

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №7 «Колосок»
Муниципальное образование «Эхирит – Булагатский район»
Иркутской области**



**Использование игровой технологии
«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича
в интеллектуально – творческом развитии детей дошкольного
возраста**

*Сборник культурных практик
для организации образовательного процесса в ДОУ*

**п. Усть – Ордынский
2021г.**

Использование игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в интеллектуально – творческом развитии детей дошкольного возраста: сборник культурных практик/Авт.-сост. Хулугурова Т.А., воспитатель высшей квалификационной категории, МДОУ детский сад №7 «Колосок», п. Усть - Ордынский: 2021. – 17 с.

Материал сборника носит практико-ориентированный характер, его применение поможет в освоении и реализации данной технологии. Представленные культурные практики могут быть использованы в работе педагогов дошкольных образовательных учреждений.

Содержание	3
Пояснительная записка	4
* Игровое занятие с детьми во второй группе раннего возраста по развитию математических представлений «Как мы ездили на прогулку в лес» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.....	6
* Игровое занятие с детьми младшей группы по познавательному развитию «Как мы помогли медведю построить теремок для друзей» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.....	7
* Культурная практика по познавательному развитию в старшей группе «Как мы ходили на день рождения к малышу Гео» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.....	8
* Культурная практика с детьми старшей группы по развитию математических представлений «Как мы искали гномов» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.....	11
* Культурная практика в подготовительной группе по закреплению полученных знаний, усвоенных умений и навыков в познавательно - игровой деятельности «В поисках Фиолетового леса» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича.....	13
Список литературы	17

Пояснительная записка

Дошкольный возраст - это период активного развития познавательной деятельности, где происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Развить умение самостоятельно мыслить и рассуждать, проявлять инициативу помогает игра, служащая своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в образовательной деятельности. Благодаря использованию игр, процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально - творческого потенциала ребенка. Согласно ФГОС ДО который опирается на схему линии развития ребёнка: чувствовать – узнавать – создавать, в дошкольном образовательном учреждении должно осуществляться одновременно развлечение, познание и творчество. Всё это объединяет в себе игра. Работая с детьми дошкольного возраста, важно выстроить образовательный процесс в игровой форме.

Одной из образовательных технологий, в которой игры распределены по возрастным категориям и направлены на развитие творчества, речи и интеллектуальных способностей дошкольника является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Целенаправленное введение технологии «Сказочные лабиринты игры» я начала в 2021 году, когда изучала образовательные технологии для эффективного развития у детей интеллектуальных и творческих способностей. В данную технологию входят многофункциональные и креативные развивающие игры, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также технология предлагает детям окунуться в мир увлекательных путешествий с приключениями, в мир обучающих сказок. Интерес к ней вызван, прежде всего, оригинальностью решения обыкновенных задач, заложенном в играх творческого потенциала, многовариативностью игровых материалов. Основная идея технологии – создание модели развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности, в основу которой заложены три основных принципа: интерес – познание – творчество. Использование развивающих игр В.В. Воскобовича, технологии «Сказочные лабиринты игры», дают возможность перейти от привычных занятий с детьми к познавательно – исследовательской игровой деятельности, в которой идет развитие интеллектуально-творческих способностей дошкольников. Игры направлены на развитие творческих, познавательных, интеллектуальных способностей, на развитие у ребенка познавательного интереса, желание и потребности узнать новое. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые

побуждают детей к мышлению и творчеству. Игры В. В. Воскобовича 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.

Актуальность состоит в том, что игры учат детей действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает познавательный интерес к окружающему. Развивающие дидактические игры помогают сконцентрировать внимание детей на учебной задаче, которая воспринимается в этом случае как желанная и лично значимая цель, а не навязанная ребёнку педагогом.

Целью работы является развитие интеллектуально – творческих способностей детей дошкольного возраста в условиях организации образовательного процесса в игровой форме.

Для достижения этой цели, был поставлен ряд задач:

1. Формировать базисные представления об окружающем мире и математические и речевые умения.
2. Развивать наблюдательность, любознательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развивать воображение, креативность мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Развивать у ребёнка познавательный интерес, желание и потребность узнать новое.
5. Построить образовательный процесс, способствующий интеллектуально – творческому развитию детей в игровой деятельности.
6. Создать в группе развивающую предметно – пространственную среду по использованию игровой технологии «Сказочные лабиринты игры».
7. Разработать конспекты образовательной деятельности, проекты, перспективное планирование с включением развивающих игр технологии «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича.
8. Повысить родительскую компетентность, в вопросах развития у детей творческих, познавательных, интеллектуальных способностей.

Особенности технологии «Сказочные лабиринты игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях «взрослый-ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

**Игровое занятие с детьми во второй группе раннего возраста по
развитию математических представлений
«Как мы ездили на прогулку в лес»
с использованием игровой технологии
«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича**

Цель: овладение умением последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма в игровой деятельности

Задачи:

Образовательные задачи:

- отрабатывать умение соотносить предметы по цвету и размеру; умение складывать фигуру «конфета» за счёт перемещения частей в пространстве; умение последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;
- обогащать словарный запас;
- проявлять доброжелательность, сопереживания, стремления оказать помощь герою;

Материалы: цепочки следов, РППС «Фиолетовый лес», листочки из набора «Фиолетовый лес»), коврограф «Ларчик», набор карточек «Разноцветные гномы», пособие «Разноцветные квадраты», набор «Разноцветные кружки» 1; квадрат Воскобовича двухцветный, персонажи: Гномы, девочка Долька, пчёлка Жужа.

Ход занятия

Организационно - мотивационный этап

Воспитатель: Я сегодня приглашаю вас на прогулку в лес.

Выстраиваются друг за другом и едут под музыку по группе. Подъезжают к месту, где выложены две цепочки следов.

Основной этап.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, что это?

Интересно, куда эти следы приведут?

Дети выбирают, по какой цепочке следов пойдут. Все отправляются по одной из цепочек следов. Она приводит к «Разноцветным гномам».

Воспитатель: Посмотрите, кого мы встретили? Да, это гномы: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. Гномы играли на полянке, но вдруг пошёл дождь, и гномики разбежались, чтобы спрятаться от дождя. Дождик закончился, и теперь гномики не могут найти свои домики.

Воспитатель: Поможем, ребята, гномикам найти свои домики?

На коврографе «Ларчик» прикреплены «разноцветные квадраты» (домики гномов). Дети прикрепляют под квадраты соответствующие по цвету картинки гномов.

Воспитатель: Гномики довольны, что они теперь каждый в своём домике.

Физминутка «Побежали по дорожке маленькие ножки»

(канал «Развивайки, обучайки. Наши ВСЁ!»

<https://www.youtube.com/watch?v=oYpYaBWxV2Q&list=PLvaXktxhrL-Kcw6JUQqvXMz9wHeWIHLUG&index=59>)

Интересно, куда приведут другие следы?

Дети идут по второй цепочке следов. Она приводит их к пчёлке Жуже.

Воспитатель: Кто нас встречает? Это пчёлка Жужа и она чем – то расстроена. Пчёлка Жужа делает мёд, для этого она собирает нектар с цветов. Но на полянке нет цветов. Давайте порадуем Жужу и посадим для неё красивые, большие и маленькие цветы.

На РППС «Фиолетовый лес» педагог прикрепляет большие и маленькие кружочки из набора «Разноцветные кружки». Дети к кружкам прикрепляют большие и маленькие лепестки (листочки из набора «Фиолетовый лес»), соответствующие размеру кружка.

Воспитатель: Улыбается пчёлка Жужа, она благодарит нас за помощь!

А нам с вами, ребятки, пора возвращаться в детский сад. Вам понравилось, как мы гуляли в лесу? Но мы не только погуляли в лесу, а помогли нашим друзьям! Кому сегодня помогали? Какие вы молодцы!

**Игровое занятие с детьми младшей группы
по познавательному развитию
«Как мы помогли медведю построить теремок для друзей»
с использованием игровой технологии
«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича**

Цель: развитие умения составлять фигуру из частей по схеме – образцу и собственному замыслу в игровой деятельности

Задачи:

Образовательные задачи:

- упражняться в умение различать и называть цвет и форму предметов;
- обогащать словарный запас;
- развивать умение составлять фигуру из частей по схеме – образцу и собственному замыслу;
- развивать творческие способности и самостоятельность.
- осознавать важность оказания помощи нуждающимся в ней

Материалы: настольный театр «Теремок», игра «Геоконт», геометрические фигуры (прямоугольник и треугольник), игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), игры: «Чудо – цветик», «Чудо – соты 1», «Фонарики».

Ход игровой деятельности

Организационно - мотивационный этап

Воспитатель предлагает посмотреть сказку «Теремок».

Дети смотрят театральную постановку сказки «Теремок» (настольный театр). В теремке по очереди поселяются мышка – норушка, зайка – побегайка, лисичка – сестричка, волчок – серый бочок и медведь – топтыжка. Сказка заканчивается грустно – медведь – топтыжка ломает теремок и теперь зверюшкам негде жить.

Воспитатель: Ребята, как грустно закончилась сказка. Как вы думаете, почему медведь сломал теремок? Дети высказывают свои предположения. Медведь огорчился, что сломал теремок и просит нас помочь ему построить новый теремок, чтобы все зверюшки жили вместе.

Основной этап.

Воспитатель: Как нам построить теремок? *Дети предлагают свои варианты.* Педагог прикрепляет на коврографе две геометрические фигуры (прямоугольник и треугольник) так, чтобы получился дом. Показывает сначала на прямоугольник, затем на треугольник.

Воспитатель: Как вы думаете, что это? Какой надо сделать теремок? Какие у него будут стены, какой – крыша? (Дети называют форму стен и крыши теремка, делают теремки на «Геоконтах»).

Физминутка «Маленькие зайчики»

<https://www.youtube.com/watch?v=RMFzXI9NQZ4> на канале «Развивайки, обучайки. Наше ВСЁ!»

Воспитатель: Теремок готов. Кто в нём первый поселится? *Дети называют мышку – норушку, делают её из «Квадрата Воскобовича» (по схеме) и играют с фигуркой.*

Воспитатель: Ну вот, в нашем теремке мышка – норушка живёт. А кто был следующим? *Дети называют следующего сказочного героя.*

Воспитатель: Зайку – побегайку сделаем из «Чудо – цветика». *Дети конструируют по схеме зайку.*

Воспитатель: Сколько теперь жильцов в нашем теремке? Кто остался? *Дети перечисляют оставшихся животных. Воспитатель предлагает детям взять «Чудо – соты 1», «Фонарики», придумать и сложить фигурки лисички, волка и медведя по выбору.*

Заключительный этап

Воспитатель: Ручки у вас умелые, теремок построили и всех зверюшек сделали. Молодцы, ребята! Медведь – топтыжка благодарит нас за помощь. Все зверюшки вместе с медведем – топтышкой поместились в теремке, и будут жить дружно. *Дети продолжают играть с играми.*

Культурная практика по познавательному развитию в старшей группе «Как мы ходили на день рождение к малышу Гео» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Цель: совершенствование умения сравнивать рядом стоящие числа в пределах 9 и понимать отношения между ними, правильно отвечать на вопросы «Сколько?», «Какое число больше?», «Какое число меньше?», «На сколько число... больше числа...», «На сколько число... меньше числа...» в познавательной деятельности.

Задачи:

Образовательные задачи:

- совершенствовать умение сравнивать рядом стоящие числа в пределах 9 и понимать отношения между ними, правильно отвечать на вопросы «Сколько?», «Какое число больше?», «Какое число меньше?», «На сколько число... больше числа...», «На сколько число... меньше числа...».
- уметь предлагать варианты выхода из проблемной ситуации;
- упражняться в складывании по схеме фигуры путём трансформации;

- придумывать и конструировать из геометрических фигур любой предметный силуэт;
- развивать умение рисовать предметный контур с помощью графического диктанта;
- развивать умение конструировать контур «чайник» и «чашки» по координатным точкам с помощью игры «Геокоонт».
- организовать рабочее место, предлагать свои варианты решения проблемной ситуации.

Материалы и оборудование: РППС «Фиолетовый лес» и полный комплект элементов к нему; игровой комплект «Коврограф Ларчик»; сказочные персонажи: Малыш Гео, Ворон Метр, Капитан Гусь, Незримка Всюсь, Паучок; игры: «Геокоонт Малыш», двухцветный «Волшебный квадрат», графический тренажёр «Игровизор»; набор геометрических фигур на каждого ребёнка.

Ход игровой деятельности

Организационно - мотивационный этап

Воспитатель: Нас в гости на своё день рождения пригласил малыш Гео, он прислал нам пригласительную открытку. Сегодня мы отправимся с вами в волшебный Фиолетовый лес. *(Берут с собой подарок конфеты).*

Чтобы нам попасть в Фиолетовый лес, нам поможет этот план, который прислал малыш Гео. *(На коврографе «Ларчик» изображён план, рассматривают).*

Основной этап

Воспитатель: Подарок наш готов, и мы можем отправиться в дорогу, но нам преграждают путь горы.

Ребята, как мы можем преодолеть горы.

(Предлагают варианты с помощью чего можно преодолеть горы, конструируют самолет из двухцветного «Волшебного квадрата»).

Воспитатель: Все самолеты готовы? А теперь все самолеты вывести на взлетную полосу. Отправляемся в полет.

Воспитатель: Вижу удобное место для посадки! Идем на посадку, заглушаем моторы *(самолёты складывают на стол).*

Воспитатель: Давайте посмотрим на карту, на наш дальнейший путь. Впереди пещера, но в пещере темно.

Воспитатель: Как же нам найти правильную дорогу и не заблудится в темноте? *(Дети предлагают решение проблемы, конструируют из геометрических фигур - фонарь, факел или свечи).*

Игра с набором геометрических фигур.

Воспитатель: Теперь у нас есть свет, и мы смело можем пройти в пещеру. Давайте посмотрим на карту, на наш дальнейший путь.

Воспитатель: А на пути у нас глубокий овраг. Надо нам как – то перебраться через него.

(Дети высказывают предположения).

Дети на пособии «Игровизор» с помощью графического диктанта рисуют изображение.

Воспитатель: От центра отсчитали пять клеточек, поставили точку, затем отступили вверх две клеточки и поставили точку, десять клеток вправо – точка, четыре клетки вниз – точка, десять клеток влево – точка, две клетки вверх – точка. Соединили точки. Что получилось?

Дети называют геометрическую фигуру – прямоугольник.

Воспитатель: Как вы думаете, какое приспособление мы будем использовать, чтобы пройти над оврагом?

Как нам удержаться и не упасть вниз, когда будем проходить по мосту?

Дети предлагают варианты выхода из проблемной ситуации, потом дорисовывают изображение моста на поле «Игровизора» в русле своих предложений.

Физминутка канал «Развивайки, обучайки. Наше ВСЁ!»
<https://www.youtube.com/watch?v=sDe2J1bSDCk>)

Воспитатель: Ну, вот мы перешли овраг, а вот уже и озеро Айс. А озеро Айс, глубокое. Как же нам его преодолеть? *(Дети высказывают предположения, предлагают варианты).*

Игра «Волшебный квадрат» (конструируют лодки из волшебного квадрата).

Воспитатель: Лодки получились, и мы с вами переплыли озеро Айс. Вот мы и попали на Волшебную поляну в «Фиолетовом лесу».

Воспитатель: Посмотрите, ребята, а мы не одни пришли на день рождения к малышу Гео. А кто ещё? *(Дети перечисляют персонажей).*

Они решили помочь малышу Гео украсить деревья в Фиолетовом лесу, но начали спорить между собой, как лучше украсить, где какие листочки повесить и по сколько. Давайте, поможем им украсить деревья.

Воспитатель: На оранжевую верёвочку нужно повесить самые маленькие листочки на один больше, чем число шесть. Сколько? *(Дети прикрепляют к ковролину семь листочков).*

На жёлтую верёвочку нужно повесить среднего размера листочки на один больше, чем на оранжевой верёвочке. Сколько? *(Дети прикрепляют к ковролину восемь листочков).*

На белую верёвочку нужно повесить большого размера листочки на один больше, чем на жёлтой верёвочке. Сколько? *(Дети прикрепляют к ковролину девять листочков).*

Вот какая красота у нас получилась. А вот и сам малыш Гео.

ГЕО: «Здравствуйте, гости дорогие! Как я рад вас видеть! Проходите, пожалуйста! Только я не успел накрыть на стол!»

Воспитатель: Давайте поможем Малышу Гео! **По схемам или по замыслу выкладывают из «Геоконта» чашки и чайник. Дарят конфеты.**

ГЕО: Спасибо вам большое за подарки!

Заключительный этап

Воспитатель: Вот наше путешествие подошло к концу, я предлагаю поделиться своими впечатлениями.

- Что особенно понравилось вам во время нашего путешествия?

- Какие препятствия показались трудными? Какие умения и знания вамгодились?

Ведущий: Вот и закончилось наше путешествие в «*Фиолетовый лес*» и мы возвращаемся в наш любимый детский сад, а чтобы путь был не такой долгий, полетим на наших самолётах. *Из волшебного квадрата дети делают самолет и летят.*

**Культурная практика с детьми старшей группы по развитию
математических представлений «Как мы искали гномов»
с использованием игровой технологии**

«Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Цель: умение ориентироваться в ряду цифр в пределах 10, умение рисовать изображение с помощью графического диктанта в познавательной деятельности

Задачи:

Образовательные:

- Закрепить умение ориентироваться в ряду цифр в пределах 10.
- Совершенствовать умение рисовать изображение с помощью графического диктанта.
- Развивать умение делать силуэты геометрических фигур с помощью игры «Геоконт».
- Осознавать ценность взаимодействия в группе, учиться договариваться, выполняя совместную работу.

Ход игровой деятельности

Организационно - мотивационный этап

Воспитатель: Ребята, сегодня утром, на электронную почту мне пришло письмо. Письмо от Незримки Всюсь, из Фиолетового леса.

Воспитатель: (*читает письмо*) «Здравствуйте ребята! Пишет Вам Незримка Всюсь. В Фиолетовом лесу случилась беда, на него налетел злой колдун и всех гномов Фиолетового Леса спрятал, а меня заточил в своем замке. На дверях замка замок, а открыть его могут только гномы. Прошу, вас, помогите! А в помощь вам я отправляю карту».

Воспитатель: Дети, что же делать? (*дети решают отправиться на помощь*). А, чем нам может помочь карта? (*дети выдвигают свои предположения*).

Воспитатель: Давайте рассмотрим карту. У каждого препятствия задания. И нам их нужно выполнить, чтобы найти гномов. Готовы?! Ну что же, тогда отправляемся в путь! Прежде чем отправиться в путь, нам надо произнести заклинание семи гномов (Кохле-Охле-Желе-Зеле-Геле-Селе-Фи), чтобы попасть в фиолетовый лес (*произносят заклинание*).

Воспитатель: Вот мы с вами и в лесу.

Основной этап

Воспитатель: Давайте рассмотрим карту, куда нам надо идти. Тут ворота на пути, как нам через них пройти (*дети предлагают варианты*). Ой, слышите,

кто-то спорит. Цифрята-зверята в ссоре. Колдун перепутал все цифры. Нужно цифры помирить, и их строй восстановить, тогда мы сможем пройти ворота. *(На коврографе «Ларчик» прикреплены карточки с цифрами «Цифрята – зверята» в хаотичном порядке. Дети восстанавливают порядковый строй от 1 до 10. Один ребёнок у коврографа, остальные за столами).*

Воспитатель: Молодцы, ребята! Справились с заданием и нашли одного гнома Кохле.

На РППС «Фиолетовый лес» появляется гном Кохле.

Воспитатель: Продолжаем наш путь. Посмотрим нашу карту, что ждет нас дальше? А на пути у нас паутина. Мы сможем пройти дальше, только распутав паутину. В неё вплетены геометрические фигуры. Найдите их и изобразите на Геоконте *(дети с помощью игры «Геоконт» изображают геометрические фигуры. Двое детей у стены на большом «Геоконте», остальные работают в парах на маленьких «Геоконтах»)*. Молодцы, ребята, вы очень внимательны! Мы справились с заданием, и нашли ещё двух гномов Охле и Желе.

Появляются гномы Охле и Желе.

Воспитатель: Давайте посмотрим карту, куда дальше лежит наш путь. Что за дом перед вами? Кто в нем живет? *(дети выдвигают свои предположения)*. А, что с этим домом? Чего не хватает? Что нам нужно сделать, чтобы выполнить это задание? *(дети предлагают свои варианты)*. *(На коврографе «Ларчик» с помощью комплекта «Разноцветные верёвочки 1» изображён дом (состав числа семь). Дети с помощью карточек с цифрами составляют число 7 разными способами и заполняют пустые окошки в доме. Двое детей у коврографа, остальные за столами)*. Молодцы, ребята! Мы нашли ещё двух гномов Зеле и Геле.

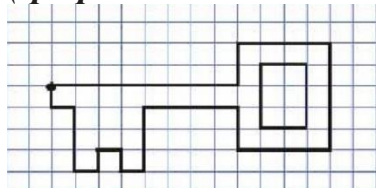
Появляются гномы Зеле и Геле.

Физминутка. Канал «Развивайки, обучайки. Наше ВСЁ!

<https://www.youtube.com/watch?v=y7-23Y9zWhI>

Воспитатель: Отправляемся дальше. На пути озеро Айс. Как нам перебраться через него? *(дети предлагают варианты, моделируют из волшебного квадрата Воскобовича лодку и преодолевают препятствие)*.

Воспитатель: Задание здесь сложное и требует особого внимания. Нам нужно сделать ключ. Как мы можем его сделать? *(дети предлагают свои варианты)*. *(С использованием пособия «Игровизор», дети рисуют ключ (графический диктант))*.



Воспитатель: Ребята, мы нашли ещё двух гномов Селе и Фи.

Появляются гномы Селе и Фи

Заключительный этап

Воспитатель: Ребята, всех семь гномов мы нашли, ключ от замка сделали и Незримку Всюсь освободили. Вы большие молодцы, справились со всеми препятствиями. Незримка Всюсь и гномы благодарят нас за помощь. Нам пора возвращаться в детский сад. Встанем в круг, возьмемся за руки и произнесем заклинание. Вот мы и в детском саду.... Какие задания злого колдуна были трудными? Что вы делали, чтобы достичь цели?

Культурная практика в подготовительной группе по закреплению полученных знаний, усвоенных умений и навыков в познавательно - игровой деятельности «В поисках Фиолетового леса» с использованием игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Возрастная группа	Подготовительная к школе группа.
Тип ОС	Закрепление ранее приобретённого опыта.
Тема ОС	«Закрепление полученных знаний, усвоенных умений и навыков в игровой деятельности с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры».
Культурная практика	Игровая деятельность
Культурно-смысловой контекст	Поиск и оформление «Фиолетового леса» для центра математики
Цель	Закрепление полученных знаний, усвоенных умений и навыков в игровой деятельности
Задачи	Обучающие: Закреплять умение видоизменять геометрические фигуры двухцветного и четырёхцветного квадрата Воскобовича путём трансформации и в соответствии с образцом. Продолжать учиться, самостоятельно составлять и решать арифметические задачи на сложение в пределах 10. Совершенствовать умение решения примеров на сложение и вычитание в пределах 10 и 20 с опорой на числовые столбцы. Развивающие: Анализировать, делать выводы, находить творческое решение Воспитывающие: Осознавать важность взаимодействия в группе.
Оборудование	Интерактивная панель, РППС «Фиолетовый лес», «Коврограф «Ларчик», развивающие игры Воскобовича: «Квадрат Воскобовича» двухцветный и четырёхцветный, «Геоконт», «Счетовозик», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка», персонажи «Фиолетового леса»: Малыш Гео, Ворон Мэтр, Луч Владыка, Гусь-капитан; дополнительный материал: числовые карточки, арифметические знаки, птицы из фетра, листы бумаги и ручки, карточки разного цвета и уровня сложности.

Ход образовательной ситуации

Этапы ОС	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемые результаты
----------	-----------------------	--------------------	------------------------

	карточки - на сложение в пределах первого десятка), средней сложности (зелёные карточки – на вычитание в пределах первого десятка), повышенной трудности (красные карточки – сложение и вычитание в пределах второго десятка). Воспитатель обращает внимание детей на второй пункт на карте – «Гора успеха» и предлагает детям решить, на чем они отправятся дальше (двухцветный квадрат Воскобовича). Воспитатель объясняет, что от цвета карточки зависит уровень сложности задания (на карточках схемы-образцы силуэтов) Воспитатель обращает внимание детей на третий пункт на карте – «Озеро Айс» и предлагает детям решить, на чем они отправятся туда.	Предлагают варианты. Моделируют самолетики из двухцветного квадрата Воскобовича. Выбирают уровень сложности, моделируют по схеме-образцу  Предлагают варианты. Самостоятельно делятся на пары, вместе работают на «Геоконте»	вычитание в пределах 10 и 20. Демонстрирует умение находить решение проблемы. Демонстрирует умение моделировать без образца и по образцу Способен действовать с учетом позиции другого и согласовывать свои действия с партнером.
--	---	--	--

	Воспитатель приглашает детей к коврографу «Ларчик», наводящими вопросами подталкивая детей к самостоятельному составлению задачи, предварительно обсудив с детьми, из каких частей состоит задача. Воспитатель с помощью наводящих вопросов помогает детям определить по пазлам местонахождение пропажи.	 Один ребенок выполняет у доски, остальные самостоятельно зарисовывают модель задачи и записывают решение с помощью арифметических знаков, читают запись и отвечают на вопрос задачи 	Знает из каких частей состоит задача Может определить арифметическое действие задачи Может составить модель задачи на сложение Умеет читать запись задачи и формулировать вопрос задачи
Заключительный этап Подведение итогов, обсуждение полученных результатов и перспектив их использования, рефлексия	- Ребята, где мы были? Чем занимались? Что вы делали, чтобы достичь цели? Какие задания показались трудными? Какие умения и знания вам пригодились?	Прикрепляют «Фиолетовый лес»  Фиксируют достижение цели, определяют, что им позволило добиться цели. Оценивают себя и других	Смогут сформулировать не менее 1 условия, которое позволило достичь цели.

Список литературы

1. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры»/ Под ред. Харько Т.Г., Воскобовича В.В., - СПб: ООО «РИВ», 2007. - 110 с.
2. Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (ранний и младший возраст). СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2012. - 208 с.
3. Харько Т.Г. Методика познавательно - творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (для детей 5-7 лет). – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2016.- 304 с.
4. Развивающая предметно-пространственная среда «Фиолетовый лес». Методическое пособие/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017. - 176 с.
5. Универсальные средства: Игровой комплекс «Коврограф Ларчик» + Игровой комплект «МиниЛарчик». Методические рекомендации/ Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – СПб.: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2016. - 93 с.
6. Помораева И.А., Позина В.А. Формирование элементарных математических представлений: Старшая группа. – М.: Мозаика – Синтез, 2014. – 80 с.
7. Помораева И.А., Позина В.А. Формирование элементарных математических представлений: Подготовительная к школе группа. – М.: Мозаика – Синтез, 2014. – 176 с.
8. Канал на Ютубе «Развивайки, обучайки. Наше ВСЁ!
<https://www.youtube.com/@nashe-vse>