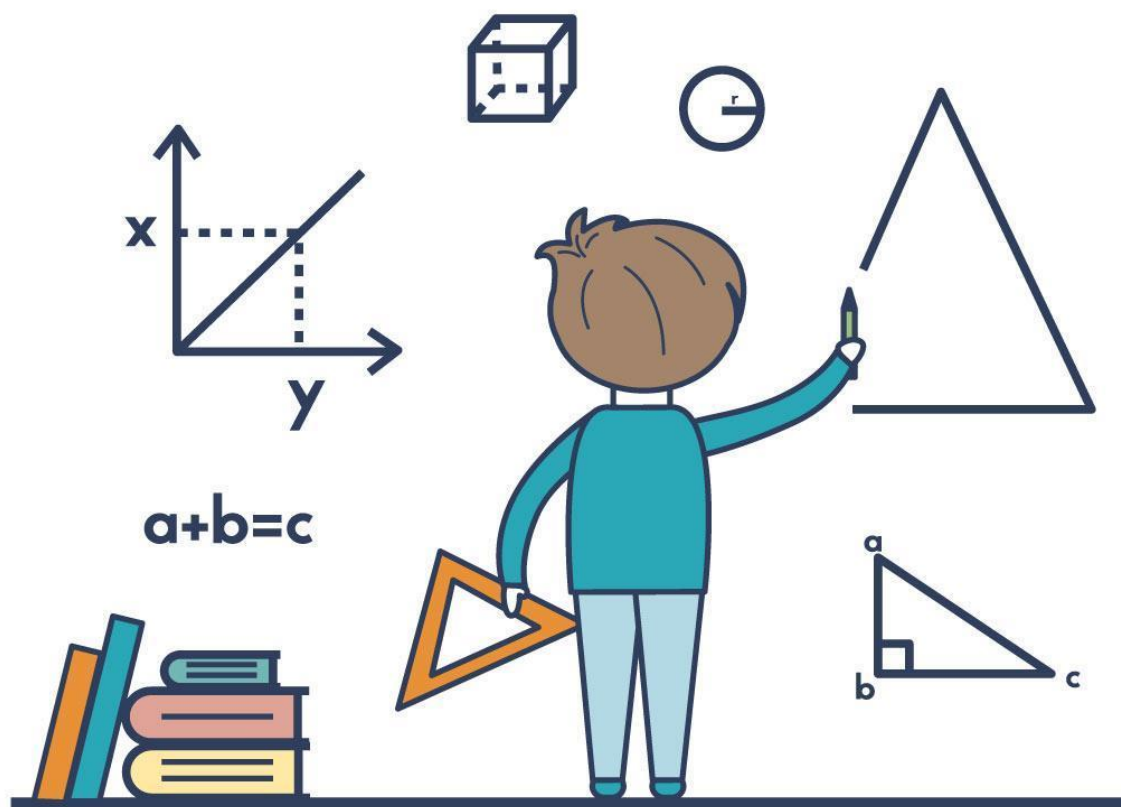


Муниципальная бюджетная дошкольная образовательная организация
центр развития ребенка детский сад № 18
муниципального образования Темрюкский район

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Тема: «Математическое развитие детей дошкольного возраста (3-8 лет)»



*Ф.И.О. авторов: воспитатель Гурдова Ксения Александровна,
учитель-дефектолог Трус Майя Юрьевна*

г. Темрюк, 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка. Актуальность	3
2. Этапы реализации проекта.....	7
3. Выводы.....	10
4. Список литературы.....	11
5. Приложение.....	12

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В основе математического развития дошкольников лежит базовое умение сравнивать различные предметы по их величине. Это умение вырабатывается постепенно. Освоение математической действительности наиболее эффективно, если оно происходит в контексте практической и игровой деятельности, когда ребёнку создают условия для практического применения знаний. Данный образовательный модуль, целью которого является комплексное решение задач математического развития с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Содержание модуля характеризуется комплексностью. В нём объединены игры и пособия для арифметической, геометрической, логической и символической пропедевтики.

Структурно образовательный модуль «Математическое развитие дошкольников» программы «STEM-ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА», привязан к возрастным задачам освоения математической действительности и представляет собой 3 блока: «Математическое развитие детей младенческого и раннего возраста», «Математическое развитие 3-5 лет», «Математическое развитие детей старшего дошкольного возраста».

АКТУАЛЬНОСТЬ

Первостепенное значение на дошкольном этапе жизни ребёнка приобретает его интеллектуальное развитие как процесс сложного личностного образования, так как именно в этом возрасте ребёнок активно стремится к познанию всего нового, к достижению новых результатов, которые уже не укладываются в рамки ранее полученных знаний и представлений, овладевает способами анализа и решения разнообразных задач. Процесс развития познания можно разделить на несколько уровней,

привязанных к определённому возрасту ребёнка. Каждый предыдущий уровень закладывает основу для последующего. Дошкольный возраст (от 3 до 8 лет) — очень важный период, когда ребёнок делает качественный скачок в своём развитии. К 3 годам у детей уже сформированы такие познавательные процессы, как ощущения, непроизвольное внимание и активная речь. Он с интересом осваивает мир, у него моделируются правильные представления о простейших явлениях природы и общественной жизни. Активная двигательная и игровая деятельность, использование речи служат катализатором для развития всех процессов познания, в том числе и восприятия: цвета и формы, целого и части, пространства и времени, себя и окружающих людей. У ребёнка складываются сложные виды перцептивной аналитико-синтетической деятельности. Благодаря перцептивным процессам (от лат. *perceptio* — восприятие), которые генерируются органами чувств — зрением, слухом, осязанием, обонянием и др. — окружающий мир открывается ребёнку во всем многообразии красок, звуков, запахов, вкусов и форм.

В соответствии с требованиями ФГОС ДО, познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.). Как правило, примерные образовательные программы дошкольного образования предлагают чёткую, обоснованную систему математического развития, реализуемую в обязательной части основной образовательной программы ДОО. Конкретное содержание образовательных областей зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей, определяется целями и задачами программы и может реализовываться в общении, игре, познавательно-исследовательской деятельности как сквозных механизмах

развития ребёнка. Знакомство детей с основными областями математической действительности происходит постепенно, поэтому задачи математического развития на разных возрастных этапах различны. Содержание каждой задачи имеет свою специфику и требует продуманного подбора наиболее подходящих методов и приемов её реализации и компонентов развивающей предметно-пространственной среды. Фундаментом математического развития является умение сравнивать различные предметы по величине, разбираться в параметрах их протяженности. От практического сравнения величин предметов и их отношений «длиннее – короче», «выше – ниже», «шире – уже» ребёнок перейдёт к их количественным соотношениям «больше – меньше», «равенство – неравенство».

Продолжительность проекта: долгосрочный, (октябрь 2020г. – 2021г.).

Место проведения исследования: Муниципальная бюджетная дошкольная образовательная организация центр развития ребенка детский сад № 18 муниципального образования Темрюкский район.

Участники проекта: воспитанники ДООс особыми возможностями здоровья (ОВЗ); воспитатели коррекционных групп; узкие специалисты ДОО.

Цель реализации проекта: комплексное решение задач математического развития с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Объект исследования: деятельность детей с особыми возможностями здоровья (с умственной и психической отсталостью), в возрасте от 3 до 8 лет, во время режимных моментов и коррекционно-развивающей работы.

Предмет исследования: сенсорное развитие и укрепление ручной моторики и моторики пальцев рук, зрительная и слуховая память, логическое мышление и счёту воспитанников с особыми возможностями здоровья (с умственной и психической отсталостью), в возрасте от 3 до 8 лет.

Задачи:

1. Изучить нормативно-правовую базу, психолого-педагогического опыта по теме.

2. Подобрать игры для математического восприятия.
3. Разработать Квест – игры.

Методы исследования: анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент.

Практическая значимость: игровые комплексы с использованием наборов для развития пространственного мышления, ловкости рук, зрительно – моторной координации движений. Это пособие могут использовать воспитатели, учителя-дефектологи, педагоги-психологи, учителя-логопеды и родители воспитанников в коррекционно-развивающей работе и образовательной деятельности, при организации работы по формированию и развитию мышления, развитию сенсорного восприятия, развитию речи и математических навыков.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Этапы	Задачи	Сроки
I.Подготовительный (сбор информации по проблеме)	1.Изучение нормативно-правовой базы, психолого-педагогического опыта по проблеме исследования.	с октября 2020г. по ноябрь 2020г.
	2.Проведение констатирующего эксперимента.	с ноября 2020г. по декабрь 2020г.
	3.Подбор первичного варианта игровых комплексов с использованием наборов для развития пространственного мышления при исчислении	с декабря 2020г. по февраль 2021г.

	«Цветные счётные палочки Кюизенера», пособия для освоения понятия «форма: плоскостные геометрические цветные фигуры, пирамиды, мозаики, бусы с объёмными элементами разных форм, пуговицы для мелкой моторики и ловкости рук, кубики геометрические «Океан, Лес». Разработаны Квест – игры.	
II.Основной (практический)	1.Внедрение разработанных игровых комплексов с использованием наборов для развития пространственного мышления, ловкости рук и развитию зрительно – моторной координации движений. Знание цифр и геометрических фигур. 2.Корректировка и дополнение игровых комплексов с использованием наборов для развития пространственного мышления по ловкости рук и развитию зрительно –моторной координации движений с учетом индивидуальных особенностей воспитанников.	с сентября 2020г. по декабрь 2020г. с декабря 2020г. по апрель 2021г.

III. Контрольно-диагностический (заключительный)	1. Итоговый контрольный эксперимент с целью выявления окончательных результатов педагогического эксперимента.	апрель-май 2021г.
	2. Популяризация игровых комплексов с использованием наборов для развития пространственного мышления	с октября 2020г. по апрель 2021г.

В процессе проектной деятельности использовался метод наблюдения в режимных моментах, образовательной деятельности и во время коррекционно-развивающей работы; беседы с воспитателями и родителями (законными представителями). В результате деятельности было обнаружено, что воспитанники испытывают трудности в освоении адаптированной образовательной программы (АОП) из-за недостатка адаптированных методических пособий. Исходя из этого, возникла идея разработки игровых комплексов с использованием наборов для развития пространственного мышления. Подбор первичного варианта игровых комплексов с использованием наборов для развития пространственного мышления при исчислении «Цветные счётные палочки Кюизенера», пособия для освоения понятия «форма: плоскостные геометрические цветные фигуры, пирамиды, мозаики, бусы с объёмными элементами разных форм, пуговицы для мелкой моторики и ловкости рук, кубики геометрические «Океан, Лес» для детей в возрасте от 3 до 8 лет.

Выявлено, что игровые комплексы с использованием набора для развития пространственного мышления, комплексное развитие элементарных математических представлений с использованием многофункциональных игровых наборов и дидактических пособий, способствуют успешному освоению таких направлений образовательной деятельности как: формирование мышления;

развитие сенсорного восприятия; развитие речи и математическому развитию. На основе проектной деятельности разработаны квест – игры.

ВЫВОДЫ

Изучение по проблеме исследования, открывает проблему нехватки методических пособий с использованием наборов для развития пространственного мышления, поэтому актуально использование STEM-технологий предложенных STEM-программой.

Практическая значимость методической разработки заключается в том, что благодаря ему «Образовательный модуль STEM-программы «Математическое развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста (3-8 лет)», становится понятным и доступным для воспитателей, учителей-дефектологов, педагогов-психологов, учителей-логопедов, родителей воспитанников. Все специалисты ДОО и родители воспитанников могут использовать данное пособие для развития мышления, ловкости рук и развитию зрительно – моторной координации движений. Знание цифр и геометрических фигур.

Методическая разработка «Квест - игры для дошкольников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста» представляет теоретическую значимость, так как разработана с учетом познавательных возможностей воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста и способствует формированию мотивации к игровой деятельности, стимулированию познавательной активности воспитанников, развитию восприятия, мышления, речи.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

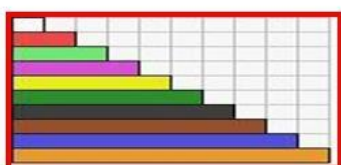
- Программа STEM-образование детей дошкольного возраста, под общей редакцией Т.В. Волосовец, Москва 2017г.;
- Образовательный модуль «Математическо развитие», В.А. Маркова, СюА. Аверин, Москва 2017г.;

- Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников, А.А. Катаева, Е.А. Стребелева, Москва 1990г.;
- Дидактические игры для детей раннего возраста, Е.И. Касаткина, Москва 2018г.

Приложение 1

Счётные палочки Кюизенера.

Цвет и размер, моделируя число, подводят детей к пониманию абстрактных понятий, как результата их самостоятельной деятельности. Использование «чисел в цвете» развивается у детей представление о числе на основе счёта измерения.

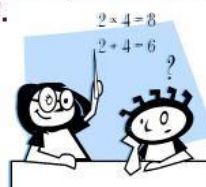


ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

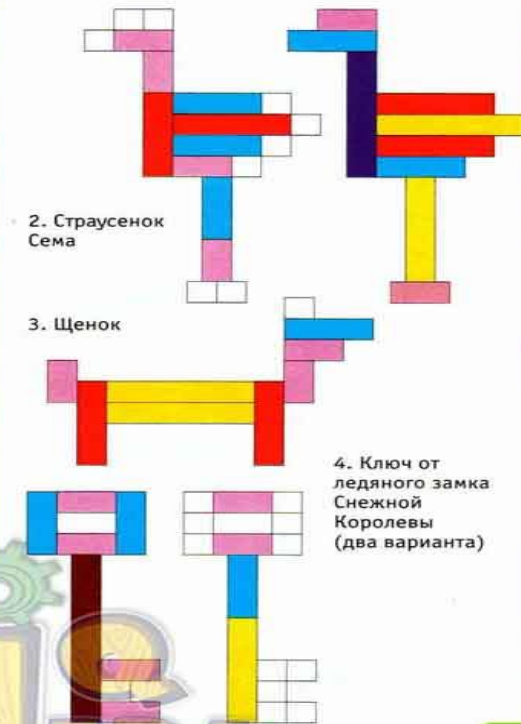
Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной. Использование «чисел в цвете» позволяет одновременно развивать у детей представление о числе на основе счёта и измерения.

Комплект состоит из 116 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Выбор цвета преследует цель облегчить использование комплекта. Класс белых чисел образует число один. Палочки 2,4,8 образуют «красную семью», (2 – розовый, 4- красный, 8- вишневый цвет), 3,6,9 – «синюю семью» (голубой – 3, фиолетовый – 6, синий – 9.)

«Семейство желтых» составляют числа кратные 5: 5- (желтый) и 10 (оранжевый). Класс черных чисел образует число 7.



Счетные палочки Х. Кюизенера



5. «Построить» 7-ми этажный
13-ти квартирный дом.



С накоплением детьми опыта игровых действий с палочками возрастает роль взрослого в развитии у них числовых представлений.

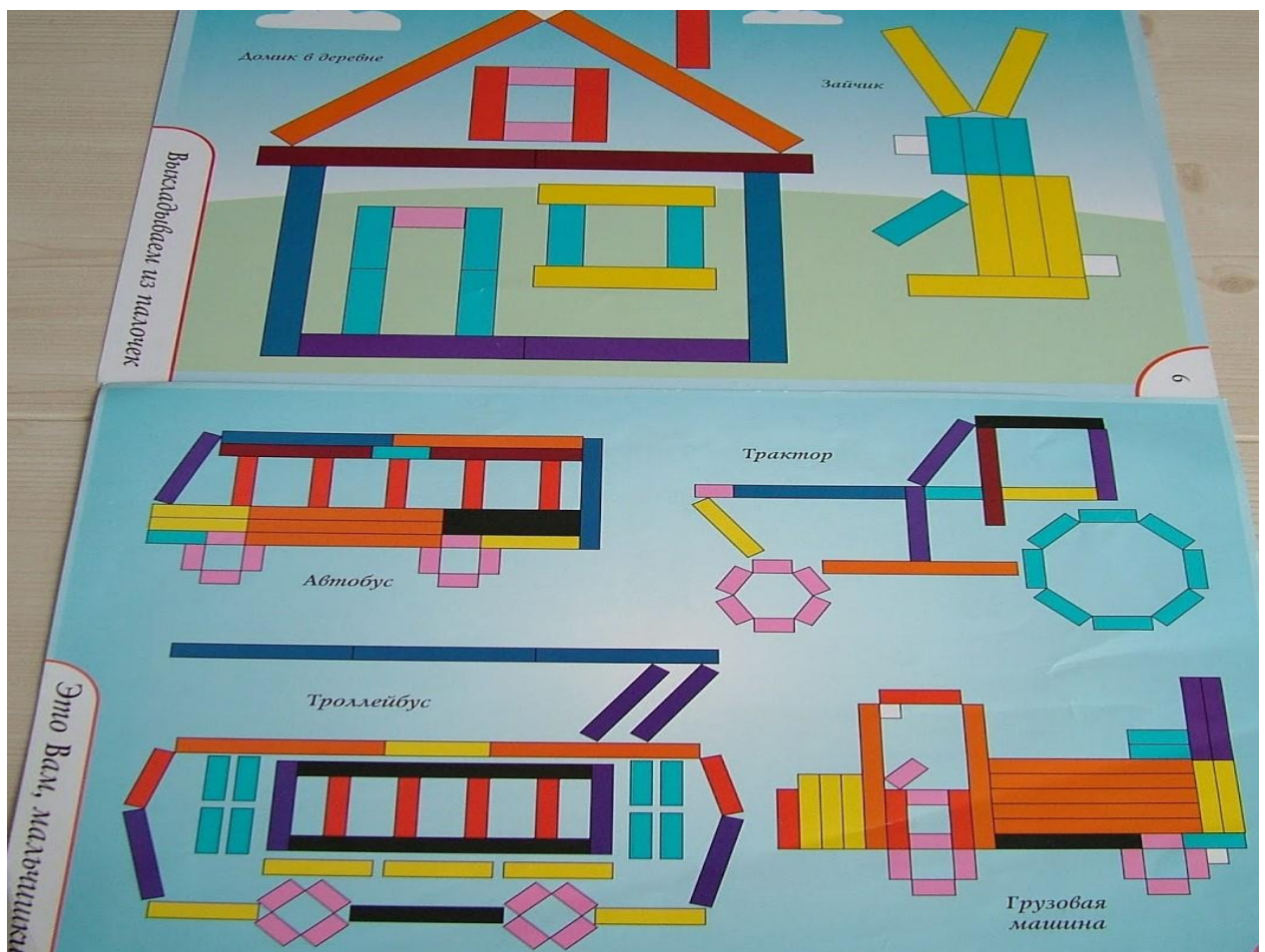
Дети осваивают умение соотносить цвет и число и, наоборот, число и цвет. Для этого в каждой игре-упражнении закрепляются название цветов и числовое обозначение. Например: «Покажи палочку 3, какого она цвета?»

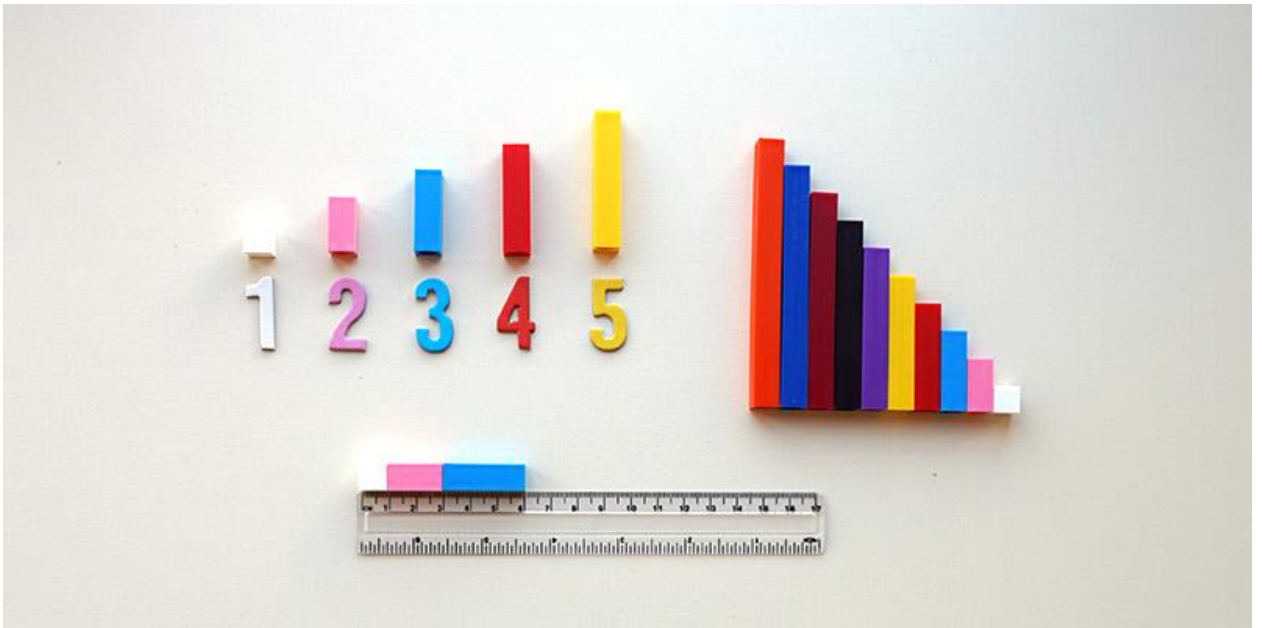
«Найди розовую палочку. Какое число она обозначает?»

Детям предлагается выложить числовую лесенку, отыскивая последовательно нужное число:

- Найти палочку «1». Какого она цвета?
- Затем палочку «2» (уточняется цвет и т.д.)
- А теперь найдите «3». Какого цвета палочка 3? Положите голубую палочку 3. Давайте посчитаем, сколько же ступенек получилось? Поставьте пальчик на белую палочку (кубик) и вместе считаем, каждый раз переставляя пальчик.

5



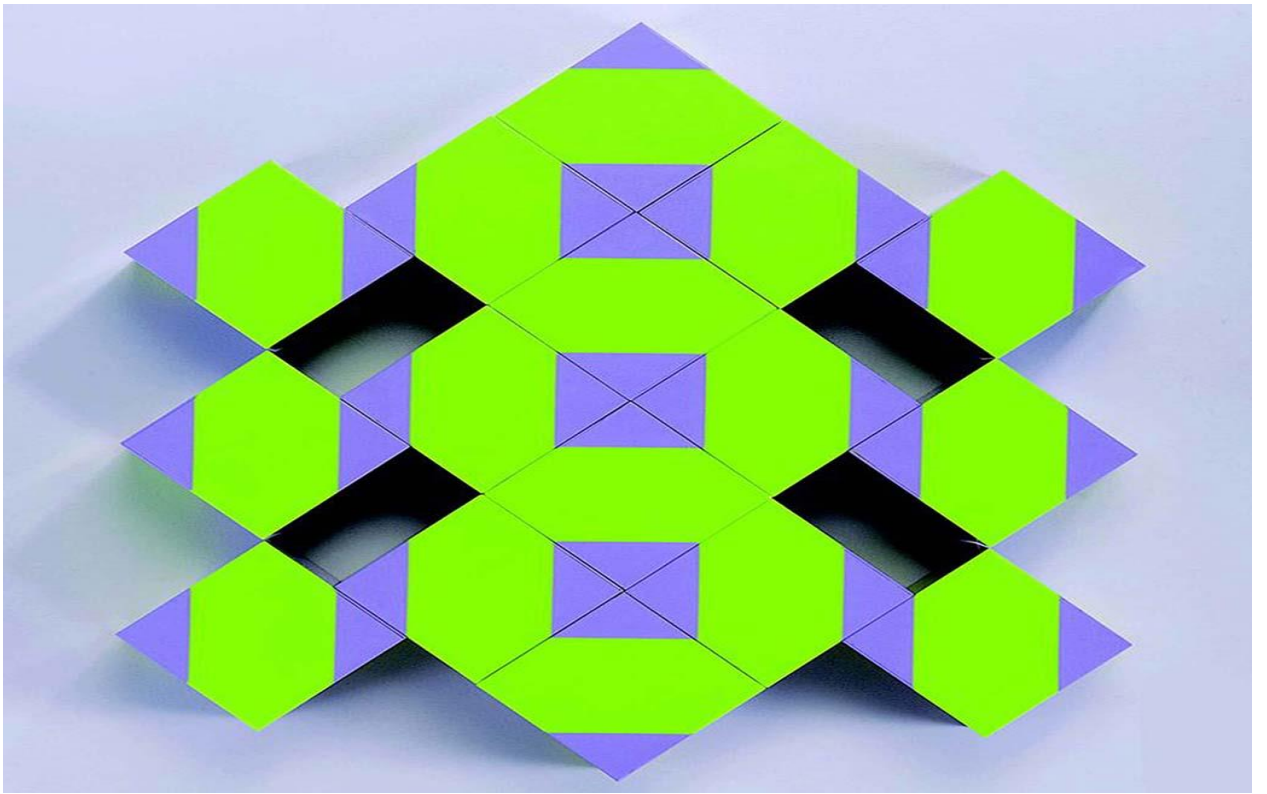


Геометрические кубики «Лес» и «Океан»

Комплект геометрических кубиков предназначен для организации групповых и индивидуальных игр для развития пространственного мышления, воображения, логики, а также навыков чтения простейших схем.

В состав комплекта должны входить строительные элементы различного размера, устанавливающиеся друг на друга подобно пирамиде, и карточки с заданиями нескольких уровней сложности. Детали конструктора должны быть изготовлены из высококачественного пластика, плотно укладываться и стыковаться между собой и исключать возможность неправильной установки. Комплект способствует формированию понятий горизонтали и вертикали, цвета, величины, геометрической формы, симметрии; пригоден для строительства не только простых фигур, но и больших сложных моделей.





Комплект счетного материала на магнитах

С помощью этого набора, дети научатся: Группировать предметы по какому-либо признаку. Попросите ребёнка найти и прикрепить на доску карточки с изображением животных, затем, только средств передвижения, фруктов и т.д. Обозначать количество групп предметов цифрой.

Попросите ребёнка найти и прикрепить к магнитной доске цифру, которая будет обозначать (число) количество предметов, например, собак, яблок и т.д. Определять количество предметов и сравнивать их ("больше - меньше", "поровну").

На магнитной доске расположите карточки с изображением детей и задайте ребенку вопросы: "Сколько девочек ты видишь? Посчитай. А сколько мальчиков? Посчитай. Кого больше мальчиков или девочек? А кого меньше? Сделай так, чтобы мальчиков и девочек стало поровну и т.д.

Подобные равенства и неравенства можно записывать с помощью цифр и знаков входящих в комплект.

Решать простые арифметические задачи.

Например: "Девочке подарили 5 шариков, 2 из них лопнули. Сколько шариков осталось у девочки?" и т.д. Действия задачи можно демонстрировать с помощью картинок, с изображением предметов, цифр и знаков.

Арифметическим действиям:

сложению, вычитанию, умножению и делению.

Ориентироваться в пространстве.

Например: предметные картинки можно использовать в качестве наглядного материала для формирования понятий: "впереди - сзади", "между", "справа - слева", "вверху - внизу", "над", "под" и т.д.



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Квест - игры для дошкольников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста»

с использованием пособия образовательного модуля «Математическое развитие» программы «STEM – образование детей дошкольного и младшего школьного возраста»

автор-составитель: учитель-дефектолог Трус М.Ю.

Методическая разработка «Квест - игры для дошкольников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста» включает в содержание использование пособия образовательного модуля «Математическое развитие» программы «STEM – образование детей дошкольного и младшего школьного возраста».

«STEM-образование для детей дошкольного и младшего школьного возраста» - это парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество детей дошкольного и младшего школьного возраста, авторы: Т.В.Волосовец, В.А.Маркова, С.А.Аверин; Москва, 2017г. S - science, T - technology, E - engineering, и M - mathematics. В переводе с английского языка на русский язык - это естественные науки, технология, инженерное искусство, математика.

Данная методика учитывает подходы программы «STEM». Разработанные квест - игры реализуются в рамках взаимодействия учителя-дефектолога с воспитателями компенсирующей группы для дошкольников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста. Методическая разработка используется в игровой деятельности, в разрезе вида деятельности «Взаимодействие взрослого с детьми».

Проводить квест - игры можно в групповой ячейке, а также в других образовательных помещениях детского сада или на участке группы, во время прогулки. Продолжительность игр определяется с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников и составляет не более 20–25 минут. Типология квестов по сюжету выбрана с учетом познавательных возможностей воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста. Это линейные квесты. Они наиболее популярны и доступны для дошкольников с задержкой психического развития. Квест - игры представлены в игровом варианте как игры - бродилки. **Основная идея коллективной игры - бродилки предельно проста — команда, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно**

выполняет взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку или предмет - путеводитель, с помощью которых они переходят к следующему «испытанию», заданию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует познавательно-исследовательскую активность воспитанников с ограниченными возможностями здоровья.

Основная цель квест - игр направлена на стимулирование познавательной активности воспитанников.

Для того, чтобы цель решалась наиболее успешно, при разработке квестов учитывались следующие принципы:

1.Доступность заданий – они разработаны с учетом индивидуальных и возрастных возможностей детей с ограниченными возможностями здоровья.

2.Системность – задания логически связаны друг с другом и знакомы детям.

3.Эмоциональная окрашенность заданий - методические задачи решаются в рамках игровых форм и приёмов.

4.Разумность по времени - время на выполнение заданий рассчитано таким образом, чтобы ребёнок сохранил интерес на протяжении всей игры.

5.Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квестов.

6.Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Игровые события квестов разворачиваются в определённой последовательности этапов:

1.Организационный момент — вступительное слово ведущего, в котором педагог создает ситуацию мотивации, стимулирования творческой фантазии воспитанников, настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Организационная часть квеста также включает знакомство с правилами.

2.Основная часть — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач по преодолению препятствий.

3.Сюрпризный момент – создание ситуации новизны, положительных эмоций, награждение призами игроков.

4.Рефлексия. Заключительная часть - подведение итогов, обмен мнениями, ответы на вопросы.

Выбор того или другого квеста педагогами может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы. Воспитатель и учитель-дефектолог предварительно распределяют роли между собой: ведущего или помощника действий.

Методическая разработка «Квест - игры для дошкольников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста» представляет теоретическую значимость, так как разработана с учетом познавательных возможностей воспитанников с задержкой психического развития старшего

дошкольного возраста и способствует формированию мотивации к игровой деятельности, стимулированию познавательной активности воспитанников, развитию восприятия, мышления, речи.

Практическая значимость разработанной методики заключается в том, что найден деликатный коррекционно-развивающий подход по стимулированию познавательной активности воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста. Данная методика может быть использована воспитателями, учителями-дефектологами в образовательной деятельности детского сада, а также родителями (законными представителями) воспитанников в совместной деятельности дома.

Сценарии квест – игр

Тема: «Путешествие в сказку «Колобок»

Цель: создать условия для мотивации к игровой деятельности, стимулирования познавательной активности воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Коррекционно-образовательная:

-формировать представления об основных цветах.

Коррекционно-развивающие:

-развивать пространственное восприятие, установление связей между частью и целым;

-развивать мышление, умение отгадывать загадки.

Коррекционно-воспитательная:

-воспитывать толерантность, интерес работать в коллективе, личную ответственность за выполнение работы.

Оборудование: игрушка или картинка «колобок»; круги - пеньки с цифрами от 1 до 4 (4 шт.); картинки с загадками: заяц, волк, медведь, лиса; разрезные картинки с изображениями (морковь, капуста, трава, солнце); кубики геометрические «Дуга, Сектор» № 3 – карточка а – 1; счетный материал «Медведи» № 5; ширма и куклы настольного театра: дедушка и бабушка.

Ход квест – игры

Организационный момент

Ведущий: обращает внимание детей на предмет – игрушку или картинку «колобок», и предлагает угадать из какой сказки этот предмет (Колобок).

В гости к нам пришел грустный колобок и просит помочь ему вернуться к бабушке и дедушке. Для того, чтобы добраться ему домой и развеселить колобка необходимо пройти дорожками «сказочного леса» по пенькам – цифрам от 1 до 4 и выполнить задания.

Основная часть

Дети вместе с «колобком» следуют «дорожками сказочного леса» по пенькам – цифрам от 1 до 4, и выполняют задания:

Ведущий:

1. Сначала нам необходимо найти пенек с цифрой 1 (находят на определенном пространстве круг с цифрой 1, а под ним задание). И вот первое задание для вас. Отгадайте загадку и узнайте, кто изображен на перевернутой картинке.

Зверь ушастый, летом серый,
А зимою снежно-белый.
Заберётся в куст — и спит,
Морковь съест — и сыт. (Заяц)

Дети помогают зайцу собрать разрезные картинки с изображениями и определить, что ест и не ест заяц (морковь, капуста, трава, солнце).

2. Молодцы! Задания под первым пеньком выполнено. После пенька под цифрой 1 следует пенек под цифрой 2. Где он? (находят на определенном пространстве круг-пенек с цифрой 2, а под ним задание). И вот второе задание для вас. Отгадайте загадку и узнаете, кто изображен на перевернутой картинке.

Зайцы разбегайтесь!
Серый зверь. Спасайтесь!
Он зубами щелк, щелк.
На охоту вышел ... (Волк)

Дети помогают волку, для путешествия, сконструировать ковёр-самолёт из кубиков по карточке – образцу, методом наложения (используются кубики геометрические «Дуга, Сектор» № 3 – карточка а - 1).

3. Как же здорово у вас получается! Вы выполнили задание под вторым пеньком. После пенька под цифрой 2 следует пенек под цифрой 3. Где он? (находят на определенном пространстве круг-пенек с цифрой 3, а под ним задание). И вот третье задание для вас. Отгадайте загадку и узнаете, кто изображен на перевернутой картинке.

Летом ходит без дороги
Возле сосен и берез,
А зимой он спит в берлоге,
От мороза прячет нос. (Медведь)

Дети помогают медведю разложить по цвету в разные емкости цветных медвежат (используются счетный материал «Медведи» № 5)

4. Молодцы! Задания под третьим пеньком выполнено. После пенька под цифрой 3 следует пенек под цифрой 4. Где он? (находят на определенном пространстве круг-пенек с цифрой 4, а под ним задание). И вот четвертое задание для вас. Отгадайте загадку и узнаете, кто изображен на перевернутой картинке.

Ярко-рыжая краса.
Ловит рыбку – чудеса!

Хитро глазками сверкнёт,
Пышным хвостиком махнёт
И умчится, вдруг, в леса.
Как зовут её?..(Лиса)

Дети весело танцуют с лисичкой, дружно считая вслух количество хлопков или приседаний.

Сюрпризный момент

А после игры - танца лиса показывает колобку, где находится дом дедушки и бабушки (ширма и куклы настольного театра).

Рефлексия. Заключительная часть

Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.

Ведущий: и так, вот и подошло к концу наше путешествие.

-Расскажите, какие задания вы выполняли, чтобы добраться до дома дедушки и бабушки?

-Чему вы научились во время путешествия?

-Какие звери встречались нам на пути?

-Какие задания вам понравились, а какие не понравились?

-Каждый из вас потрудился на славу: был самым внимательным, самым отзывчивым, самым дружелюбным, самым находчивым.

Тема: «В погоне за потерянным подарком»

Цель: создать условия для положительной атмосферы, стимулирования познавательной активности воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Коррекционно-образовательная:

-формировать представления об основных цветах.

Коррекционно-развивающие:

-развивать пространственное восприятие, установление связей между частью и целым;

-развивать мышление;

-развивать мелкую моторику рук.

Коррекционно-воспитательная:

-воспитывать интерес работать в коллективе.

Оборудование: письмо деда Мороза, картинка – подсказка разрезана на 4 части, стол для игр с песком, капсула для одной части подсказки, кубики геометрические «Океан» № 4 – карточка b – 4, «Палочки – Кюизенера» № 15, «волшебный сундучок» с загадками, воздушные шары.

Ход квест – игры

Организационный момент

Ведущий: Все вы знаете, совсем недавно был всеми любимым праздник «Новый год». А кто самый важный и любимый гость в этот день?

Все: Дед Мороз!

Ведущий: Правильно. У меня для вас есть письмо от него. Сейчас я вам его прочитаю:

Письмо Дед мороза

«Здравствуйте, ребята. Пишу я вам из своего дома, города Великого Устюга. Совсем недавно я бывал в ваших краях, и раздавал подарки. Я очень торопился, чтобы успеть всех порадовать, и случилась со мной неприятность, я потерял один из подарков. Ехать за ним мне далеко, да и стар я уже, поэтому подарок будет ваш, но мои подарки волшебные, поэтому получить их могут только самые умные, смелые, активные и смекалистые. Для того, чтобы до него добраться пройдите все мои испытания, и соберите картинку - подсказку из частей, за каждое пройденное задание вы будете получать часть картинки. Успехов вам!»

Основная часть

Ведущий:

1.И вот первое испытание для вас. Перед вами сухой бассейн (емкость с песком или крупой). Ваша задача в нем отыскать первую часть картинки-подсказки (*ищут 1 часть картинки-подсказки в капсуле*).

2.Молодцы! Первая часть картинки-подсказки ваша, но нужно собрать всю. Чтобы пройти следующий этап, нужно как следует потрудиться. Вторую часть картинки-подсказки получите в том случае, если вы сможете сложить елку из рассыпанных кубиков по карточке - образцу (используются кубики геометрические «Океан» № 4 – карточка в – 4), (*получают 2 часть картинки-подсказки*).

3.Как же здорово у вас получается! Вы нашли вторую часть картинки-подсказки, но нужно искать дальше. Ведущий обращает внимание детей на рассыпанные цветные палочки и предлагает их разложить по цвету в разные емкости (используются «Палочки – Кюизенера» № 15), (*получают 3 часть картинки-подсказки*).

4.Молодцы! Чтобы найти следующую часть карты нужно отгадать загадки из этого «волшебного сундучка»:

Кто приходит в гости к нам
Зимнею порою,
В шубе, теплых сапогах,
С белой бородой?
Он подарки нам принес,
Добрый... (Дед Мороз)

Они в воздухе кружатся,
На ладони к нам ложатся,
Невесомы, как пушинки,
А зовут их все... (Снежинки)

Что за девочка такая
Дед Морозу помогает?
Шубка белая на ней,
Нет ее косы длинней. (Снегурочка)

Все подарки Дед Мороз
Детям по домам разнес.
А нести ему помог
За спиной большой ...(Мешок)

Красавица лесная,
Зеленая такая,
Украшена игрушками,
Гирляндами, хлопушками. (Елка)

Они на елочке растут,
Их собирают мишки,
Их часто белочки грызут.
Ну, что же это?... (Шишки)

Что-то с крыши вниз свисает
И в мороз совсем не тает.
Симпатична крохотулька,
А зовут ее... (Сосулька)

За веревку потяни —
Разлетится конфетти.
Новогодняя игрушка
Называется... (Хлопушка)

(Находят 4 часть картинки-подсказки на дне «волшебного сундучка»)

Сюрпризный момент

Ведущий: Молодцы! Вы прекрасно справились со всеми заданиями и добыли все части *картинки-подсказки*, теперь осталось их соединить и отыскать потерянный подарок. *(Соединяют части картинки-подсказки, это воздушные шары, находят подарок – воздушные шары и играют с ними)*

Рефлексия. Заключительная часть

Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.

Ведущий: итак, вот и подошло к концу наше путешествие.

-Расскажите, какие задания вы выполняли, чтобы найти подарок?

-Чему вы научились во время путешествия?

-Какие задания вам понравились, а какие не понравились?

-Каждый из вас потрудился на славу: был самым внимательным, самым отзывчивым, самым дружелюбным, самым находчивым.

Тема: «В поисках клада»

Цель: создать условия для активного познавательного поиска, расширения кругозора воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Коррекционно-образовательная:

-формировать элементарные математические представления (цвет, форма, счет).

Коррекционно-развивающие:

-развивать умение ориентироваться на листе бумаги;

-развивать восприятие, мышление, связную речь;

-развивать мелкую моторику рук.

Коррекционно-воспитательная:

-воспитывать толерантность, интерес работать в коллективе, личную ответственность за выполнение работы.

Оборудование: карта, карточки: красный круг, зеленый квадрат, синий прямоугольник, желтый треугольник, кубики геометрические «Океан» № 4 – карточка а – 2, игра объемных предметов «Собери по образцу», «река»: ковер или картонная полоса, «дощечки с цифрами»: картонные полоски с цифрами (от 1 до 10), бумажный кораблик, «ларец» с подарками.

Организационный момент

Ведущий:

Я предлагаю вам поиграть. Вы любите играть?!

Игра: «Станем рядышком»

Станем рядышком, по кругу,

Скажем "Здравствуйте! " друг другу.

Нам здороваться ни лень:

Всем "Привет! " и "Добрый день! ";

Если каждый улыбнется –

Утро доброе начнется.

– Доброе утро!

(Дети стоят в кругу, держась за руки, повторяют слова согласно тексту).

- Ребята, все мы любим приключения, загадки и тайны. Сегодня, на пороге группы, я нашла карту (*разворачивает карту*). Что же изображено на карте? Правильно, место, где спрятан клад. Эта карта укажет нам путь к кладу. Найти клад будет непросто. Нужно будет: решить много задач, ответить на вопросы, а передвигаться мы будем от одного пункта к другому, ориентируясь по карте. Давайте договоримся: выполнять все задания до

конца, иначе мы не получим подсказку и не сможем двигаться дальше. *(Дети отвечают на вопросы, вносят предположения).*

Основная часть

Ведущий: Все задания спрятаны в разных местах группы. Давайте еще раз рассмотрим карту.

1.Посмотрите, красный круг – это начало пути, это первый пункт с заданием. Давайте найдем – где в группе находится красный круг *(дети рассматривают карту, находят первый пункт)*. Вот и первая подсказка. В коробке кубики и карточка с образцом, на образце изображена «лесная полянка», чтобы попасть на лесную полянку, ее необходимо сконструировать из кубиков по карточке - образцу (используются кубики геометрические «Океан» № 4 – карточка а – 2). А теперь посмотрите, какая геометрическая фигура получилась в середине полянки (квадрат), какого квадрат цвета? (Зеленого). Зеленый квадрат, это следующая подсказка.

2.Молодцы, вы справились с первым заданием! Следующий пункт это – зеленый квадрат. Давайте рассмотрим карту *(дети отвечают на вопросы, высказывают предположения, находят подсказку, делают вывод о том, куда двигаться дальше)*. Посмотрите, перед нами река, а второй пункт-зеленый квадрат находится на другом берегу реки. А как можно перебраться на другой берег? *(По мосту, на самолете, переплыть, на лодке и т.д.)* Правильно, перебраться через реку можно по мосту. Посмотрите, что случилось с мостом? Он разрушен. А из чего состоит мост? *(дети отвечают на вопросы, выполняют задание)*. Правильно, из дощечек с цифрами *(от 1 до 10)*, но нескольких дощечек не хватает. Их нужно вставить на место, чтобы мост был целым. Дощечек, с какими цифрами не хватает? (например: 4, 6, 9) Давайте поищем их на берегу *(дети выполняют задание)*. Вы починили мост. Давайте мы посчитаем дощечки и проверим, все ли цифры на месте *(считают от 1 до 10)*. Давайте, переберемся на другой берег реки. *(Дети проходят по мосту на другой берег)*. Мы потратили много сил, восстанавливая мост, и нашли зеленый квадрат, а теперь нам необходимо отдохнуть.

Физкультурная минутка«Быстро встаньте».

Быстро встаньте, улыбнитесь,

Выше, выше подтянитесь.

Ну-ка, плечи распрямите,

Поднимите, опустите,

Влево, вправо повернулись,

Рук коленями коснулись.

Сели, встали, сели, встали

И на месте побежали.

(Дети стоят в кругу, делают движения согласно словам).

3.Отдохнули? Продолжаем путешествие. Куда же двигаться дальше? А вот и подсказка, она возле зеленого квадрата. *(Около берега, зеленого квадрата – бумажный кораблик. В нем карточка - синий прямоугольник. На обратной стороне карточки – загадка. Это следующая подсказка.)*. Итак, нам надо найти в группе синий прямоугольник и выполнить задание *(Дети определяют маршрут движения. Находят на карте синий прямоугольник)*. А что же мы должны сделать в третьем пункте? Подождите, здесь загадка *(на обратной стороне карточки- синий прямоугольник)*.

Ведущий читает загадку:

Хоть имеет много ножек,
Все равно бежать не может.
Вдоль по листику ползет,
Бедный листик весь сгрызет. (Гусеница)

Ребята, посмотрите, но нашу гусеницу необходимо собрать из частей. (Используется игра объемных предметов «Собери по образцу»). Давайте поможем гусенице и соберем ее по карточкам-образцам. Раздаются детям карточки-образцы, затем поделки скрепляют в одну большую гусеницу. Какая она необычная. А что в ней необычного? Правильно, её тело состоит из цветных предметов, какого цвета они? Какого цвета первый предмет, следующий и т.д.?

Давайте посчитаем:

- сколько зелёных предметов?
- сколько красных?
- синих?
- желтых?

(Дети рассматривают гусеницу. Отвечают на вопросы. Педагог обращает внимание детей - в коробке, на дне желтый треугольник. Это следующая подсказка. Дети определяют маршрут движения. Находят на карте желтый треугольник. Это место ларца-клада).

Сюрпризный момент

Ведущий: Молодцы! Вы справились со всеми испытания. Проделали нелегкий путь. Что бы открыть ларец и забрать клад вы должны назвать код. *(На ларце прикреплены «замки» - карточки с цифрами 1 и 10.)* Что бы это значило? Какой код здесь зашифрован? Что нужно сделать? *(Дети отгадывают код (ведут счет в прямом порядке от 1 до 10), с помощью которого открывают ларец и получают клад - подарки).*

Рефлексия. Заключительная часть

Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.

Ведущий: и так, вот и подошло к концу наше путешествие.

- Расскажите, какие задания вы выполняли, чтобы найти подарок?
- Чему вы научились во время путешествия?

-Какие задания вам понравились, а какие не понравились?

Я считаю, что ваша отзывчивость, желание прийти на помощь, а также умение дружно работать всей командой, помогло нам справиться с таким сложным путешествием. Большое вам спасибо!

Тема: «В гости к Мудрой сове»

Цель: создать условия для мотивации к игровой деятельности, стимулирования познавательной активности воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Коррекционно-образовательные:

- упражнять в умении определять время по часам;
- формировать представления об основных цветах;
- упражнять в умении двигаться в заданном направлении.

Коррекционно-развивающие:

- развивать пространственное восприятие, установление связей между частью и целым;
- развивать мышление.

Коррекционно-воспитательная:

- воспитывать толерантность, интерес работать в коллективе, личную ответственность за выполнение работы.

Оборудование: конверт с письмом – от Мудрой совы, клубок ниток, деревья (предметы), картинки «Время суток», часы магнитные демонстрационные, «поляна цветов», цветок «цветик – семицветик»: картинка - образец и разрезные лепестки, кубики геометрические «Дуга, Сектор» № 3 – карточка а – 1, гусеница: картинка - образец и разрезные круги.

Ход квест – игры

Организационный момент

Ведущий: обращает внимание детей на картинку или игрушку – Мудрая сова и конверт с письмом – от Мудрой совы.

Письмо Мудрой совы

«Здравствуйте, ребята. Пишу я вам из своего волшебного леса. В нем много разных чудес. Приглашаю всех вас в гости. Но попасть в мой волшебный лес могут самые умные, смелые и активные дети. В пути вас ждут мои испытания-игры. Чтобы попасть в лес возьмите волшебный клубок, он укажет вам путь. 1.Бросьте клубок вперед. 2.Бросьте клубок направо. 3.Бросьте клубок налево. 4.Бросьте клубок вперед и найдите середину. Успехов вам!».

Основная часть

Дети вместе с «клубком» следуют «дорожками волшебного леса», и выполняют задания:

Ведущий:

1. Чтобы попасть в волшебный лес и выполнить первое задание необходимо бросить клубок вперед. *Кидает клубок вперед, туда, где находятся деревья (предметы) и рядом картинки.* Мы попали с вами в волшебный лес, он полон чудес. Ведущий обращает внимание детей на картинки «Время суток» и предлагает детям определить, какое время суток изображено на той или иной картинке, затем расположить их последовательно: утро, день, вечер, ночь. Задает вопрос - Какое время суток сейчас?

2. Молодцы! Первое задания выполнено. Чтобы найти второе задание необходимо бросить клубок направо. Покажите правую руку. *Дети показывают правую руку. Определяется направление - направо.* Ведущий кидает клубок направо, где находятся часы «Мудрой совы» (используются часы магнитные демонстрационные).

Ведущий вместе с детьми рассматривают часы и уточняет: «Сколько стрелок на часах? Чем они отличаются? Что показывает короткая (длинная) стрелки?». Затем предлагает воспитанникам, поочередно, устанавливать короткую стрелку на часах – время в соответствии с содержанием стихотворения:

Соблюдается Совой

Распорядок часовой:

Ровно в час - по распорядку

Совы делают зарядку.

Как часы покажут два -

В магазин спешит Сова.

В три - готовит суп.

В четыре -

Вытирает пыль в квартире.

В пять - Сова идет читать.

В шесть - Сова садится есть.

семь - показывают стрелки -

В гости к ней приходят Белки.

Не позднее восьми часов -

Совещание у сов.

Но как только девять бьет,

В лес гулять Сова идет.

В десять - у нее вязание.

А в одиннадцать - купание.

Как двенадцать бьет часов -

Двери в доме на засов.

В полдень ей пора в кровать,

Чтоб еще полдня поспать.

3. Как же здорово у вас получается! Молодцы! Второе задания выполнено. Чтобы найти третье задание необходимо бросить клубок налево. Покажите левую руку. *Дети показывают левую руку. Определяется направление - налево.* Ведущий кидает клубок налево, где находится «поляна цветов», на мольберте, или мультимедийном экране, или поляне-имитации. Ведущий обращает внимание детей на то, что на лесной поляне много цветов, но не все распустились. Он предлагает детям сложить цветок «цветик – семицветик» по образцу, чередуя и называя цвета лепестков. *Дети выполняют задание. Ведущий их благодарит.* Затем обращает внимание детей, еще на один цветок. Он рассыпан, его необходимо собрать из кубиков (используются кубики геометрические «Дуга, Сектор» № 3 – карточка а - 1).

4. Молодцы! Третье задания выполнено. Чтобы выполнить четвертое задание необходимо бросить клубок вперед и найти середину комнаты, группы, или участка. *Определяется направление.* Кидает клубок. Ведущий обращает внимание детей. Посмотрите на гусеницу – это подруга Мудрой совы. Какая она необычная. А что в ней необычного? Правильно, её тело состоит из цветных кругов. Но не все круги на месте. Давайте поможем гусенице и продолжим её одевать. *(Дети рассматривают гусеницу. Делают вывод о том, в какой последовательности должны располагаться круги, которые составляют тело гусеницы. Затем, дети берут цветные круги из конверта и выставляют их в определенной – заданной на образце последовательности).*

Примерные вопросы:

-Какого цвета следующий круг?

Давайте посчитаем:

-сколько зелёных кругов?

-сколько красных?

-синих?

-желтых?

(Дети отвечают на вопросы)

Сюрпризный момент

Подвижная игра «Сова и мыши».

Звучит музыка. Ведущий-«сова», находится в стороне «гнезде». Дети – «мыши». По сигналу «день» - мышки бегают. На сигнал «ночь» дети останавливаются и стоят на месте - неподвижно. Вылетает «сова» и высматривает тех, кто шевелится и забирает в «гнездо». Так игра продолжается до сохранения интереса.

Рефлексия. Заключительная часть

Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.

Ведущий: итак, вот и подошло к концу наше путешествие.

-Расскажите, какие задания вы выполняли?

- Чему вы научились во время путешествия?
- Какие задания вам понравились, а какие не понравились?
- Каждый из вас потрудился на славу: был самым внимательным, самым отзывчивым, самым дружелюбным, самым находчивым.

Тема: «По следам сказки «Репка»

Цель: создать условия для положительной атмосферы, стимулирования познавательной активности воспитанников с задержкой психического развития старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Коррекционно-образовательные:

-продолжать формировать представления о временных отношениях, временах года;

-формировать представления об основных цветах.

Коррекционно-развивающая:

-развивать мышление, умение отгадывать загадки.

Коррекционно-воспитательная:

-воспитывать толерантность, интерес работать в коллективе, личную ответственность за выполнение работы.

Оборудование: настольный театр сказка «Репка», следы из картона или пластика, загадки, счетный материал «Медведи» № 5, картинки «Кто здесь лишний?»-домашние и дикие животные.

Ход квест – игры

Организационный момент

Ведущий: загадывает загадку:

Выросла она на грядке.

И тянули по порядку:

Дедка, бабка, внучка,

Жучка – Не смогли! – большая штука!

Кошка с мышкой лишь пришли –

Сразу вытянуть смогли!

(Репка)

Ведущий обращает внимание детей на репку и деда (настольный театр), который тянет репку - Выросла репка большая пребоольшая, не может дед вытянуть репку. Звал он бабушку звал, а она не откликается. Где же она? Надо ее искать, деду надо помогать.... Вот чьи – то следы, наверное, они приведут нас к бабушке....(*Идут по следам*).

Основная часть

Ведущий:

1.Обращает внимание на дом. Вот здесь живет бабушка. Давайте, ее позовем. (*Зовут - бабушка, бабушка*). Из дома «выходит» бабушка. Бабушка тебя дедушка зовет, надо ему помочь, репку из земли вытянуть, она очень большая выросла. Хорошо, только я кисель варю, помогите мне.

Пальчиковая игра: «Бабушка кисель варила»

Бабушка кисель варила

(Правая рука помешивает кисель)

На горушечке

(Кончики пальцев рук соединяются («гора»))

В черепушечке

(Округленные ладони, смыкаясь образуют «горшок»)

Для Аленушки, для Андрюшечки.

(Ладони рук ложатся на грудь)

Летел, летел соколог через бабушкин порог.

(Ладони рук скрещиваются, большие пальцы рук закрепляются друг с другом)

Вот он крыльями забил, *(Руками несколько раз ударяют по бокам)*

Бабушкин кисель разлил,

(Вытянуть руки вперед, пальцы растопырить)

У старушечки *(Повторяют движения)*

На горушечке в черепушечке.

Бабуля плачет: «Ай, ай, ай!» *(Руками «утирают слезы»)*

«Не плачь, бабуля, не рыдай! *(Указательный палец правой руки «грозит бабуле»)*

Чтоб ты стала весела, *(Улыбаются)*

Мы наварим киселя *(«Помешивают кисель»)*

Во-о-от столько!» *(Руки разводятся широко в стороны)*

Ведущий благодарит детей от слов бабушки и говорит – А теперь я побежала деду помогать, репку вытаскивать.... Детка за репку, бабка за детку, тянут, потянут, не могут вытянуть репку. Зовут, зовут внучку, а внучка не идет. Вот чьи – то следы, наверное, они приведут нас к внучке....*(Идут по следам)*.

2.Ведущийобращает внимание детей на полянку, где играет внучка. Внучка тебя дедушка и бабушка зовут, надо им помочь, репку из земли вытянуть, она очень большая выросла. Хорошо, только сейчас медведице помогу, медвежат по цвету разложу, помогите мне. Дети помогают разложить по цвету в разные емкости цветных медвежат (используются счетный материал «Медведи» № 5). Ведущий благодарит детей от слов внучки – А теперь я побежала деду и бабушке помогать, репку вытаскивать.... Детка за репку, бабка за детку, внучка за бабку тянут, потянут, не могут вытянуть репку. Зовут, зовут собачку Жучку, а она не идет. Вот чьи – то следы, наверное, они приведут нас к Жучке....*(Идут по следам)*.

3.Ведущийобращает внимание детей на будку, в которой живет Жучка. Давайте, ее позовем. *(Зовут – Жучка, Жучка)*. Из дома «выходит» Жучка. Жучка тебя дедушка, бабушка и внучка зовут, надо им помочь, репку из

земли вытянуть, она очень большая выросла. Хорошо, только помогите мне отгадать загадки «Времена года»:

Жаркая стоит погода
Рано солнышко встает
Днем и греет, и печет,
Моря и реки согревает
Купаться приглашает.
Когда это бывает?

(Летом)

Дни стали короче,
Длинней стали ночи.
Птицы в теплые края улетают.
Листья на деревьях опадают.
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает?

(Осенью)

Хоть сама – и снег, и лед,
А уходит – слезы льет.
Кто скажет, кто знает,
Когда это бывает?

(Зимой)

На деревьях появились почки
И маленькие листочки
Прилетели грачи
День прибывает
Когда это бывает?

(Весной)

Уточняющие вопросы: - Какое время года сейчас, а какое потом и т.д. Ведущий благодарит детей от слов Жучки – А теперь я побежала деду, бабушке и внучке помогать, репку вытаскивать.... Детка за репку, бабка за детку, внучка за бабку, Жучка за внучку тянут, потянут, не могут вытянуть репку. Зовут, зовут кошку, а она не идет. Вот чьи – то следы, наверное, они приведут нас к кошке....*(Идут по следам)*.

4. Ведущий обращает внимание детей на полянку, на которой сидит кошка. Кошка, тебя дедушка, бабушка, внучка и Жучка зовут, надо им помочь, репку из земли вытянуть, она очень большая выросла. Хорошо, только помогите мне определить на картинках «Кто здесь лишний?» *(Картинки домашние и дикие животные)*. Ведущий благодарит детей от слов кошки – А теперь я побежала деду, бабушке, внучке и Жучки помогать, репку вытаскивать.... Детка за репку, бабка за детку, внучка за бабку, Жучка за внучку, кошка за Жучку тянут, потянут, не могут вытянуть репку. Зовут, зовут мышку, а она не идет. Вот чьи – то следы, наверное, они приведут нас к мышке....*(Идут по следам)*.

Сюрпризный момент

Ведущий обращает внимание детей на «норку», в которой сидит мышка. Мышка, тебя дедушка, бабушка, внучка, Жучка и кошка зовут, надо им помочь, репку из земли вытянуть, она очень большая выросла. Хорошо, только поиграйте со мной.

Подвижная игра »Мыши водят хоровод«.

По считалке выбирают кота:

-Вышли мыши как- то раз,

Посмотреть который час.

Мыши дернули за гири,

Вдруг раздался страшный звон,

Убежали мыши вон.

Кот уходит на «лежанку» (определяется место).

А все остальные дети «мыши» (дети) встают в хоровод и идут по кругу.

-Тише мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите,

Вот проснется Васька кот

- Разобьет наш хоровод!»

На последние слова «кот» потягивается, открывает глаза и ловит «мышей». «Мыши» разбегаются по норам.

По считалке выбирается новый «кот», игра продолжается 2-3 раза.

Рефлексия. Заключительная часть

Дети отвечают на вопросы, делятся впечатлениями.

Ведущий: итак, вот и подошло к концу наше путешествие.

-Расскажите, какие задания вы выполняли?

-Чему вы научились во время путешествия?

-Какие животные встречались нам на пути?

-Какие задания вам понравились, а какие не понравились?

-Каждый из вас потрудился на славу: был самым внимательным, самым ловким, самым дружелюбным, самым находчивым.

Список используемой литературы:

- Программа «STEM-образование для детей дошкольного и младшего школьного возраста - это парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество детей дошкольного и младшего школьного возраста», авторы: Т.В.Волосовец, В.А.Маркова, С.А.Аверин; Москва, 2017г.

-Сущность познавательной активности и педагогическое руководство формированием познавательного интереса детей дошкольного возраста, автор: Ю.А.Новопавловская. Дошкольная педагогика, 2009г., № 8.