**Игра – путешествие для детей 6-7 лет**

**в ОО «Познавательное развитие»**

**«Юные археологи»**

**Составила и провела:**

**Никитина В.А.,**

**воспитатель МДОУ «Детский сад № 95»**

**Ярославль**

**2016**

**Цель:** Развитие элементарных математических представлений посредством игры – путешествия.

**Задачи:**

1. Образовательные:
   1. Создание условий для интеллектуального развития детей.
   2. Познакомить с международной интеллектуальной игрой – ГО.
   3. Закреплять умение понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно.
   4. Упражнять в решении математических задач, выполнении вычислительных операций.
   5. Продолжать развивать умение сравнивать числа, находить большее.
   6. Упражнять в умении ориентироваться по плану, на плоскости.
2. Воспитательные:
   1. Побудить желание детей играть в интеллектуальные игры, создать мотивацию на предстоящую деятельность.
   2. Создать положительный эмоциональный фон, способствовать возникновению у каждого ребенка уверенности в себе, своих силах, своей значимости в социуме.
   3. Способствовать укреплению взаимоотношений детей в группе; воспитывать взаимопомощь, отзывчивость.
   4. Формировать умение работать в команде.
3. Развивающие:
   1. Развивать операции мышления.
   2. Развивать внимание, память, воображение, сообразительность, смекалку.

3.3Развивать у детей интерес к самостоятельному решению познавательных и творческих задач.

**Методы и приемы:**

1.Наглядные:

* 1. демонстрация видеозаписи;
  2. рассматривание;

2. Словесные:

* 1. вопросы: прямые, поискового характера;
  2. объяснение;
  3. инструкция;

3.Практически – игровые:

* 1. игровые ситуации;
  2. упражнение;
  3. решение математических, логических задач;
  4. сюрпризный момент.

**Материалы и оборудования:**

1.Мультимедия;

2. Сундук;

3. Декорации: ширма – сфинкс, пирамиды;

4. Лабиринт (схемы на каждого ребенка);

5. Конверт с заданием;

6. Кирпичи с примерами;

7. Разноцветные бруски;

8. Игра «Геоконт»;

9. Папирус с древним посланием;

10. Карточки с изображением букв, цифр;

11. Фартуки, грабельки, лопатки;

12. Емкость с песком.

**Предварительная работа**

1. Игра Воскобовича «Геоконт»;
2. Игра «ЖИПТО»;
3. Конструирование из счетных палочек;
4. Знакомство с профессией – археолог;
5. Решение математических и логических задач;
6. Игра «Расшифруй слово»;
7. Знакомство с климатическими зонами Земли (пустыня).

**Формирование предпосылок УУД:**

**1 Личностные:**

* 1. Смыслообразование:
     1. Проявляет осознанные познавательные интересы.
  2. Нравственно – этическая ориентация:
     1. Проявляет эмпатию, сопереживание, внимательное и доброжелательное отношение к людям, их чувствам.

1. **Регулятивные:**
   1. Целеполагание:
      1. Ставит перед собой учебную задачу;
      2. Сохраняет заданную цель.
   2. Планирование:
      1. Составляет план и последовательность своих действий для достижения поставленной цели, результата.
   3. Контроль:
      1. Осуществляет действие по образцу и заданному правилу;
      2. Сравнивает свой результат с образцом;
      3. Способен увидеть ошибку, как с помощью взрослого, так и самостоятельно.
   4. Коррекция:
      1. Вносит необходимые изменения в свой план и способ действия, как по указанию взрослого, так и самостоятельно.
   5. Оценка:
      1. Оценивает свои возможности, интересы, трудности.
   6. Саморегуляция:
      1. Способен к мобилизации своих сил и энергии;
      2. Способен к преодолению препятствий;
      3. Способен доводить начатое до конца.
2. **Коммуникативные:**
   1. Продуктивное взаимодействие:
      1. Интегрируется в группу сверстников;
      2. Позитивно относится к процессу учебного сотрудничества;
      3. Планирует учебное сотрудничество со взрослым и сверстниками;
      4. Определяет и выбирает способы взаимодействия.
   2. Владение монологической и диалогической речью:
      1. Слушает собеседника и вступает в диалог;
      2. Участвует в коллективном обсуждении проблемы;
      3. Полно и точно выражает свои мысли;
      4. Строит высказывание и соответствие с нормами родного языка.
3. **Познавательные:**
   1. Общеучебные УУД:
      1. Самостоятельно выделяет и формулирует познавательную цель;
      2. Выбирает наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий;
      3. Контролирует и оценивает результаты своей деятельности;
      4. Создает, использует, преобразовывает наглядные модели: схемы, чертежи, планы;
      5. Выстраивает осознанное и произвольное речевое высказывание в устной форме;
      6. Понимает смысл прочитанного.
   2. Логические УУД:
      1. Анализ – выделяет существенные признаки объекта;
      2. Способен к выбору оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов.
   3. УУД по постановке и решению проблемы:

4.3.1 Самостоятельно создает способы и алгоритмы решения проблем творческого и поискового характера.

**Ход игровой ситуации**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Задачи** | **Методы и приемы** | **Содержание** | **Предпосылки УУД** |
| Организационно-мотивационный  Испол-нительский  Рефлексивный | 2.1  1.1  2.2  2.3  2.4  1.3  1.6  3.1  3.2  1.3  1.4  1.5  2.2  3.1  3.2  1.3  1.6  2.3  2.4  3.1  3.2  3.3  1.1  1.3  1.5  1.6  2.1  3.1  3.2  3.3  1.3  1.6  2.4  3.1  3.2  3.3  1.3  1.4  2.3  2.4  3.1  3.2  1.2  2.1 | 3.4  1.1  1.2  2.3  2.1  1.1  2.1  1.2  2.1  3.2  2.1  2.3  3.3  3.4  2.3  3.3  2.1  1.2  2.3  3.1  3.2  2.2  2.3  3.1  3.2  3.4  2.3  3.4  2.2  2.3  2.1  3.2  1.1  1.1  3.4  2.1 | *Дети с воспитателем заходят в музыкальный зал, оформленный в стиле Древнего Египта.*  **П:** Ребята, как вы думаете, где мы с вами оказались?  **Ответы детей:**  *Возле экрана стоит старинный сундук.*  **П:** Что это? (*педагог обращает внимание детей на сундук*)  - Может быть, посмотрим, что там?  *Дотрагивается до крышки сундука, в это время раздается волшебный звук и на экране появляется видеосообщение.*  **Старец:** Дорогие ребята!  Перед Вами сокровища древнего мира. Посмотрите в сундук. (*Педагог достает содержимое сундука и вместе с детьми рассматривают. Дети узнают одну из игр – ЖИПТО*. *Вторая игра им не известна*). Это старинная игра, которую обнаружили археологи. Но фишки одной из этих игр до сих пор не найдены.  Под землей хранятся тайны  Всех эпох и всех веков,  Но, конечно, кто-то смелый  Их раскрыть всегда готов.  - Я знаю, что вы очень смелые, умные и находчивые и вы сможете помочь ученым найти фишки и стать обладателями старинной игры. Следите за подсказками. Счастливого пути! Удачи!  **П:** Ребята, на нас с вами большая ответственность! Вы хотите помочь археологам? Как вы думаете, мы сможем это сделать?  **Ответы детей:**  П: Тогда отправляемся в путь.  *На экране одновременно со звуковым эффектом появляется первая подсказка цифра –* ***7.***  **П:** Ребята, что это может означать?  **Ответы детей:**  **П:** Это наша первая подсказка.  *Дети вместе с воспитателем отправляются к лабиринту, где изображена цифра – 7, у которой находят первое задание.*  **П:** А вот и первое испытание. Как вы думаете, что нам нужно сделать?  **Ответы детей:**  Каждому из Вас нужно пройти свой участок лабиринта. Приступайте к работе!  *Дети выполняют задание.*  **П:** Что-то не появляются новые подсказки. Как узнать, справились ли мы с заданием?  **Ответы детей:**  **П:** Предлагаю вам сложить детали лабиринта и проверить, правильно ли выполнено задание.  *Проверка правильности выполнения задания: все элементы лабиринта собираются воедино, и на экране появляется следующая цифра –* ***3****.*  **П:** У нас с вами на пути второе испытание.  *Искатели отправляются к следующему объекту – строительство Пирамиды. В конверте задание.*  **П:** Ребята, вы оказались на стройке и нам очень нужна ваша помощь. Перед вами кирпичи. Возьмите по 2 кирпича и положите в центр тот кирпич, который тяжелее другого.  *Педагог обращает внимание каждого ребенка на правильность выполнения задания, задает уточняющие, наводящие вопросы. После выполнения задания появляется следующая цифра –* ***9*** *и следующее задание – схематическое изображение пирамиды из разноцветных брусков.*  **П:** Ребята – это следующая подсказка. Вы можете её объяснить?  **Ответы детей:**  **П:** Давайте проверим вашу гипотезу. Приступайте к постройке пирамиды из разноцветных брусков по образцу.  *Дети строят пирамиду из разноцветных брусков с опорой на схематичное изображение, соблюдая цвет и форму. После постройки пирамиды появляется следующая цифра кода-* ***5****.*  **П:** Мы с вами подошли к пирамиде, в которой археологи нашли древние предметы, чтобы узнать, что это за предметы, нужно расшифровать код. Приступайте к выполнению задания.  *Игра «Геоконт» (с помощью резиночек по координатам выстраиваем рисунок предмета). На этом задания юных искателей заканчиваются.*  *Когда все задания выполнены и на экране составлен ряд чисел, слышится сигнал и голос: «Код найден, код найден. Разложите цифры кода в порядке возрастания». Каждый из детей расставляет цифры в порядке возрастания.*  *Появляется изображение Сфинкса. Дети подходят к ширме с изображением Сфинкса и видят сокровищницу, на которой лежит послание. Педагог читает древнее послание.*  **П:** Каждый из вас должен раскопать и взять себе по ……**ШЕСТЬ ФИШЕК**  **П:** Ребята нам нужно расшифровать слово. Каждому символу соответствует буква**.**  Вам надо взять символ, найти букву, которая соответствует символу и расположить его напротив соответствующего символа и прочитать послание.  *Дети выполняют задание.*  **П:** Сколько фишек возьмёт каждый из вас?  **Ответы детей:** Шесть  **П:** Ребята, что нам потребуется для раскопок?  **Ответы детей:**  *Дети находят в сокровищнице с песком фишки.*  **П:** А сейчас мы с вами посчитаем – сколько камней мы набрали. Но их очень много. Как легче это сделать?  **Ответы детей.**  **П:** Правильно, будем считать десятками.  *Ребята раскладывают камни - фишки в ряд по 10. Затем считают количество рядов и называют общее число камней.*  *На экране появляется старец.*  **Старец:** Спасибо вам, ребята!Вы внесли огромный вклад в науку. Это большая находка для музея истории.  **П:** Ну что, археологи мои, пора нам возвращаться в детский сад.  *На экране появляется изображение детского сада. В это время входит Марина Сергеевна (педагог):*  *-* Ой! А что это у Вас? Да это же старинная игра ГО! У нас в группе есть такая игра, сделанная своими руками. Ребята умеют в нее играть. Приходите к нам в гости, мы вас обязательно научим.  *Дети благодарят, уходят.* | Предпосылки УУД, которые выполняются в ходе всей образовательной деятельности: 3.2.1; 3.2.2; 3.2.3;3.2.4; 4.1.5  1.1.1  1.2.1  2.1.1; 2.1.2; 2.2.1; 2.3.3; 2.4.1; 2.5.1; 2.6.1; 2.6.2; 2.6.3; 4.1.1; 4.1.2;  3.1.2; 3.1.3; 4.1.3; 4.3.1  2.1.1; 2.1.2; 2.2.1; 2.3.3;2.4.1; 2.5.1; 2.6.1; 2.6.2; 2.6.3; 3.1.2; 3.1.3; 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.2.2; 4.3.1  2.1.1; 2.1.2; 2.2.1; 2.3.1; 2.3.2; 2.3.3; 2.4.1; 2.5.1; 2.6.1; 2.6.2; 2.6.3; 3.1.1; 3.1.2; 3.1.3; 3.1.4; 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4;4.2.1; 4.2.2; 4.3.1  2.1.1; 2.1.2; 2.2.1; 2.3.3; 2.4.1; 2.5.1; 2.6.1; 2.6.2; 2.6.3; 3.1.2; 3.1.3; 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4; 4.3.1  2.1.1; 2.1.2; 2.2.1; 2.3.1; 2.3.2; 2.3.3; 2.4.1; 2.5.1; 2.6.1; 2.6.2; 2.6.3; 3.1.2; 3.1.3; 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4; 4.1.3; 4.1.6  2.1.1; 2.1.2; 2.2.1; 2.3.3; 2.4.1; 2.5.1; 2.6.1; 2.6.2; 2.6.3; 3.1.2; 3.1.3; 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.2.2; 4.3.1  3.1.2 |