**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ**

**ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

 **«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА»**

**ИТОГОВАЯ РАБОТА**

**по итогам стажировки по теме**

**«Применение игровых технологий с детьми дошкольного возраста**

**в образовательном процессе ДОО»**

**«Разработка занятия «Путешествие по Голубой реке»**

*(название итоговой работы)*

 **Выполнил**

**\_Горбачева Ольга Викторовна\_\_,**

*(Ф.И.О. полностью)*

**старший воспитатель**

**МБДОУ «Детский сад № 325 «Незабудка» г.о. Самара**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **\_\_\_\_\_\_19.03.2024\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_***(дата)* |

**Самара 2024 г.**

Содержание

|  |  |
| --- | --- |
| Актуальность | 3 |
| Разработка занятия  | 4 |
| Список литературы | 8 |

**Актуальность**

Как известно, игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. В настоящее время технологий, позволяющих полностью построить

процесс совместной и самостоятельной деятельности в игре, как того требует

ФГОС дошкольного образования, очень мало. ФГОС опирается на схему линии развития ребѐнка: чувствовать – узнавать – создавать. То есть, в дошкольном образовательном учреждении должно осуществляться одновременно развлечение, познание и творчество. Всѐ это объединяет в себе игра.

Одной из инновационных технологий, в которой игры распределены по

возрастным категориям и направлены на развитие творчества, речи и интеллектуальных способностей дошкольника является технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». В основе методики В.В. Воскобовича лежит принцип: интерес – познание – творчество. Игровая методика побуждает интерес детей к занятиям. Игру всегда сопровождает

сказка.

 Развивающие игры В.В. Воскобовича активно используют в работе педагоги различных городов. Интерес к играм вызван, прежде всего, оригинальностью решения задач, заложенных в играх, творческих потенциалом, вариативностью игровых упражнений.

Цель технологии «Сказочные лабиринты игры» - построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

Задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

**Разработка занятия**

**Тема:** «Путешествие по Голубой реке»

**Возраст:** 4 - 5 лет.

**Интеграция образовательных областей:** социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, познавательное развитие, физическое развитие.

**Цель:** развитие математических представлений: цвет, высота, части целое предметов.

**Задачи:**

- Развивать внимание, речь, память, мышление, воображение.

- Учить сравнивать предметы по высоте, называть их в убывающей и возрастающей последовательности, обозначать результаты сравнения словами: самый низкий средний, самый высокий.

- Учить соотносить части – целое. Продолжение знакомства с пространственными отношениями и величиной.

**Коррекционно – развивающие задачи:**

1. Расширять понимание речи, накапливать пассивный словарь, закреплять понимание слов, обозначающих простейшие игровые действия, признаки предметов.
2. Развитие произвольного внимания.
3. Развитие, слухового и зрительного восприятия.

**Методы и приемы:**

- наглядные: показ, рассказ.

- словесные: вопросы, объяснения.

**Предварительная работа:** Отгадывание загадок о море, чтение стихотворения «Кораблик», рассматривание иллюстраций с кораблями.

**Материалы и оборудование:**

Демонстрационные: персонажи Гусь – капитан, Лягушки - матросы, Незримка Всюсь.

Раздаточные: мячи, дидактическое пособие «Кораблик Брызг - Брызг», «Прозрачный квадрат».

|  |  |
| --- | --- |
| **Детская деятельность** | **Формы и методы организации совместной деятельности** |
| **Двигательная** | Подвижная игра «Отважный Кораблик». |
| **Игровая** | Игровая ситуация подготовка к путешествию по Голубой реке вместе с Гусем – капитаном и его командой. Исчезновение нетающих льдинок. |
| **Коммуникативная** | Вопросы-ответы |

**Логика образовательной деятельности.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Деятельность воспитателя** | **Деятельность воспитанников** | **Ожидаемые результаты** |
| 11. | Воспитатель предлагает поиграть в «Мячики»*Я кручу, кручу, кручу**Заниматься я хочу,**Будем вместе мы играть,**Бегать, прыгать и скакать!***Д. И. «Кораблик Брызг -Брызг»**Для начала нашего путешествия нам понадобится корабль под названием «Брызг - Брызг». Давайте его рассмотрим (на корабле имеются мачты). Скажите, а они одинаковые по высоте? Капитану, вместе с его матросами необходимо подготовить корабль ОСОБЫМ образом. Развесить флажки только на три мачты. Итак, капитан Гусь отдает команду: «Повесить флажки на мачты»На самую низкую-красный флаг!На самую высокую-фиолетовые флажкиНа среднюю – зеленые флажки.А как вы узнали, что это средняя мачта? (правильно, мы посчитали мачты слева и справа, их количество должно быть одинаковым). Наконец корабль «Брызг - Брызг» отправился в плавание по Голубой Реке.  | Повторяют движения и текст.Разные.Выполняют команду. | Дети заинтересованы.Развито слуховое восприятие, память, внимание, закреплены нейронные связи.Умеют сравнивать предметы по высоте, называть их в убывающей и возрастающей последовательности, обозначать результаты сравнения словами: самый низкий средний, самый высокий. |
| 22. | **Подвижная игра: «Кораблик»**Отважный кораблик плывет в океан, лягушки-матросы, а гусь – капитан. Лягушки-забыв про усталость и скуку, в пути изучают морскую науку.Наши путешественники начали свой путь на просторах Голубой реки, но началась буря (подул сильный ветер), корабль начало бросать по волнам из стороны в сторону. После того, как буря стихла, наступила тишина, капитан Гусь и лягушата услышали скрежет по бортам корабля. | Ходят с корабликами «Брызг - Брызг» вокруг столов, повторяя текст.Изображают, как корабль бросает по волнам, дует ветер. | Развито произвольное внимание. Слуховое и зрительное восприятие, логика, пространственное мышление. |
| 33. | **Д. И. «Прозрачный квадрат»**Команда выглянула через борт, и оказалось, что льдинки разной формы (треугольной, прямоугольной, квадратной) царапали борт корабля. Как вы думаете, ребята, это очень опасно?Капитан Гусь придумал, что нужно делать, он позвал на помощь хранителя тайны нетающих льдинок Незримку Всюсь.Незримка Всюсь посоветовал собрать кусочки льдинок в квадраты, и они исчезнут.Два квадрата дети собрали, они исчезают, а третий никак не исчезал. Незримка Всюсь сказал, чтобы льдинка исчезла, нужно описать квадрат (посчитали его стороны, сравнили одинаковы ли стороны, посчитали углы).Молодцы ребята, вы справились с заданием, наши герои говорят вам спасибо! А что с ними произошло дальше, мы узнаем в следующий раз…. | Опасно.Дети складывают квадрат из частей, накладывая друг на друга. | Научились соотносить части – целое.  |
| 54. | Вам понравилось наше путешествие?С кем мы сегодня путешествовали?Как мы готовили корабль к плаванию?С каким препятствием мы столкнулись во время путешествия? | Отвечают на вопросы. | Активизируют полученные знания. |
| 65. | Завершение с помощью мячика.Я кручу, кручу, кручуЯ еще сюда приду,Будем вместе мы играть,Бегать, прыгать и скакать! |  | Закрепление нейронных связей. |

**Список литературы**

1. Играем в математику. Использование технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей: методическое пособие. Под. Ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой.
2. По морям, по волнам с развивающими играми Воскобовича. Методическое пособие. Козьмина О.В., Михалина А.В., Параняк С.А.