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»:*

**

