Методическая разработка партнерской деятельности взрослого и детей

в старшей группе (5-6 лет)

Тема: «Flash - геймеры»

***Составила:***

Колюшенкова Ксения Александровна,

г. Новоуральск, 2023

**Тема:** ***«Flash - геймеры»***

**Возрастная группа:** старшая группа (5 - 6 лет)

**Форма организации:** подгрупповая

**Форма партнерской деятельности:** интеллектуальная игротека

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Методический комплект:**

- Овчинникова Е. О совершенствовании элементарных математических представлений // Дошкольное воспитание, 2005. № 8. с. 42-54.

- Габийе, Анник Большая книга математических упражнений для дошкольников / Анник Габийе. - М.: Эксмо, **2016**. - **499** c.

- Колесникова, Е. В. Математические ступеньки. Программа развития математических представлений у дошкольников / Е.В. Колесникова. - М.: Сфера, 2015. - 112 c.

- В. П. Новикова, Л. И. Тихонова «Развивающие и игры с палочками Кюизенера», Москва Мозаика-Синтез, 2010г.

**Средства:**

**- визуальный ряд**: компьютер, листы с заданиями на каждый тур для каждой команды, палочки Кюизенера, счётные палочки

**Цель:** развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста посредством игровой деятельности.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Задачи*** | ***Задачи для педагога*** | ***Задачи для детей*** |
| ***Обучающие*** | * Способствовать формированию мыслительных операций, анализа, синтеза, сравнения, классификации, систематизации; * Формировать интерес к совместной деятельности посредством выполнения заданий с развивающим содержанием; * Стимулировать дошкольников к проявлению самостоятельности в решении поставленных задач; * Обогащать опыт взаимодействия детей со сверстниками, вызвать желание действовать сообща для достижения определенного результата; | * Активно включаться в совместную деятельность, проявлять интерес к действиям взрослого и сверстников; * Применять самостоятельно усвоенные представления и способы деятельности для решения новых задач и головоломок; * Включаться в диалог со взрослым и сверстниками, высказывать свое мнение, суждение; * Выполнять практические действия согласно речевым инструкциям взрослого, образцу, предложенным схемам; * Проявлять настойчивость и самостоятельность в достижении цели; * Обращаться к взрослому или сверстникам за помощью в случае затруднений; |
| ***Развивающие*** | * Создать условия для развития логического мышления, внимания, памяти, речи; * Развивать мелкую моторику руки; * Стимулировать зрительное и слуховое восприятие, внимание, воображение; * Способствовать развитию свободного общения со сверстниками и взрослыми в процессе совместной деятельности; |
| ***Воспитательные*** | * Способствовать возникновению желания к совместной деятельности со сверстниками; * Содействовать сотрудничеству детей и взрослых в совместной деятельности; * Создать благоприятный фон для возникновения эмоциональных, доброжелательных контактов между детьми; * Поддерживать инициативу и самостоятельность; * Формировать настойчивость и самостоятельность в достижении цели. |

***Предварительная работа:***

* Проектирование в «Календаре планирования интересных дел и событий группы» мероприятий, видов детской деятельности по реализации темы «День игр».
* Отгадывание математических загадок.
* Решение логических задач.
* Решение ребусов, лабиринтов, математических головоломок.
* Словесная дидактическая игра «Зарядка для ума».
* Индивидуальные задания с учётом показателей развития воспитанников группы.

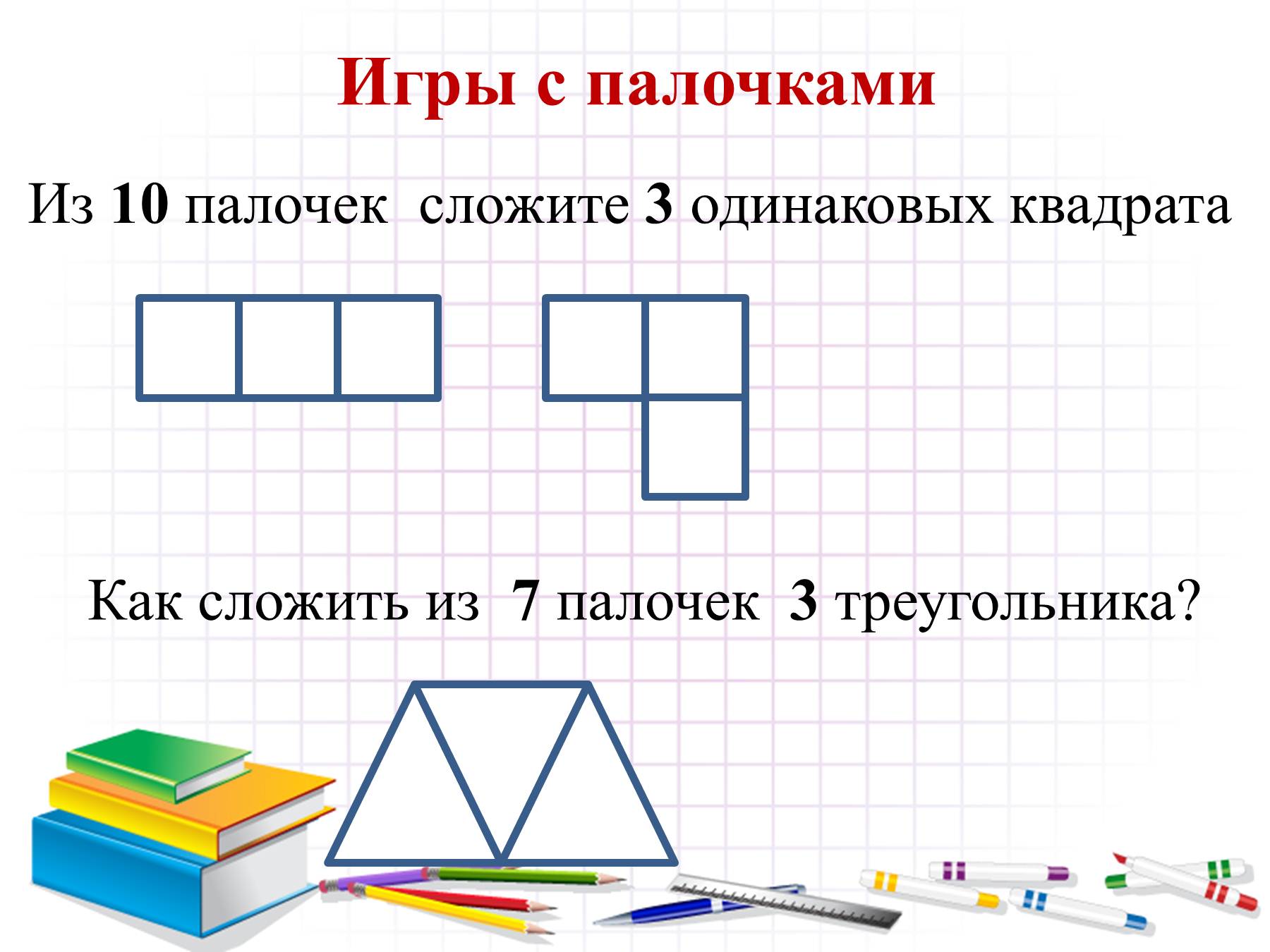
***Планируемый результат:***

* Способен к целеполаганию и продолжительным волевым усилиям, направленным на достижение результата;
* Взаимодействует со сверстниками и взрослым;
* Подчиняется разным правилам и социальным нормам;
* Способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности;
* Проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам;
* Проявляет познавательную активность при выполнении поставленных задач;
* Способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Содержание** | **Деятельность педагога** | **Деятельность детей** |
| ***Мотивационно – целевой этап***  *Организационный момент.*  *Мотивация, побуждение к деятельности.*  *Вопросы**проблемного характера* | - Ребята! Сегодня на электронную почту нашего детского сада пришло приглашение для участия в «Онлайн – игре». Кстати, вы знаете, что 28 мая во всём мире отмечается «День игр»?  - Уверена, именно поэтому мы получили такое интересное предложение!  - Вас оно заинтересовало?  - Вы готовы к испытаниям?  - Вы уверены в своих силах?  - Отлично! Я убеждена, что у нас все получится!  - Сейчас мы подключимся к главному гейм-центру и будем ждать задания.  Слово «Game» переводится с английского как «игра». Игра, у которую играют во всем мире. | * стимулирует любознательность, интерес; * эмоционально вовлекает детей в совместную деятельность; * активизирует детей; * интригует; * эмоционально вовлекает детей в совместную деятельность; * задаёт вопросы; * поощряет детей к высказыванию | * сосредотачивают внимание; * слушают; * выражают различные эмоции посредством действий, слов, мимики; * отвечают на вопросы; * делятся впечатлениями; * входят в ситуацию; * выражают желание участвовать в онлайн-игре |
| **Содержательно – деятельностный этап**  *стимулирование и поддержка самостоятельной деятельности детей* | - Предлагаю познакомиться с правилами этой игры.  - Важное правило онлайн-игры: на каждый игровой гейм отводится определенное время.  - Как вы думаете, что нужно сделать, чтобы это правило выполнить?  - Верно, поддерживаю вас, играть необходимо сообща, выслушивать собеседника, ориентироваться на звуковой сигнал, который означает окончание игрового гейма.  - Вот уже на связи главный гейм-центр.  - Интересно, какое первое задание будет?  - Приступаем к игровым заданиям первого игрового гейма.  ***1.*** ***«Игры со счетными палочками»***  **-** Ребята, вы обратили внимание, что здесь 2 задания?  - Что нам нужно сделать, чтобы выполнить их быстро?  - Согласна с вами! Нужно поделиться на 2 команды.  - Как мы можем это сделать? Выбирайте способ деления на команды.  *Один из вариантов, который могут использовать дети*.  ***Игра-классификация «Часть - целое».*** Каждый ребёнок берет одну из частей пазла. Дети должны собраться в группы и составить из элементов целое.  - Время началось!  - Я уверена, что мы обязательно справимся с заданием.  - Удачи! Мне тоже хочется присоединиться к одной из команд. Вы предоставите мне выбор?  - Первый игровой гейм завершен!  - Отправляем наши ответы в игровой центр!  - Нам отвечают, что мы справились с игровым заданием!  У нас всё получилось!  - Вот и второе игровое задание Онлайн – игры».  - Ребята, если возникнут сложности, можете использовать знаком «!» (помощь)  ***2. «Игры с палочками Кюизенера».***  - Посмотрим, верно ли выполнено задание, на экране – ответы.  - Как вы считаете, что помогло нам успешно справиться с этим уровнем игры?  - Хорошо, когда рядом друзья «Кто друг другу помогает, все препятствия преодолевает!».  - Вот и третий игровой гейм, думаю, он будет самым сложным! Вот его первое задание: ***«Найди путь».***  - Уверена, теперь мы справимся!  - Замечательно, справились!  - Приступаем к последнему заданию - ***«Определи правильно»***  - Отлично!  - Ребята, вы успешно прошли и третий гейм игры! Все игровые задания выполнили быстро и правильно!  - Я с уверенностью могу сказать, что вы сегодня были, как настоящие «флеш»-геймеры!  - Как вы думаете, что обозначает слово «флеш»?  - «Флеш» в переводе обозначает «быстрый», значит, вы были быстрыми игроками! | * задаёт вопросы; * предлагает выбрать способ деления на пары; * напоминает про знак «помощь» * наблюдает за действиями детей; * по необходимости осуществляет практическую помощь; * предоставляет возможность детям высказать свои мысли; * комментирует высказывания детей; * выражает искреннее восхищение; * организует обсуждение; * вовлекает детей в совместную деятельность; * способствует подгрупповой работе детей;      * выражает искреннее восхищение; * задаёт вопросы; * эмоционально включает в действие; * организует и вовлекает в совместную игру; * организует работу в группах; * По необходимости осуществляет практическую помощь; * Наблюдает за детьми во время выполнения задания; * Выражает восхищение | * слушают; * знакомят с правилами игры; * проявляют инициативу; * выражают эмоции посредством действий; * знакомятся с заданиями; * делятся на группы; * участвуют в групповых действиях; * самостоятельно решают поставленную задачу; * находят решение; * заканчивают делать задание, ориентируясь на стоп-сигнал; * выражают собственные мысли; * активно выполняют задание; * обращаются к взрослому или сверстнику во время затруднения; * участвуют в групповых действиях; * слушают * думают, размышляют; * ориентируются на ответы с экрана; * отвечают на вопросы; * активно выполняют задание; * - обращаются к взрослому или сверстнику во время затруднения; * участвуют в групповых действиях; * - выполняют задание; * - думают, размышляют; * - проявляют инициативу; * ориентируются на ответы с экрана; |
| **Оценочно – рефлексивный этап**  *осознание детьми своей деятельности, самооценка результатов деятельности своей и всей группы* | - Какие задания вам показались интересными?  - Какие сложными?  - С какими заданиями вы справились быстрее?  - Поделитесь, пожалуйста, что для вас было необычным, интересным?  - Чему новому вы сегодня научились? | * привлекает детей к подведению итогов; * проявляет уважение к детским высказываниям; | * включаются в диалог; * делятся впечатлениями; * выражают собственные чувства о деятельности; |
| ***Открытость*** | **На экране:**  *- Поздравляем с успешным прохождением онлайн-игры! Вы справились со всеми заданиями!*  *Уверены, что вы с удовольствием поделитесь своими впечатлениями с друзьями и близкими.*  *Надеемся на ваше участие в наших онлайн - играх. Спасибо за дружную и сплоченную команду, за интересную игру!* | * обеспечивает открытость на ориентированную самостоятельную деятельность | * слушают; * выражают эмоциональный отклик посредством действий, слов, мимики |

**Задания первого игрового гейма**

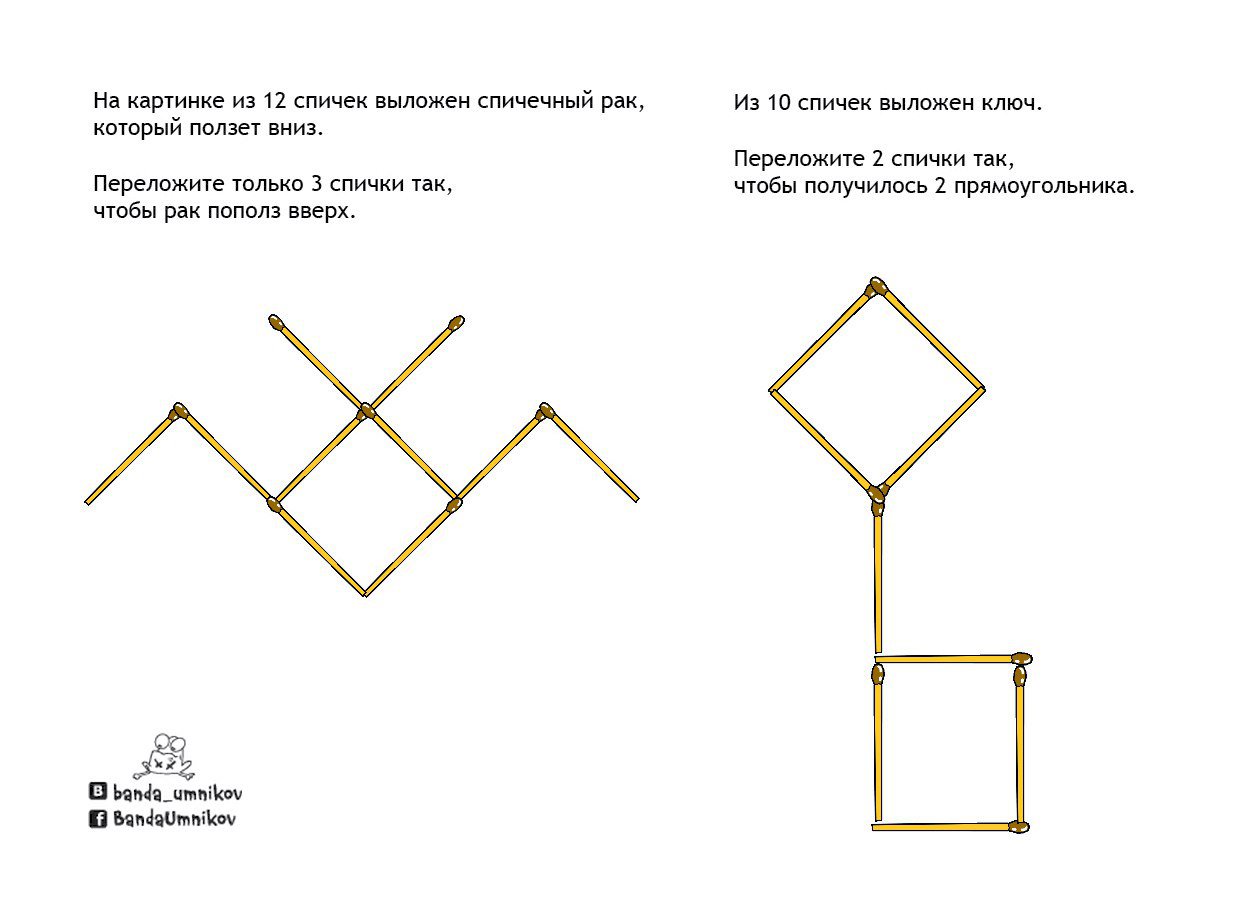
*1.«Выложи из палочек»:*



*2. «Переложи палочку»:*

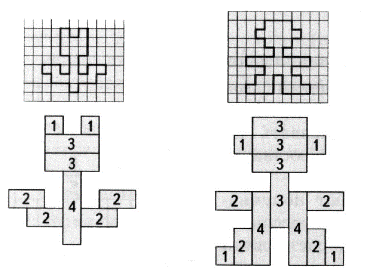
*Переложи спичку так, чтобы краб пополз вверх.*

*Переложи спичку у ключика так, чтобы получилось 3 квадрата.*

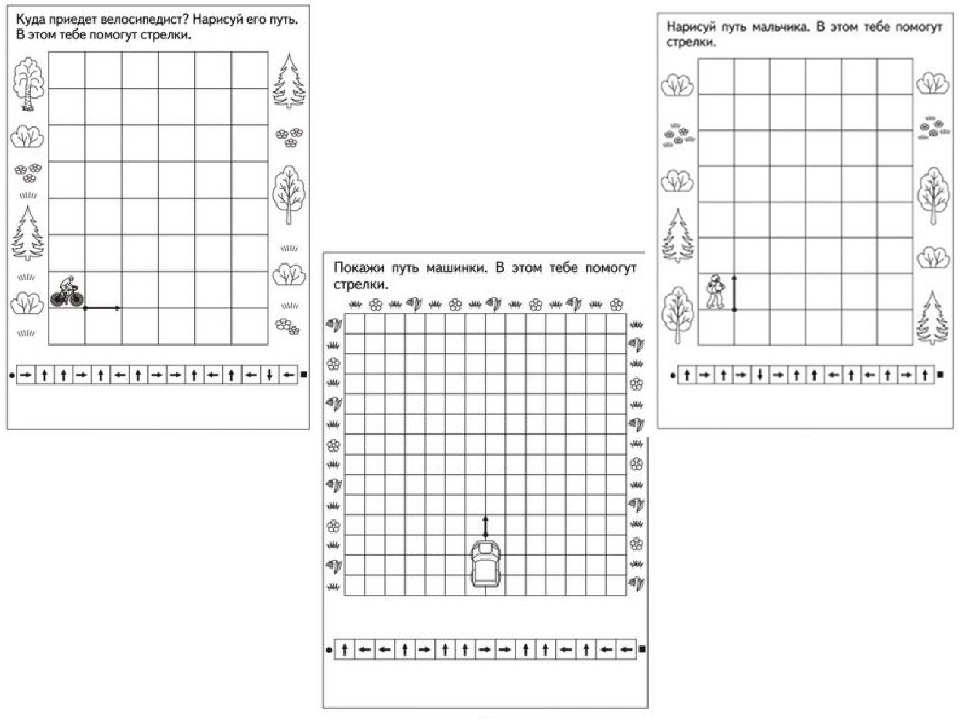


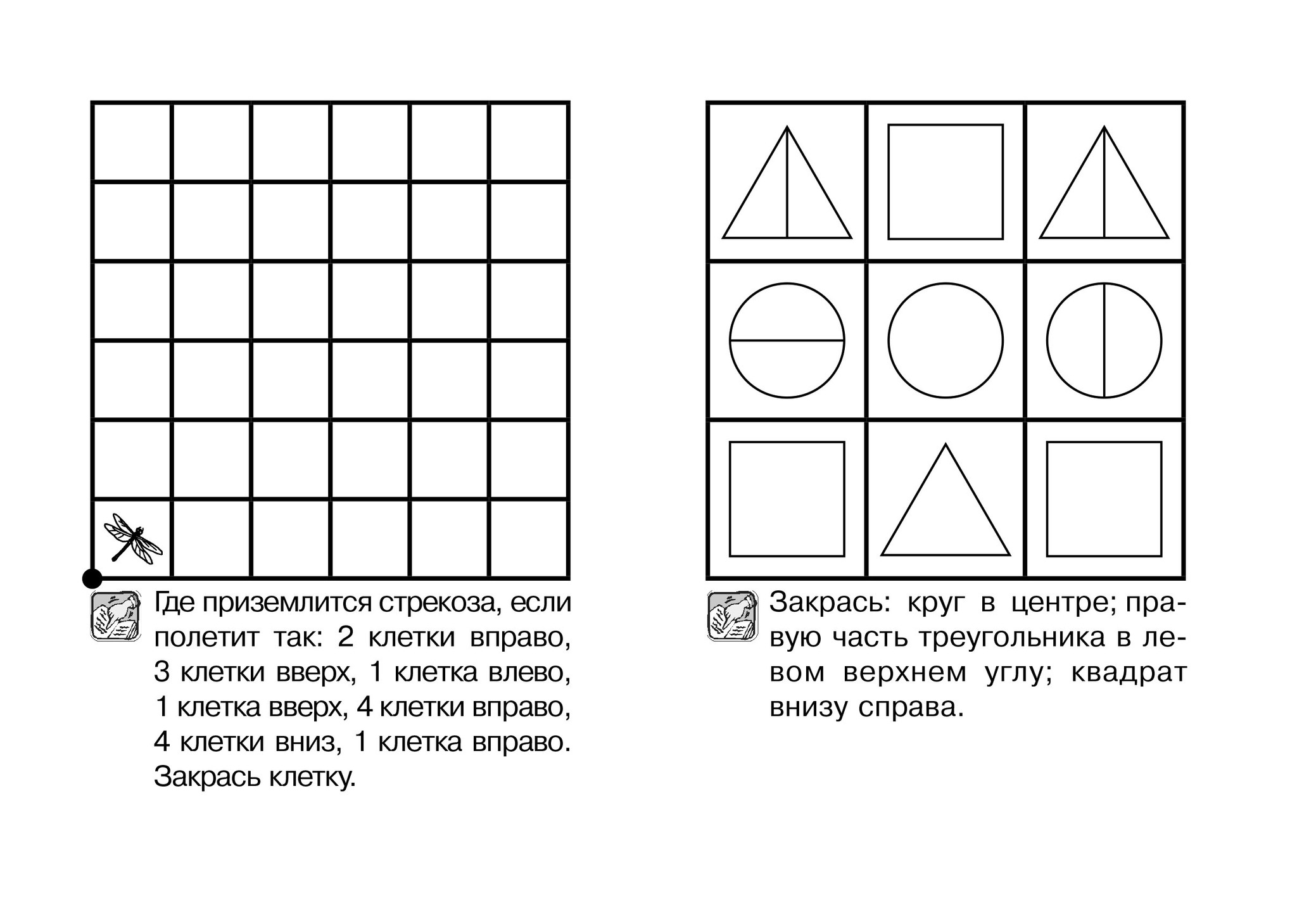
**Задания второго игрового гейма**

*1.«Выложи по образцу» используя палочки Кюизенера»:*

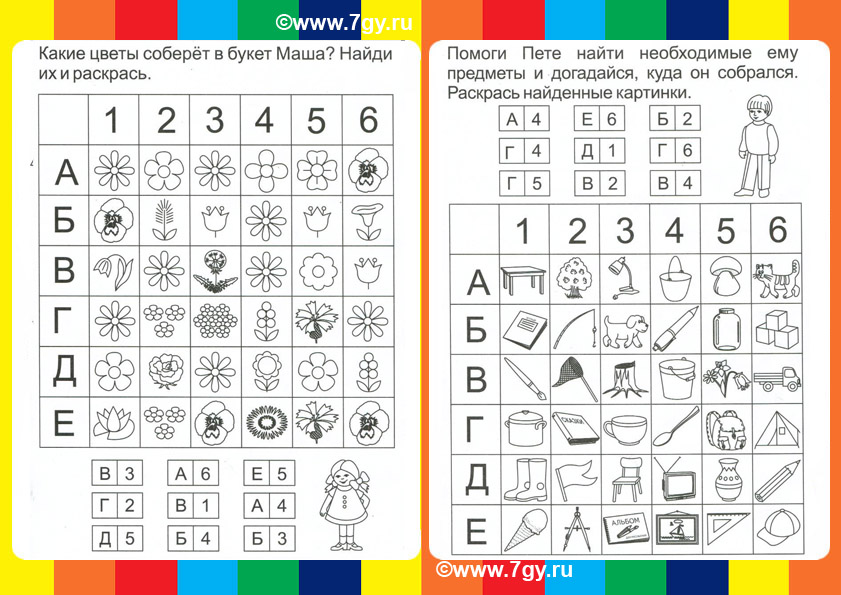


**Задания третьего игрового гейма**

*1.«Найди путь»:*



*2.«Определи правильно»:*

**

