «Квадрат Воскобовича четырехцветный», «Геоконт», «Математические корзинки 10», «Конструктор букв 1», «ЧудооКрестики 2» (по количеству детей); сказочные образы Малыш Гео, Незримка Всюсь, Паук Юк, Филимон Коттерфильд; магнитофон, аудиозаписи.

Ход игры

Основные этапы	Действия и деятельность педагога	Действия и деятельность детей	Образовательные	Вр-ые затраты
Организационный этап				

	Приветствие, приглашение в Фиолетовый лес.	Здороваются, рассаживаются за столами - или на ковре.	СК	1
Вводная часть				
	<p>Малыш Гео узнал, что в Фиолетовом лесу открывается школа.</p> <p>Он захотел отправиться туда и пригласил Незримку Всюся.</p>	Слушают.	СК П Р	
	<p>Наши герои поспорили: Незримка не знает, что такое школа, и не хочет туда идти.</p> <p>Задаёт вопросы: Как вы считаете, нужно ходить в школу? Зачем туда ходить?</p> <p>Можно ли обойтись без школы?</p> <p>Проверяет, что знают дети о школе. Загадывает загадки о школьных принадлежностях. Предлагает отправиться вместе с героями в путешествие, чтобы найти школу в Фиолетовом лесу.</p>	Слушают, предлагают свои варианты ответов на вопросы. Выражают готовность отгадать загадки.		
Основная часть				
	<p>На пути героев появилась река. Как переправиться?</p> <p>Берёт игру «Квадрат Воскобовича четырехцветный» и предлагает построить лодку.</p>	<p>Думают и решают, что надо построить лодку</p> <p>Строят из «Четырёхцветного квадрата» лодку по собственному замыслу. При необходимости просят помочь при преобразовании квадрата.</p>	СК П Р ХЭ Ф	25
	<p>Переплыли герои реку. На полянке появился Паук Юк, который играл со своими «паутинками». Предлагает помочь ему распутать паутинки: построить фигуру, у которой 3 угла и 3 стороны (треугольник); построить фигуру, у которой все стороны равны (квадрат); построить фигуру, у которой 2 стороны длинные и 2 стороны короткие (прямоугольник). Паук предлагает разгадать загадку.</p>	Слушают истории и берут игру «Геоконт», выполняют задание. Показывают, что получилось. Отгадывают загадку.		
	(Звучит звонок) Обсуждает с детьми: зачем в школе звенит звонок; что такое переменка.	Высказывают предположения о значении слова переменка.		
	<p>Предлагает поиграть в любую игру на выбор детей.</p> <p>Продолжает вместе с детьми путь. Появляются Зверята-цифры, Пес Жонглер и</p>	Предлагают игры. Выбирают наиболее подходящую. Берут игру «Математические корзинки 10», вкладывают в «корзинку 5» соответствующее количество		

	<p>Обезьяна - Заклинаательница змей и просят детей и героев Фиолетового леса помочь собрать и сосчитать грибы.</p> <p>Сначала Пес заполнил свою корзину грибами.</p> <p>Сколько грибов нашел Песик?</p> <p>Тут Пес увидел еще грибы. Их было на один больше, чем у него в корзинке. Сколько грибов он нашел?</p> <p>Скоро и Обезьяна заполнила свою корзину грибами.</p> <p>Сколько грибов она положила?</p>	<p>грибов.</p> <p>Называют количество (5) и выкладывают их под «корзинкой 5». Вкладывают в «корзину 8» соответствующее количество грибов.</p>		
	<p>Вдруг Обезьяна увидела еще грибы. Грибов было на четыре меньше, чем у нее в корзинке.</p> <p>Сколько грибов нашла Обезьяна? Зверята-цифрята объединили эти грибы. Сколько их получилось?</p> <p>Эти грибы не помещались ни в корзинку Пса, ни в корзинку к Обезьяне.</p> <p>Как им быть? Как отнести грибы?</p> <p>Под спокойную волшебную музыку появляется Филимон Коттерфильд. Он сообщает, что, для того чтобы идти в школу, надо знать буквы.</p> <p>Предлагает сконструировать буквы при помощи игры «Конструктор букв 1»</p> <p>Кот сообщает, что школа совсем рядом. Предлагает придумать и составить силуэт школы.</p> <p>Двери школы оказались закрыты. Гео Называют сказал: «Я думаю, здесь поможет "волшебное слово"».</p> <p>Побуждает детей назвать как можно больше вариантов. Последнее высказывание и будет верным, «волшебным словом».</p> <p>Герои вошли в школу.</p>	<p>Называют количество - 8.</p> <p>Думают, считают. Располагают под «корзинкой 8» 4 гриба. Соединяют грибы и называют общее количество - 10.</p> <p>Предлагают варианты помощи. Вспоминают о МагНолике. Предлагают ему положить грибы в «корзинку 10».</p> <p>Слушают музыку. Выполняют задания: конструируют буквы Ш, К, О, Л, А.</p> <p>Читают слово.</p> <p>Берут игру «Чудо-Крестики 2», придумывают и составляют силуэт школы.</p> <p>Называют части школы.</p>		
Заключительная часть				
	<p>Предлагает вернуться в детский сад при помощи волшебной считалки: «Кохле-</p>	<p>Двигаются в заданном направлении, произносят слова волшебной считалки.</p>	<p>СК Р Ф</p>	<p>2</p>

	<p>Охле-Желе-Зеле-Геле- Фи».</p> <p>Предлагает оценить совместные достижения: какие чувства испытывали дети, помогая героям Фиолетового леса; какие задания удалось выполнить легко; при выполнении каких заданий испытывали трудности. Сообщает, что в следующий раз узнают, как Гео и Незримка Всюсь нашли новых друзей в школе.</p>	<p>Оценивают, обсуждают, учитывают чужую точку зрения, радуются.</p>		
--	--	--	--	--

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

занятия педагога-психолога с детьми старшего дошкольного возраста, имеющими трудности в общении

Цель: создание условий для формирования у детей навыков успешного и бесконфликтного общения со сверстниками.

Задачи: помочь детям принять участие в приключении в сказочной атмосфере Фиолетового леса; совершенствовать слуховое восприятие и произвольное внимание; научить выражать положительное отношение к другим детям вербальными и невербальными способами; создать условия для получения каждым ребенком знаков положительного внимания и принятия со стороны участников группы; поддерживать продуктивное взаимодействие в парах, умение совместно решать поставленную задачу, договариваться, уступать инициативу партнеру; развивать навыки произвольной саморегуляции: умение слушать и слышать, выполнять правила игры, доводить начатое до конца; расширять границы творческого воображения; способствовать уверенному поведению и формированию адекватной самооценки.

Материалы и оборудование: развивающая предметно- пространственная среда «Фиолетовый лес»; комплект «Разноцветные веревочки»; сверток с клубком ниток внутри; аудиозаписи «Шум волн», «Плач ребенка»; игра «Чудо-Соты 1» (по количеству детей); сказочный образ Малыш Гео.

Ход игры

Основ ные этапы	Действия и деятельность педагога	Действия и деятельность детей	Образовательные	Время затраты
Организационный этап				
	Приветствует детей. Приглашает снова отправиться в Фиолетовый лес.	Садятся в круг сосредотачиваются.	СК	1
Вводная часть				
	<p>Просит детей закрыть глаза и определить источник звука.</p> <p>Включает аудиозапись шума волн.</p> <p>Рассказывает об Озере Айс, находящемся в Фиолетовом</p>	<p>Закрывают глаза, слушают звук, определяют его происхождение.</p>	П	3

	лесу.			
Основная часть				
	<p>Предлагает искупаться в «волнах».</p> <p>Игра «Ласковые волны».</p> <p>Задаёт вопросы: Какие волны бывают на озере? Когда оно спокойное? Когда дует ветер? Когда поднимается шторм?</p>	<p>Участвуют в игре.</p> <p>Отвечают на вопросы.</p>	СК П Р ХЭ Ф	25
	<p>Делит детей на пары. Предлагает с помощью «Волшебных веревочек» (комплект «Разноцветные веревочки») «нарисовать» волны во время шторма, волны спокойного озера.</p>	<p>Выполняют задание в парах.</p>		
	<p>Просит детей сесть в круг, закрыть глаза и послушать новый звук: звучит аудиозапись плача ребенка. Задаёт вопросы: Что вы слышали? Как вы думаете, кто это плачет?</p>	<p>Садятся в круг, закрывают глаза, определяют звук.</p> <p>Отвечают.</p>		
	<p>Знакомит детей с Малышом Гео. Рассказывает о беде, которая с ним случилась.</p> <p>Малыш Гео гулял по берегу озера, любовался прозрачной водой и не заметил, как из кармана выпала его любимая игрушка и упала в озеро.</p> <p>Как нам помочь Малышу Гео? Выслушивает и одобряет все конструктивные предложения. Побуждает детей слепить новую игрушку для Малыша Гео из глины. Объясняет правила игры «Скульптор и глина».</p>	<p>Слушают рассказ.</p> <p>Предлагают варианты решения проблемы. Делятся на пары, участвуют в игре: «лепят» из своего партнера любую игрушку, а затем меняются ролями.</p>		
	<p>Раздаёт игру «Чудо-Соты 1», предлагает составить из фигур игрушку для Малыша Гео.</p>	<p>Придумывают игрушки и выкладывают их на ковре.</p>		
	<p>От имени Малыша Гео благодарит детей за помощь; показывает, что мальчик стал веселым; он хочет сделать ребятам подарок и передает им сверток.</p> <p>Рассказывает что этот «волшебный клубочек» помогает дарить людям хорошее настроение. Предлагает поиграть в него, предварительно объяснив правила игры.</p>	<p>Садятся в круг, раскрывают сверток, достают «волшебный клубочек». По очереди наматывают нитку себе на палец, произносят добрые пожелания другому ребенку, передавая ему клубок.</p>		

Заключительная часть				
	Берет в руки «волшебный клубочек», высказывает свои пожелания детям, предлагает попрощаться с Фиолетовым лесом и его жителями, вернуться домой.	Прощаются с Фиолетовым лесом, его жителями и уходят.	СК	3

