

Тематическое направление Фестиваля - интеллектуальные игры

Название игры - «Что? Где? Когда?» (с применением технологии моделирования и использования мнемотаблиц)

Дата проведения - 15.11.2017 г.

Возраст участников - 6-7 лет

Количество участников - 13 человек

Продолжительность игры - 40 минут

Цели игры - Формирование предпосылок учебной деятельности у детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ, в конкретном случае с ЗПР) средствами игровых технологий.

Задачи игры

1. Развивать любознательность и познавательную мотивацию у детей с ОВЗ, посредством применения технологии мнемотаблиц;
2. Развивать умение классифицировать и обобщать свойства предметов и явлений;
3. Расширять и активизировать активный словарь (за счет прилагательных
4. Формировать познавательные действия у детей с ОВЗ, а так же умение осуществлять зрительно-мыслительный анализ, добиваясь поставленной цели;
5. Создание предпосылок формирования практических и умственных действий;
6. Развивать навыки проведения лабораторных опытов, экспериментирования у детей с ОВЗ.

Используемые методы и приёмы: наглядные (работа с мнемотаблицами и таблицами алгоритмов); словесные (уточнение, вопрос, художественное слово – стихотворения); практические (выполнение экспериментов по мнемотаблицам, составление и работа по алгоритмам).

Оборудование и материалы: карточки с мнемотаблицами и алгоритмами по теме игры; презентационный медиафайл; музыкальные файлы; оборудование для экспериментирования; «чёрный ящик»; табло для отражения счёта.

Планируемый результат проведения игры

1. Повышение уровня любознательности и познавательной мотивации;
2. Сформированность познавательных действия у детей с ОВЗ, расширение активного словаря;
3. Приобретение навыков проведения лабораторных опытов, экспериментирования у детей с ОВЗ посредством использования мнемотаблиц, достичь желаемого результата в опоре на алгоритм.
4. Желание использовать игру, а так же полученные знания и умения в различных режимных моментах и в домашних условиях.

Содержание/ структура игры с подробным описанием деятельности педагога и воспитанников	
Деятельность педагога	Деятельность воспитанника
I. Вступление	
Ведущая игры приветствует участников и знакомит с правилами игры	Дети заходят в зал под музыку, садятся за игровой стол.
II. Конкурсные задания	
Вы видите на игровом столе стоит волчок со стрелкой и лежат конверты. Сегодня мы с вами будем говорить об экологии. Здесь мы с вами рассмотрим 4 основных темы: воздух, вода, песок, земля. На каждом конверте написана цифра, она указывает номер вопроса, на какой конверт покажет стрелка нашего волчка, тот конверт мы вскрываем и читаем задание. Но это не просто игра, а игра с применением технологии мнемотаблиц, которые помогут нам быстро получить ответ. Против вашей команды будут играть сказочные герои мультфильмов и сказок. Вы должны ответить на все вопросы,	Включение детей в деятельность. Ознакомление детей с правилами игры. (Вхождение в игровую ситуацию)

которые находятся в этих конвертах. За каждый правильный ответ знатокам дается 1 очко.

В одном из конвертов целых 5 вопросов это БЛИЦ-вопросы, там представлены музыкальные композиции, которые вы должны отгадать. Итак, мы начинаем игру! (*Воспитатель крутит волчок.*)

ХОД ИГРЫ:

(*Стрелка указывает на конверт с цифрой 1*)

Ведущая: Уважаемые игроки перед вами находятся сюжетные картинки. Посмотрите на них внимательно. А теперь внимание вопрос от Буратино Помните и расскажите стихотворение с помощью данных картинок. (*Приложение I*)

Как называется это стихотворение?

Правильный ответ (стихотворение «Осень»).

На табло появляется счет.

(*Воспитатель крутит волчок, стрелка указывает на конверт с цифрой 2*).

Следующий вопрос от крокодила Гены и Чебурашки:

Итак, внимание, вносится чёрный ящик. Вы должны по вопросу, угадать, что в нём находится. (Загадки про «лёд» и «воду» -

Приложение II)

Как вы думаете, почему вода и лед оказались в одном ящике?

Правильно, сейчас мы с вами разберем: Из чего состоит лёд?

Какое свойство воды имеет лёд? (описание опыта с льдом

Приложение III)

Воспитатель: А если лед – это вода, значит следующие опыты, будут связаны именно с ней.

Воспитатель: Если мы открываем кран, вода что делает? Значит вода – это жидкость! Вот это мы сейчас проверим на опыте.

(Ведущий проводит опыты - *Приложение IV*)

Воспитатель: Вы сегодня просто молодцы! О каких **свойствах воды** мы сегодня с вами узнали из опытов. Предлагаю детям выбрать правильное обозначение мнемотаблицы.

А теперь мы немного отвлечемся от наших опытов и проведем **физкультминутку**. *Приложение VI*

(*Воспитатель крутит волчок, стрелка указывает на конверт с цифрой 3*).

И вот вопрос от Незнайки: *Приложение V*

Воспитатель: Незнайка просит показать ему свой воздух.

Ребята, я приглашаю вас и Незнайку в нашу лабораторию, мы покажем Незнайке воздух. (*Приложение VI*)

Давайте подведём **итог**, что мы теперь знаем о воздухе.

(*Воспитатель крутит волчок, стрелка указывает на конверт с цифрой 4*).

А вот и задание от Винни: *Приложение VII*

Воспитатель: молодцы ребята, конечно песок и сейчас мы с вами отправимся в лабораторию, исследовать песок и ставить опыты. (*Приложение VIII*)

Подведение итога:

Песок состоит из песчинок.

Работа в алгоритмах. Дети раскладывают картинки по сюжету, далее называют название стихотворения "Осень".

Дети активно ищут ответы на вопросы, выражают собственные суждения.

Дети рассматривают, что в черном ящике.

Отгадывают загадки.

Дети отвечают, высказывают свое мнение по данному вопросу.

Дети активно ищут ответы на вопросы, выражают собственные суждения.

Дети подбирают алгоритмы, определяющие свойства воды. (это жидкость, не имеет своей формы, прозрачная, растворяет вещества, не имеет цвета, вкуса и запаха).

Проведение физминутки. Дети выполняют движения. (Двигательная активность)

Продолжение игры.

Дети отгадывают загадку. Дети выполняют эксперимент, с применением технологии моделирования и использования мнемотаблиц (воздух).

Дети отвечают, подбирая алгоритмы, определяющие свойства воздуха.

Дети отгадывают загадку. Дети выполняют эксперимент, с применением технологии моделирования и

<p>Песчинки имеют разную форму, размер. Песок может двигаться. Мокрый песок принимает форму, оставляет отпечатки. Песком можно рисовать. <i>(Воспитатель крутит волчок, стрелка указывает на конверт с цифрой).</i> Следующее задание - это музыкальная пауза, отгадав вы можете заработать дополнительные очки в пользу своей команды. звучит музыка: <i>(Воспитатель крутит волчок, стрелка указывает на конверт с цифрой 5).</i> А вот и задание от Микки Мауса.) «О чём идёт речь?» (Загадка - Приложение VII) Ответ: речь идёт о почве. Итак, вот вам конкурсное <u>задание</u>: Узнать, что растения получают из почвы? Почва – это плодородный слой земли, в которой есть воздух, вода, перегной, песок. А теперь мы с вами поэкспериментируем с почвой. (Описание опытов – Приложение VIII) Все задания сказочных героев выполнены. Теперь, чтобы подвести итог нашей игры, вам необходимо самостоятельно выполнить задание, с помощью алгоритмов. Перед вами лежат сюжетные картинки по стихотворению "Подарки осени", ваша задача, составить алгоритм по тексту. (Приложение IX) <i>Педагог стимулирует любознательность детей. Создает для детей ситуацию выбора. Поддерживает детскую инициативу.</i> Наша игра подошла к концу, давайте подведем итоги игры (сравниваются очки на табло). Объявляются победители! Обсуждение с детьми возможных вариантов игры в разных формах в самостоятельной деятельности со сверстниками, взрослыми</p>	<p>использования мнемотаблиц (песок). Дети подбирают алгоритмы, определяющие свойства песка. Дети танцуют отгадывают музыкальные композиции. (Двигательная активность) Дети отгадывают загадку. Поиск ответа на вопрос, решения проблемы в практической деятельности детей, дети выполняют эксперимент, с применением технологии моделирования и использования мнемотаблиц (почва). Дети самостоятельно составляют алгоритм по стихотворению. Дети смотрят на табло и сравнивают счет. Дети проявляют желание проиграть с родителями и друзьями в центрах игровой активности и дома.</p>
---	--

Список использованных источников:

1. Рыжова П. Игры с водой и песком// Обруч.
2. Тугушева Г. П., Чистякова А. В. Игра-экспериментирование для детей старшего дошкольного возраста// Дошкольная педагогика, 2001.
3. Дыбина О.В., Рахманова Н.П., Щетинина В.В. Неизведанное рядом. Занимательные опыты и эксперименты для дошкольников. - М., ТЦ Сфера, 2005.
4. Комлева И. Дети экспериментируют? Да! Роль экспериментальной деятельности в познавательном развитии дошкольников. // Дошкольное воспитание. 2004 - № 8 -7.
5. Короткова Н.А. Познавательно-исследовательская деятельность старших дошкольников // Ребенок в детском саду. 2003.№3. С.4
6. Куликовская И.Э., Совгир Н.Н. Детское экспериментирование. Старший дошкольный возраст. - М.: Пед. Общество России, 2003
7. Организация экспериментальной деятельности дошкольников: Методические рекомендации. / Под ред. Прохоровой Л.Н. - М.: АРКТИ, 2005.
8. Организация экспериментальной деятельности дошкольников. / Под ред. Л.Н. Прохоровой. - М.: АРКТИ, 2004
9. Организация экспериментальной деятельности дошкольников./ Под ред. Л.Н. Прохоровой М., 2010.