**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»**

Конспект образовательной деятельности в 1-ой младшей группе

Тема «В гости к Гусю-капитану!»

**Выполнила**

**Краснова Ольга Владимировн**

**Румянникова Екатерина Ивановна**

**воспитатель МБДОУ Детский сад 325 г.о. Самара**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **5. 05.**  *(дата)* |

**Самара 2022 г.**

Содержание

Актуальность……………………………………………………………………3

Разработка занятия ………………………………..............................................5

Приложения……………………………………………………………………..8

Список литературы……………………………………………………………..9

Актуальность

Игровые технологии В. В. Воскобовича соответствуют принципам ФГОС. Актуальность развивающих технологий состоит в том, что они учат детей «мыслить», действовать «в уме», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает творческие возможности и способности. Главной особенностью технологии Воскобовича является то, что эти методы работы очень легко внедрить в привычный образовательно-игровой процесс. Поэтому я их и выбрала. Игры гармонично вплетаются в любую образовательную программу. Особенности - широкий возрастной диапазон – многофункциональность - безграничный творческий потенциал, вариативность - сказочная огранка.

«Кораблик Плюх-плюх» **-**игра представляет собой деревянный кораблик с пятью мачтами, которые располагаются, возрастая по высоте, разноцветными флажками и шнуровкой. На каждой мачте флажки определённого цвета. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В связи с этим, в процессе игры у ребёнка развивается мелкая моторика пальцев рук, тактильные ощущения: дети снимают флажки, нанизывают их на мачты, закрепляют шнуровкой. Можно флажки надевать на пальчики, проводить пальчиковую гимнастику и придумывать сказки. Играя с корабликом, я знакомлю ребёнка с капитаном Гусем и матросами Лягушками, которые приглашают его в мир захватывающих приключений. Юные путешественники с интересом выполняют команды Гуся капитана. Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть, воспитатель просто рассказывает сказку, а ребята попутно выполняют те или иные действия.

В познавательной области игра незаменима: флажки можно посчитать, прибавлять, отнимать, определять понятия (один, много, больше, меньше, столько же, рядом, слева, справа, выше, ниже). Например, при организации индивидуальных или подгрупповых занятий каждый ребенок высказывает свою точку зрения по проблемному вопросу, решает его творчески. Игра учит детей различать и называть высоту мачт (самая высокая, высокая, средняя, низкая и самая низкая). На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? И вот плывет кораблик с красивыми разноцветными мачтами. Самая высокая мачта какого цвета? А самая низкая какого цвета? А средняя? и т. д.

Посредством этой игры осуществляется художественно-эстетическое развитие. Кораблик очень красочно оформлен, можно по своему вкусу переставлять флажки, составлять разноцветные узоры на мачтах. Дети хорошо запоминают цвета, т. к. на каждую мачту нанизываются флажки определённого цвета, которые называет воспитатель. Я спрашиваю детей назовите цвета флажков на корабле, дети называют цвета флажков на своём кораблике.

В процессе игры с корабликом развивается речь ребёнка: ребёнок комментирует свои действия: синий флажок я одену на маленькую мачту и т.д.

Эти игры я использую как в совместной игровой деятельности с детьми, так и в индивидуальной и самостоятельной. У детей появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Разработка занятия

*Тип:* Итоговая.

*Цель:* формирование основ элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.

*Задачи:*

*Обучающие:*

* Закреплять умение определять высоту предметов, сортировать предметы по цвету.

*Развивающие*:

* Развивать психические процессы (зрительное и слуховое внимание).
* Развивать речь детей, побуждать детей отвечать на вопросы.
* Развивать мелкую моторику.

*Воспитательные:*

воспитывать желание оказывать помощь ближнему.

*Предварительная работа:* Игровые ситуации:

* «Как гуси лягушки украшали кораблик флажками».
* «Как кораблик «Плюх-Плюх» путешествовал».

*Материал:*

*Демонстрационный:* игрушка – капитан Гусь.

*Раздаточный:*

* Кораблик плюх-плюх (развивающая игра Воскобовича).
* Шнурки для каждого кораблика.

**Ход образовательной ситуации**

**1. Введение в игровую ситуацию**

**Цель:** создание интересной мотивации к деятельности.

**Требования:**

- ситуация, включающая детей в игровую деятельность;

- создание условий для возникновения у воспитанников внутренней потребности;

- включение в деятельность.

*Дети собираются около воспитателя.*

- Ребята, кто к нам о пришёл? (Капитан Гусь.)

Капитан Гусь: Здравствуйте ребята! Мне очень нужна ваша помощь. У меня есть кораблики, но внезапно подул сильный ветер и флажки разлетелись. Мы не можем отправиться в плаванье.

- Вы хотите помочь капитану? (Да.)

- Как мы можем ему помочь (надеть флажки на мачты).

Воспитатель: Да, надо ему помочь, для этого необходимо пойти к нему в гости! Воспитатель: покажи нам дорогу к твоим корабликам.

Капитан Гусь: (Конечно) -Вставайте парами, пойдёмте.

*Дети отправляются по дороге.*

*Солнце улыбается*

*Ребята в гости отправляются*

*По тропинке мы идем*

*Вот и к речке мы придём.*

**2. Игровая деятельность**

**Дидактическая игра «На мачту надеваем флажки»**

**Цель:**закреплять умение у детей на различать цвет и высоту мачт.

*На ковре стоят кораблики.*

* А вот и кораблики.
* Вы видите флажки. (ДА.)
* Их надо надеть на мачты так, как они были на кораблике до шторма. (Можно показать модель.)

Воспитатель: Дети называют флажки. На какой мачте много флажков. (На высокой.)

- Какого они цвета? (Красные.)

- На какой мачте один флажок? (На низкой.)

- Какого он цвета?

**Под итог:** все вы умники, и правильно надели флажки на мачты.

*Капитан Гусь приглашает вас поиграть:* Хотите? (Да.)

**Физкультминутка**

**Цель:** организовать активный отдых детей, развивать координацию движений и на расслабление различных групп мышц.

*На реке живет енот,*

Чешет лапкой он живот.

(Дети гладят живот.)

Своим хвостиком виляет,

(Качают туловище в лево в право.)

Кверху лапки поднимает.

(Дети поднимают руки в верх.)

Шустро он по кочкам скачет

(Прыгают с одной ноги на другую.)

*И запас под корень прячет.*(Наклоны в перёд, тянемся до на сочков.)

Он среди воды живет,

Добродушный наш енот.

(Обнимают руками сами себя.)

**Дидактическая игра «Украшаем кораблик шнурком»**

**Цель:** развивать мелкую моторику руки.

*На столе стоят кораблики и лежат шнурки разного цвета.*

- Ребята! Для того, чтобы кораблики отправились в плаванье, их надо украсить шнурком.

*Шнурок протяните через все верхние флажки на каждой мачте.*

**Под итог:** ребята, все вы умники, всё правильно сделали. Спасибо, вы мне очень помогли!

*А, теперь нам пора возвращаться в детский сад, давайте попрощаемся с капитаном. (До свидания.)*

*Дети отправляются по дороге.*

*Солнце улыбается*

*Ребята в садик отправляются*

*По тропинке дружно шли*

*В детский сад опять пришли.*

**3. Осмысление (итог)**

*Дети собираются около воспитателя.*

* Ребята, а где же мы с вами побывали? (У гуся в гостях.)
* А мы смогли помочь капитану? (Да.)
* А как мы ему помогали? (Надели все флажки на мачты и украсили их шнур
* ком.)

Приложение





Список используемой литературы

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2020/12/21/statya-ispolzovanie-igrovoy-tehnologii-v-v-voskobovicha-v-protsesse>

<https://infourok.ru/razvivayushaya-igra-voskobovicha-korablik-plyuh-plyuh-4980712.html>

<https://dohcolonoc.ru/conspect/8882-v-gosti-k-gusyu-kapitanu.html>