**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-мотивационныйИспол-нительскийРефлексивный | 2.11.12.22.32.41.31.63.13.21.31.41.52.23.13.21.31.62.32.43.13.23.31.11.31.51.62.13.13.23.31.31.62.43.13.23.31.31.42.32.43.13.21.22.1 | 3.41.11.22.32.11.12.11.22.13.22.12.33.33.42.33.32.11.22.33.13.22.22.33.13.23.42.33.42.22.32.13.21.11.13.42.1 | *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 тайныВсех эпох и всех веков,Но, конечно, кто-то смелыйИх 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; 4.1.51.1.11.2.12.1.1; 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; 4.3.12.1.1; 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; 4.3.12.1.1; 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; 4.3.12.1.1; 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; 4.3.12.1.1; 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; 4.1.62.1.1; 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; 4.3.13.1.2 |