**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ.**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЛАСТЬ «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»**

**ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**

 **Дидактическая игра «Построй дорожку к домику Карамельки» (для детей ЗПР 4-5 лет)**

**Цель: Формирование сенсорных эталонов у детей ЗПР по средствам конструктора ТИКО**

**Задачи:**

* закрепить знание детей о геометрической фигуре (квадрат );
* развивать умение обследовать форму фигуры, используя зрение и осязание;
* воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
* развивать умение создавать плоскостную конструкцию из ТИКО по образцу.

**Планируемые результаты:**

* узнает и правильно называет геометрическую фигуру квадрат;
* называет основные цвета;
* умеет правильно соединять ТИКО - детали и создавать плоскостную конструкцию по образцу и с помощью педагога.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие» «Художественно эстетическое развитие».

**Средства реализации:** набор конструктора ТИКО «Фантазер», карточки образцы, плоскостная фигурка героев из мультфильма «Три кота» Карамельки, Компота, две плоскостные фигуры домиков.

**Ход игры:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы деятельности | Деятельность педагога | Деятельность детей |
| Мотивационно-побудительный | *Воспитатель показывает ребёнку плоскостные фигуры домиков Говорит, что в них живут герои из мультфильма**Компот очень хочет попасть в гости к Карамельки, но не знает дорогу**Воспитатель обращает внимание на детали тико конструктора* *Предлагает детям построить дорожку к домику Карамельки .* | Приветствуют Компота.Предлагают ему свою помощь . |
| Организационно-поисковый | Воспитатель показывает ребенку карточку образец с нарисованной дорожкой (схема прилагается). Рассматривает, из каких частей состоит дорожка, на какую геометрическую фигуру они похожи. Обращает внимание на наборконструктора ТИКО «Фантазер». Находят необходимые детали, выкладывают заданное изображение, сравнивают с образцом.Воспитатель предлагает детям построить дорожку самим.При возникновение трудностей у детей оказывает помощь.В случает успешного решения - задача может усложняться (оговаривается цвет дорожки) | Дети рассматривают схему.Говорят из каких частей состоит дорожка , на какую геометрическую фигуру она похожа.При затруднении обследуют фигуру с помощью пальцаСчитают количество углов и сторон.Отмечают, что все стороны одинаковы по длине. |
| Рефлексивно-корригирующий | Компот рассматривает получившуюся дорожку, благодарит детей за помощь. | Дети обещают и в дальнейшем помогать Компоту.Продолжают игру с героями из мультфильма.  |

Приложение №1

Плоскостные фигуры домиков

 Компот Карамелька



Приложение №2

Плоскостные фигурки героев из мультфильма «Три Кота».



Приложение №3

Схема дорожки

|  |
| --- |
| **Технологическая карта «Дорожка»** |
| Квадрат 5см | 5шт |

Автор: Крутикова Светлана Валентиновна, воспитатель МБДОУ №7, г. Калуга