



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 1 Г. ЧЕЛЯБИНСКА»



Технологические карты игровой  
деятельности с воспитанниками

# ЛАБОРАТОРИЯ АЛГОШИ



Материалы из опыта работы педагогов  
МБДОУ «ДС № 1 г. Челябинска» за 2023–2024 учебный год

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ «ПОДБЕРИ СЛОВЕЧКО»

Задачи (3-5 лет)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Уточнить, расширить и обогатить словарь прилагательных и глагольный словарь;</li> <li>- Учить подбирать прилагательные к существительным и согласовывать их в роде, числе;</li> <li>- Учить составлять и употреблять в активной речи предложения с союзом «А»;</li> <li>- Учить сравнивать предметы.</li> </ul>
---------------------	--

Этапы игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Наглядный Показ	Дети по очереди достают из волшебного мешочка картинки и фишки. Дети рассматривают картинки. Проводится речевое упражнение «Похвали предмет», «Расскажи, что умею делать», в качестве предварительной работы. Затем взрослый спрашивает, зачем нам нужны фишки? Выслушивает ответы детей и предлагает познакомиться с новой игрой
Основной этап	Этап постановки проблемы	Частично-поисковый Практический Действенный	Взрослый заранее заготавливает картинки для игры. Раскладывает перед ребятами. Рассказывает, что это клеточки, по которым будут ходить фишки. Коллективно обсуждаются правила, что ходить необходимо по кругу в том направлении, которое задается. Необходимо соблюдать очередность и не перепрыгивать через клеточку. Подсказывать игрокам можно только, если они просят о помощи. Но вот беда, как будем ходить? Как решить, сколько шагов сделать и кому? Приходят к выводу, что нужен кубик. Кубик изготавливают тут же из подручного материала.
	Этап ознакомления с материалом	Практический Словесный Наглядный Беседа	Дети по очереди бросают кубик и делают шаги на поле. Проводится игра «Похвали предмет». На этом этапе дети запоминают, как ходить, а так же учатся действовать с карточками: новую карточку, которую только что взяли с поля оставляют себе, а ту, что была у тебя ранее – оставляют на поле. Затем, игра усложняется. Усложнение: «Такой же, как что?», «Я такой, а он другой»
	Этап практического	Практический Словесный Наглядный	После того, как правила игры освоены, можно усложнить задания или заменить на новое. Например, подбирать глаголы к существительным. Проводится игра «Расскажи, что делаю»

	решения проблемы		Усложнение: «Умею ли так же?», «Говорят-не говорят»
Заключительный этап	Рефлексия Обобщение		Ребятам предлагается поиграть самостоятельно и игра остается в группе.

Разработала: Голоднева М.В., учитель-логопед

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ «ОБЪЯСНЯЛКИ ИНОСТРАНКЕ»

Задачи (5-6 лет)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Учить составлять сложные предложения с опорой на карточки-подсказки;</li> <li>- Учить слышать, понимать и выполнять простые и сложные речевые инструкции;</li> <li>- Формировать навыки диалогической речи;</li> <li>- Учить объяснять понятия и термины, развивать такой тип речи, как «объяснение», «описание»</li> </ul>	
Этапы игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Наглядный Показ	К ребятам приходит иностранка (кукла в национальном костюме). Она просит помощи у детей в изучении русского языка. Взрослый стимулирует ребят, чтобы помочь герою и познакомить иностранку с русскими словами.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Частично-поисковый Практический Действенный	Ребятам предлагается кубик и дается инструкция, что необходимо будет делать столько шагов, сколько подскажет кубик. На поле выкладываются картинки с изображением предметов окружающего мира. Взрослый совместно с детьми, давая речевой образец, дает объяснение иностранке найденного слова. Взрослый уточняет, что так мы будем объяснять слова, которые выпадут на поле.
	Этап ознакомления с материалом	Практический Словесный Наглядный Беседа	Ребята делятся на пары и работают вдвоем. Один игрок кидает кубик и ходит на поле. Второй дает инструкцию, куда делать шаги. Вместе дети объясняют то слово, которое выпало на поле.
	Этап практического решения проблемы	Практический Словесный Наглядный	Игра усложняется тем, что детям предлагается двигаться по заданному маршруту и каждый объясняет выпавшее слово самостоятельно.
Заключительный этап		Рефлексия Обобщение	Ребятам предлагается поиграть самостоятельно и игровое поле, кукла-иностранка остается в группе.

Разработала: Голоднева М.В., учитель-логопед

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ «ВОПРОС-ОТВЕТ»

Задачи (6-7 лет)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Учить слышать, понимать и выполнять сложные речевые инструкции;</li> <li>- Формировать навыки диалогической речи;</li> <li>- Обучать детей умению задавать вопросы и отвечать на них простыми распространенными или сложными предложениями</li> </ul>
---------------------	--

Этапы игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Наглядный Показ	Взрослый знакомит ребят со стихотворением: Катя деду своему 28 «почему» Задала про все на свете. Дед охотно ей ответил 28 раз подряд. Тридцать... Сорок... Пятьдесят.... Дед, считая, веселился, Было радостно ему, А потом Со счету сбился И за голову схватился! Ты не знаешь почему? Взрослый: - Что Катя задавала деду? - А вы умеете задавать вопросы? - Будем сегодня учиться и тренироваться задавать понятные вопросы.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Частично-поисковый Практический Действенный	Взрослый обсуждает с детьми правила, как задаются вопросы: - Обратиться по имени к человеку; - Четко задать вопрос; - Выслушать ответ и не перебивать; - Задать новый вопрос только тогда, когда человек закончил говорить.

		После предварительной беседы взрослый знакомит детей с карточками-схемами, которые помогут сформулировать понятный вопрос.
Этап ознакомления с материалом	Практический Словесный Наглядный Беседа	Дети при помощи предметных картинок и карточек-схем задают вопросы педагогу. После предварительной обучающей помощи взрослый предлагает усложнить работу и поиграть на поле.
Этап практического решения проблемы	Практический Словесный Наглядный	Игра проводится по аналогии «Магазин-не магазин» (упражнение в технике ТРИЗ). Дети делятся на пары. Один игрок с закрытыми глазами движется по полю, а другой кидает кубик и прокладывает маршрут. Для этого игрок на поле закрывает глаза, а второй игрок касается правого плеча (это обозначает шаг направо), левого плеча (это обозначает шаг налево), макушки игрока (это обозначает шаг вперед). Игрок на поле делает шаги. Затем открывает глаза и рассматривает картинку, которая ему попала. Ведущий игрок задает вопрос с применением карточек-схем, а напарник на поле отвечает. Игра повторяется для каждой пары.
Заключительный этап	Рефлексия Обобщение	Взрослый уточняет, трудно ли было детям задавать вопросы и почему? Детям предлагается найти нового напарника и поиграть в игру самостоятельно.

Разработала: Голоднева М.В., учитель-логопед

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
**«Сюжетно-ролевой игры Кафе»**

Задачи	<p>1. Расширять знания детей о труде взрослых (водителя, кассира, администратора, аниматора, повара, официанта, корреспондента газеты). Закреплять правила поведения в общественных местах (кафе, транспорте).</p> <p>2. Побуждать детей к планированию игры, самостоятельному подбору атрибутов, использованию предметов – заменителей;</p> <p>3. Продолжать формировать умение выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом и взятой на себя ролью, договариваться, обсуждать действия всех играющих, соблюдать правила игры;</p> <p>4. Воспитывать дружеские взаимоотношения. Воспитывать уважение к труду взрослых.</p>
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный, наглядный, сюрпризный момент	Ребята, сегодня нам прислали приглашение. Внимание всем! Приглашаем Вас в пиццерию! Наше меню вас приятно удивит разнообразием пицц по доступными ценам. Ждём вас по адресу: Детский сад №1, группа «Зоренька».
Основной этап	Этап постановки проблемы	Игровой, словесный	Вывеска «Закрыто». Оказывается, повар и официант заболели, и если не найдём замены, то кафе сегодня не откроется. Что будем делать?
	Этап ознакомления с материалом	Словесный (беседа)	А что должен делать повар в кафе? (Готовить еду, варить, жарить). Какие обязанности у официанта? (Вежливо принимать заказ, приносить еду, обслуживать столики.) Давайте, с вами определим, кто кем будет в нашем кафе. Нам надо распределить роли. В первый раз я тоже с вами поиграю и возьму себе роль администратора кафе. Кто такой администратор? (Это человек, который встречает посетителей, усаживает за столики и наблюдает за тем, чтоб им было уютно и хорошо). Ребята, у каждого кафе должно быть название. У нашего кафе тоже есть название, но оно зашифровано и нам нужно его разгадать.

		<p>(Дети складывают слово из букв, расставляя согласно номерам, получается слово «Дружба»)</p> <p>Итак, теперь наше кафе называется «Дружба». Ну что, пора нам открывать кафе.</p>
Этап практического решения проблемы	Игровой, словесный, практический	<p>Администратор: Мы рады приветствовать вас в нашем кафе «Дружба». Проходите, выбирайте столик, делайте заказы.</p> <p>Диалог официанта и посетителей:</p> <p>Официант: Добрый день, меню, пожалуйста (Подает меню).</p> <p>Посетитель: Здравствуйте! Добрый день!</p> <p>Официант: Что будете заказывать?</p> <p>Посетитель: пиццу пипперони.</p> <p>Официант: Отдыхайте, ваш заказ будет скоро готов.</p> <p>Повар готовит пиццу по алгоритму.</p> <p>Официант: Приятного аппетита!</p> <p>Посетитель: Большое спасибо.</p> <p>Посетитель: Пожалуйста посчитайте нам.</p> <p>Официант: С вас 10 рублей. Вот ваш чек.</p> <p>Посетитель: Спасибо, все было вкусно.</p> <p>Официант: Приходите к нам еще.</p> <p>Администратор: Вам у нас понравилось?</p> <p>Посетитель: Да все было замечательно.</p> <p>Администратор: До свидания!)</p>
Заключительный этап	Словесный	<p>Подходит к концу наш первый рабочий день.</p> <p>-С кем Вы сегодня пришли в кафе?</p> <p>-Нравится ли Вам кафе?</p> <p>-Какие блюда и напитки Вам понравились особенно?</p> <p>Вы станете постоянными посетителями кафе?</p> <p>Вы позовете сюда своих друзей?</p>

Разработали: Швецова Т.В  
Катаяну Е.А



**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
**«Найди картинку со звуком [М]»**

Задачи	<p>Формирование алгоритмического мышления</p> <p>Развитие слухового внимания, фонематических процессов</p> <p>Развитие пространственного мышления</p>
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Вызвать интерес у детей к игре с помощью загадки	Создание игровой мотивации. Педагог предлагает детям поиграть в игру с персонажем мультфильма «Маша и Медведь» Машей.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Объяснить значение и важность данной игры	Педагог предлагает помочь персонажу Маше найти слова, которые начинаются со звука [М], т.к . звук [М] – любимый Машин звук.
	Этап ознакомления с материалом	Сформулировать правила игры кратко и чётко. Демонстрация картинок на наборном полотне.	Объяснение игровой ситуации. Педагог объясняет правила игры: необходимо найти те картинки, названия которых начинаются со звука [М].
	Этап практического решения проблемы	Активно вмешиваться в ход игры с самого начала и до конца: отмечать удачные решения ребят, подбадривать застенчивых, вселять в них уверенность в себе	На наборном полотне выставлены картинки. Дети по очереди подходят к полотну и выбирают картинки с нужным звуком.
Заключительный этап		Беседа с детьми по результатам игры. Поддержать интерес детей к другим подобным играм.	Педагог обсуждает выбранные картинки вместе с детьми, отмечая при этом успехи и ошибки.

Разработала: учитель-логопед Подрядова Л.Ю

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### Алгоритмическая музыкальная игра «В стране музыки» для детей 6-7 лет

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать алгоритмические умения;</li> <li>- развивать логику;</li> <li>- развивать мышление;</li> <li>- воспитывать любовь к музыке;</li> <li>- развивать диатонический слух;</li> <li>- развивать звуковысотный, ритмический слух, упражнять детей в определении звуковысотного, ритмического рисунка мелодии, соотносить мелодию с графическим изображением;</li> <li>- увеличение доли самостоятельности при выполнении и составлении алгоритма;</li> <li>- сотрудничать в паре, в подгруппе в процессе игры;</li> <li>- учиться договариваться друг с другом;</li> <li>- создавать простейшие алгоритмы;</li> <li>- развивать творческие способности.</li> </ul>
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Загадывание и отгадывание загадок Наглядный Демонстрация наглядных пособий	<i>Педагог.</i> Ребята, отгадайте мою загадку. Семь сестрёнок очень дружных, Каждой песне очень нужных. Музыку не сочинишь, Если их не пригласишь. <i>Дети.</i> Ноты
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный Рассказ Вопросы Беседа Наглядный Демонстрация наглядных пособий Игровые действия Воображаемая ситуация	<i>Педагог.</i> Из 7 нот может получиться огромное количество разных песен, музыкальных произведений. Когда сочиняют песенку, музыку, её записывают нотами в определенном порядке ( <i>показ наглядного пособия</i> ). Ребята, а вы знаете, как называют человека, который сочиняет, пишет песни, музыку? <i>Дети.</i> Композитор. <i>Педагог.</i> Правильно. Ребята, а вы хотите подружиться с музыкальными нотками. <i>Дети.</i> Отвечают. <i>Педагог.</i> Тогда отправляемся в Страну музыки, где живут музыкальные нотки. Поможет нам туда попасть сама музыка. Слушаем музыку и

		двигаемся так, как она подскажет ( <i>Дети с педагогом двигаются по залу в зависимости от характера музыки: маршируют, бегут, плавно кружатся. Можно двигаться под любое программное музыкальное произведение</i> ).
Этап ознакомления с материалом	Словесный Рассказ Беседа Наглядный Демонстрация наглядных пособий Исполнение музыки Наблюдение Сюрпризный момент. Красочно оформленные сказочные карточки-домики для музыкальных нот. Игровые действия	<i>Педагог.</i> Вот мы и прибыли в Страну музыки. Посмотрите, как красиво в ней. А вот и сказочные домики, где живут наши музыкальные нотки. Давайте познакомимся с ними. Нотки в музыкальном домике живут на разной высоте, на линейках. (Нотки бывают разной длительности. <i>Для 2-го варианта игры</i> ). <i>Педагог (задаёт диатонический алгоритм) играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Выкладывает на карточке-домике ноты-кружочки от первой линейки до пятой или от пятой до первой, или на одной линейке.</i> <i>Во втором варианте игры педагог (задаёт ритмический алгоритм) исполняет ритмический рисунок.</i> <i>Педагог.</i> Вот так, ребята, можно записывать нотками музыку и потом сыграть её на музыкальном инструменте. Давайте, ребята, теперь попробуете вы.
Этап практического решения проблемы	Практический Упражнение Наглядный Исполнение музыки Игровые действия	<i>Педагог</i> выбирает ребёнка-ведущего, который (задаёт свой алгоритм) играет мелодию на одном из инструментов вверх, вниз или на одном звуке. Дети должны на своей карточке выложить ноты-кружочки от первой линейки до пятой, или от пятой до первой, или на одной линейке. <i>Во 2-м варианте игры ребёнок-ведущий (задаёт свой алгоритм) играет на каком-либо инструменте ритмический рисунок. Дети должны на карточке выложить данный ритмический рисунок сверху, внизу или посередине нотного стана, ориентируясь на звучание музыкального инструмента.</i> <i>В 3 варианте игры ребёнок составляет диатонический или ритмический алгоритм на карточке, другие участники по очереди его исполняют на музыкальных инструментах.</i>
Заключительный этап	Словесный Вопросы Беседа Анализ Рефлексия	<i>Педагог.</i> Ребята, сегодня мы с вами побывали в гостях у ноток в Стране музыки, подружился с ними. Понравилось вам играть? <i>Дети отвечают.</i> <i>Педагог.</i> Отправляемся в детский сад. ( <i>Дети с педагогом двигаются под любое программное музыкальное произведение</i> ).

Разработала: Музыкальный руководитель  
Шутемова С.И.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### Алгоритмическая музыкальная игра «Птички в весеннем лесу» для детей 3-5 лет

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать алгоритмические умения;</li> <li>- развивать логику;</li> <li>- развивать мышление;</li> <li>- воспитывать любовь к музыке, чувство доброты, любви, сопричастности ко всему, что нас окружает;</li> <li>- развивать звуковысотный слух;</li> <li>- подчиняться правилу в игре;</li> <li>- слушать указания педагога, условно их выполнять;</li> <li>- развивать творческие способности.</li> </ul>
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Наглядный Игровой Сюрпризный момент	<i>Педагог приглашает детей на весеннюю прогулку.</i> Будем мы в весеннем лесу гулять, И друзей своих встречать. <i>Педагог вносит игрушки птички-колокольчики.</i> Смотрите, ребята, птички прилетели, на веточки присели, песенки запели. Птичка большая и маленькая.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный Наглядный Демонстрация наглядных пособий Игровой	Большая птичка поёт низким голосом. А маленькая - высоким голосом. <i>Педагог воспроизводит низкие и высокие звуки на колокольчиках-птичках.</i> Ты послушай, дружок, чей услышишь голосок? <i>Педагог проигрывает мелодию на колокольчиках-птичках. Дети отгадывают какая птичка пела.</i> Ребята, давайте с вами превратимся в птичек: покружились, покружились - в птичек превратились.
	Этап ознакомления с материалом	Словесный Наглядный Демонстрация наглядных пособий Практический Игровой	Решили птички весной построить гнёздышки для себя на самом большом и высоком дереве в лесу. <i>Педагог раскладывает на полу поле («дерево») и карточки (гнёзда) для игры.</i> Маленькие птички свили маленькие гнёздышки, а большие птички - большие гнёздышки. Маленькие птички в своих маленьких гнёздышках решили жить на вершине дерева. А большие – пониже. <i>Педагог сопровождает свой рассказ показом карточек-алгоритмов.</i>

	<p>Этап практического решения проблемы</p>		<p>Давайте мы разместим гнёздышки на дереве.  <i>Дети, выполняя задание педагога, на поле размещают карточки.</i>          Молодцы, постарались!          Птички бывают большие,          Вот они какие.          А это малышки-птички          И все их зовут невелички.  <i>Педагог раздаёт детям птичек.</i>          Решили птички погулять, по лесу полетать. У больших птичек - большие крылышки, у маленьких - маленькие (<i>показ движений</i>)          Под песенку будем по лесу летать (птички днём летают), а когда музыка закончится, своё гнёздышко на дереве будем искать (к ночи возвращаются в гнёздышки). <i>Педагог сопровождает свой рассказ показом карточек-алгоритмов.</i>  <i>Педагог с детьми проговаривает, что большие гнёздышки - для больших птичек, а маленькие - для маленьких птичек.</i>  <i>Дети «летают» под песню «Птички», изображая птичек. С окончанием музыки, занимают своё гнёздышко.</i>          Птички в гнёздышки прилетели, снова песенки запели.          Запели маленькие птички, запели большие! Как весело птички живут!  <i>«Маленькие» и «Большие птички» поют высокими и низкими голосами по очереди. Закончив играть, дети сажают птичек в гнёздышки.</i></p>
<p>Заключительный этап</p>	<p>Словесный Анализ Рефлексия</p>		<p>Как хорошо в весеннем лесу гулять!          Друзей лесных своих встречать,          С ними весело играть!          Нам, ребята, пора возвращаться в детский сад.          Кого мы сегодня встретили в лесу?.. (<i>дети отвечают, рассказывают о своих впечатлениях</i>)</p>

Разработала: Музыкальный руководитель  
Шутимова С.И.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### Алгоритмическая музыкальная игра «Весёлый оркестр» для детей 5-6 лет

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать алгоритмические умения;</li> <li>- развивать логику;</li> <li>- развивать мышление;</li> <li>- воспитывать любовь к музыке;</li> <li>- развивать музыкальные способности;</li> <li>- закреплять знания о музыкальных инструментах;</li> <li>- развивать память, выдержку и внимание;</li> <li>- создавать под руководством педагога простейшие алгоритмы;</li> <li>- развивать творческие способности.</li> </ul>
--------	--

	Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
	Мотивационный этап	Словесный Загадывание и отгадывание загадок	<p><i>Педагог.</i> В нашем садике таланты Певцы, танцоры, музыканты. Есть ещё оркестр у нас, Поиграем мы сейчас.</p>
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный Вопросы Рассказ Беседа Наглядный Демонстрация наглядных пособий Игровые действия	<p><i>Педагог.</i> Ребята, сегодня мы будем играть в оркестре. Ребята, вы знаете, что такое оркестр? <i>Дети отвечают.</i> <i>Педагог.</i> Правильно! Оркестр - это группа музыкантов, которые исполняют вместе одно музыкальное произведение. Наш с вами оркестр мы назовём «Весёлый оркестр». Какое же музыкальное произведение мы сегодня будем исполнять. <i>Педагог играет фрагмент песни В.С. Калинникова «Тень-тень».</i> <i>Дети отвечают.</i> <i>Педагог.</i> Правильно, это весёлая, шутивная песня русского композитора В.С. Калинникова «Тень-тень». В своей песне В.С. Калинников изобразил с помощью аккомпанемента маленькие, но очень похожие портреты зверей. Каждый персонаж имеет не только словесный, но и музыкальный портрет. Когда поётся про лису, какая музыка. <i>Дети.</i> Плавная, как будто лиса виляет хвостом. А как музыка рисует портрет ежей?</p>

		<p><i>Дети.</i> Музыка колючая и отрывистая.</p> <p><i>Педагог.</i> Ребята, эта песня написана для детского хора и фортепиано. А мы сегодня с вами оркеструем её, подберём музыкальные инструменты для исполнения в оркестре.</p>
Этап ознакомления с материалом	<p>Словесный          Рассказ          Беседа          Наглядный          Демонстрация наглядных пособий          Игровые действия</p>	<p><i>Педагог.</i> Перед вами, ребята, музыкальные инструменты и картинка с персонажами песни, под ними пустые окошечки для музыкальных инструментов (нам нужно подобрать музыкальные инструменты, которые очень похоже бы передали характер каждого персонажа песни).</p>
Этап практического решения проблемы	<p>Наглядный          Исполнение          Демонстрация наглядных пособий          Практический          Оркестровка          Упражнение          Игровые действия</p>	<p><i>Педагог играет по очереди на музыкальных инструментах, дети решают тембр какого инструмента мог бы очень похоже передать характер персонажа. Картинки с музыкальными инструментами дети крепят к пустым окошечкам. Дети выбирают себе музыкальные инструменты, на которых будут играть.</i></p> <p><i>Исполняем произведение по получившемуся алгоритму (картинка). Можно выстроить новый алгоритм, поменяв музыкальные инструменты, закреплённые за персонажем.</i></p>
Заключительный этап	<p>Словесный          Вопросы          Беседа          Анализ          Рефлексия</p>	<p><i>Педагог.</i> Ребята, у нас получился очень весёлый оркестр. Вы молодцы! Вам понравилось играть?</p> <p><i>Дети отвечают.</i></p>

Разработала: Музыкальный руководитель  
Шутемова С.И.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ И ПОЛЕМ.

« Домашние животные и их детёныши » (младший возраст)

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>- уточнить представления о домашних животных (кошка, собака, корова, лошадь) и их детенышах (котенок, щенок, теленок, жеребенок);</li> <li>- формировать умение правильно употреблять существительные (названия детенышей животных) в форме винительного падежа множественного числа (котят, телят, жеребят);</li> <li>- учить простраивать маршрут до пункта назначения (3-5 шагов);</li> <li>- формировать умение соотносить изображение на картинке с реальным предметом;</li> <li>- воспитывать желание заботиться о домашних животных.</li> </ul>
--------	---

Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап	Словесный ( эмоциональный настрой); Наглядный ( сюрпризный момент)	Педагог приглашает детей собраться в круг и обращает внимание на накрытую салфеткой корзинку. Чтобы узнать, что под салфеткой надо разгадать загадки.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный (загадки); Наглядный (демонстрация наглядного материала);
	Этап ознакомления с материалом	Игровой (дидактическая игра); Словесный (беседа)
	Этап практического решения проблемы	Наглядный ( демонстрация способа решения ситуации); Практический
Заключительный этап	- обобщающая беседа; - рефлексия	- беседа о домашних животных и их детёнышах: названия, почему их называют домашними, какую пользу приносят людям); - беседа, что понравилось на занятии; - подарок «дидактическая игра- пазлы «Семья животных».



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ И ПОЛЕМ.

«Дикие и домашние животные» (средний возраст)

Задачи	Формирование представлений о различиях между дикими и домашними животными, травоядными и хищниками. Формирование умения классифицировать и обобщать; формирование умения подбирать прилагательные к существительным множественного числа. Развивать произвольное внимание, мышление; развивать диалогическую речь (умения связно отвечать на вопросы) Воспитывать любознательность, бережное отношение к природе, умение слушать товарища
--------	---

Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап	Словесный Наглядный Сюрпризный момент	Педагог подзывает детей и показывает конверт с письмом. В конверте карточки с дикими и домашними животными (перемешанные) и письмо от человека, который решил открыть свой зоопарк.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный.
	Этап ознакомления с материалом	Наглядный Словесный
	Этап практического решения проблемы	Практический Наглядный Словесный
Заключительный этап	Словесный: заключительная беседа, рефлексия. Практический.	Подводим итоги: педагог записывает рекомендации детей по размещению и питанию животных. Педагог спрашивает, что нового узнали, что больше всего запомнилось, а что понравилось

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ И ПОЛЯМИ.**  
**«КАКИЕ ЖИВОТНЫЕ ГДЕ ЖИВУТ»** (старший дошкольный возраст)

<b>Задачи</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развивать логическое мышление, речь;</li> <li>- Закрепить знания детей о диких и домашних животных</li> <li>- Воспитывать интерес к логическим играм</li> <li>- Воспитывать уважение друг к другу.</li> </ul>
---------------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Сюрпризный момент (аудиозапись), наглядный	Педагог предлагает детям прислушаться (аудиозапись с звуками различных животных: курица, гусь, кошка, собака, лошадь, корова, волк, медведь, сова...). Спрашивает у детей, что это за звуки. Звуки каких животных вы слышали? (показывает карточку с угаданным животным). Если дети затрудняются, можно подготовить загадки.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, наглядный	Педагог спрашивает у животных, почему они так кричат. Животные «отвечают», что у них нет дома, просят детей помощи: найти домики.
	Этап ознакомления с материалом	Словесный (беседа -рассуждения)	Педагог предлагает детям вспомнить, что это за животные (дикие - домашние). Подумать, где каким животным будет удобнее жить, почему?
	Этап практического решения проблемы	Наглядный, Словесный, Практический	Педагог предлагает детям подойти к напольному полю и рассмотреть какие жилища расположены на нём. Также обращает внимание, на заготовленные маршруты. Предлагает разделиться на команды (по количеству животных). Далее объясняет задание: выявить к какому жилищу проложен маршрут, подумать, кому из животных подойдёт данное жильё, отдать «карту дороги до дома» животному.
Заключительный этап		Беседа Сюрпризный момент (н.п.и)	Педагог предлагает всем посмотреть и оценить работу товарищей (всё ли верно?). затем проводит круг рефлексии: что понравилось больше всего, что запомнилось, что показалось сложным... Педагог вносит н.п.и. «чей дом?»

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Угадай сказку (3-4)»

Задачи	Развивать воображение, мышление, развивать воображение, любознательность, память и мышление детей, повышать речевую активность детей, развивать умение отвечать на вопросы, учить расшифровывать пиктограммы
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Создание игровой ситуации, наглядный.	Предлагает рассмотреть иллюстрации к разным сказкам, вспомнить персонажей, события.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Беседа	Воспитатель говорит детям, что у каждой сказки есть название, но эти названия перепутались и нужно их найти.
	Этап ознакомления с материалом	Рассказ воспитателя, наглядный, беседа.	Педагог объясняет детям, что название сказок спряталось за картинками (картинки все лежат на столе). К каждой иллюстрации сказки необходимо найти название, чтобы сказка не потерялась
	Этап практического решения проблемы	Рассказ воспитателя, наглядный, беседа.	Дети совместно с воспитателем рассматривают предложенные пиктограммы, находят подходящие изображения к каждой иллюстрации сказки. Описывают изображение пиктограммы, соотносят со сказкой и выбирают правильную иллюстрацию.
Заключительный этап		Игровой прием. Вопросы	Педагог просит произнести названия сказок по пиктограммам, удостовериться в правильности выбора пиктограмм и подходят ли они к выбранной иллюстрации сказки.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Игра Дирижёр» 3-4-5 лет

Задачи	Учить извлекать звуки с помощью музыкальных инструментов; развивать внимание.
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Сформировать интерес детей к игре	Здравствуйте, дети! Поскорее встаньте в круг! Ты – мой друг, и я – твой друг! Мы ногами топнем, мы в ладоши хлопнем, А потом пойдем, пойдем, друга за руку возьмем и встанем в круг. Дети .обратите внимание- на полу лежат инструменты, а это интересный колокольчик.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный: объяснение Практический: игровой, действия по образцу Формы: групповая	А в колокольчике кто-то сидит, и кто-то решил с вами поиграть. Вам интересно узнать кто же он? Нужно опять в ладоши похлопать и ногами потопать и вот он(показывает), это забавный петрушка.
	Этап ознакомления с материалом	Словесный: беседа	Дети, можно взять любой инструмент по желанию А Петрушка будет дирижёром
	Этап практического решения проблемы	Активизировать внимание	Дирижёр прячется в колокольчик - оркестр молчит (пауза) появляется –дети играют на инструментах ,затем дети меняются инструментами. Игра продолжается.
Заключительный этап		Словесный: беседа, вопросы Форма: групповая	Вы хорошо все справились с заданием, вам понравилась игра? А что было самым интересным?

Разработал: Фещук В.М.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### Игра «Обручи» 5-6 лет

<b>Задачи</b>	Учить детей играть на музыкальных инструментах по сигналу дирижёра и слушать звучание своей группы, создавать ритмические рисунки и сопровождать их игрой на музыкальных инструментах.
---------------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Формировать интерес в доступной для детей форме	Дети входят в зал и свободно располагаются в центре. На полу лежат обручи разного цвета, дети обращают внимание что, в каждом обруче находятся группа музыкальных инструментов.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Создать проблемную ситуацию	Дети определяют какие инструменты лежат в красном-ложки ,кастаньеты, трещётка. В синем-колокольчики ,треугольник. В жёлтом – маракасы, погремушки.
	Этап ознакомления с материалом	Метод-словесный ,форма групповая ,приём вопросы	Дети ,посмотрите в красном находятся –(дети отвечают) деревянные. В синем находятся –(ответ) металлические.,а в желтом- шумовые.
	Этап практического решения проблемы	Словесный ,объяснение .практический, игровой	Дети распределяются по группам и играют под управлением дирижёра. Дирижёр находится в центре зала. Звучит сигнал паузы, оркестр замолкает .Дирижер наступает ногой в обруч-играет группа инструментов ,лежащих в обруче. Если дирижёр наступил в два обруча-играют две группы инструментов. Для того чтобы играли три группы ,дирижер использует свои руки. Изменением положения своего тела дирижер меняет динамику звучания :приседает-инструменты играют тихо, встаёт инструменты играют громко.
Заключительный этап		Подвести итоги деятельности	Вы хорошо справились с заданием ,что было самым трудным? Что у вас получилось лучше всего. Есть ли у вас желание ещё поиграть с музыкальными инструментами?

Разработал:      Фещук В.М.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### Игра «Вопрос-ответ» 6-7 лет

Задачи	Учить детей играть на музыкальных инструментах, изобретая различные звуки, использовать музыкальные инструменты для общения друг с другом, понимать звуки инструментов.
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Сформировать интереса детей к игре	Под музыку дети идут в любом направлении спокойным прогулочным шагом, по сигналу музыкального инструмента дети строятся и идут по кругу, по сигналу другого музыкального инструмента дети останавливаются.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Метод словесный, форма групповая	На полу лежат музыкальные инструменты, дети взяли их в руки, называют их ,послушали как музыкальные инструменты звучат.
	Этап ознакомления с материалом	Овладение игровыми действиями	Дети самостоятельно выбирают дирижёра и он встаёт в круг .В центре круга дирижёр с палочкой.
	Этап практического решения проблемы	Практический ,игровой, действие по образцу.	Дирижёр показывает палочкой на одного участника оркестра. Участник импровизирует на музыкальном инструменте ,задавая вопрос звуками ,Дирижёр показывает палочкой на другого участника ,который отвечает на вопрос, импровизируя на своём музыкальном .Дирижёр меняется ,игра продолжается
Заключительный этап		Формирование навыков самооценки ,подвести итоги деятельности.	Дети делятся полученными впечатлениями о занятии.

Разработал:      Фещук В.М.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Безопасность в быту»

<b>Задачи</b>	Расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества, развивать мышление, устную речь, память, внимание, формировать умение интерпретировать знаки, изображенные на схеме, соотносить их с подходящими предметами, составлять алгоритм действия с помощью воспитателя.
---------------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Создание игровой ситуации, наглядный, сюрпризный момент	Воспитатель приглашает ребят в уголок сюжетно-ролевой игры (домик). На стуле сидит кукла с перевязанным пальцем. Педагог предлагает узнать у куклы, что случилось.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Рассказ,	Педагог вместе с куклой рассказывает, что кукла порезалась ножницами, когда делала открытку. Чтобы научить куклу пользоваться предметами безопасно, нужно помочь ей составить инструкцию (алгоритм действий).
	Этап ознакомления с материалом	Демонстрация, беседа.	Педагог показывает предметы, которые есть в доме: ножницы, иголки, чайник. Рассказывает, что для безопасности использования предметов есть инструкция (демонстрирует готовую). На столе лежат картинки-пиктограммы для каждого предмета.
	Этап практического решения проблемы	Моделирование	Педагог помогает детям составить алгоритмы использования бытовых предметов, с помощью картинок-пиктограмм.
Заключительный этап		Беседа, вопросы.	Ведет диалог с детьми. Привлекает детей к подведению итогов. Обобщить полученные детьми знания. Предлагает поделиться готовыми инструкциями с куклой, чтобы она знала как пользоваться предметами правильно.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Зашифрованные послания»

Задачи	Обучать детей расшифровывать сообщение по пиктограммам, развивать ассоциативное мышление, внимание, память, мыслительные процессы.
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Создание проблемной ситуации	В предварительной работе педагог рассказывает детям о разных вариантах письменности в мире (шифры, иероглифы, клинопись) Педагог, говорит детям, что в группу пришло письмо из другой страны (планеты и т.д). предлагает ребятам прочитать письмо и узнать, откуда оно пришло и кто его написал.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, проблемный вопрос	В письме нет букв, только какие-то символы и картинки. Как его прочитать? Варианты детей. Педагог подсказывает детям, что в картинках зашифрованы слова. Все вместе читают письмо по пиктограммам.
	Этап ознакомления с материалом	Фронтальная форма работы, словесный: вопросы, объяснение слов. Наглядный.	После чтения письма, педагог предлагает детям написать ответ. А так, как мы не знаем языка этой страны (города, планеты), то нужно написать ответ так же – пиктограммами-картинками. Рассказать о жизни в детском саду, любимых увлечениях, друзьях.
	Этап практического решения проблемы	Словесный: инструкция, обсуждение запланированного результата. Практический-рисование пиктограмм	Дети самостоятельно рисуют картинки-пиктограммы (с помощью педагога) на карточках (или вырезают самостоятельно). Воспитатель помогает составить письмо.
Заключительный этап		Подведение итогов деятельности, Словесный: обобщение результата	Педагог проводит рефлексию на тему полученного опыта. Совместно с детьми формулирует выводы по результатам работы. Предлагает написать такие письма дома самостоятельно для друзей или написать зашифрованное письмо для ребят другой группы



**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
«Сюжетно-ролевой игры»

Задачи	<p>Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе. Развивать умение анализировать выразительность определенной роли</p> <p>- Самостоятельно создавать игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>- Воспитывать у детей желание учиться. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p>
--------	--

Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап	Словесный, наглядный, сюрпризный момент	<p>Посмотрите, какой у меня красивый рюкзак. Его я сегодня обнаружила в группе. Как вы думаете, может это рюкзак туриста?</p> <p>Почему вы так думаете?</p> <p>Может тогда - это рюкзак геолога?</p> <p>Почему?</p> <p>Может тогда посмотрим, что лежит внутри?</p> <p>Воспитатель достает из рюкзака предметы и дети называют. (Дневник, тетрадь, пенал, книга.)</p> <p>Для чего эти предметы нужны?</p> <p>Какими словами мы можем объединить эти предметы?</p> <p>Значит, кому принадлежит этот рюкзак?</p> <p>Верно. Ой, я и не заметила, сзади рюкзака приклеена какая-то записка. Давайте прочитаем?</p> <p>«Здравствуйте, дети! Я слышал, что вы все скоро идете в школу, я с нетерпением этого жду. Сегодня я Знайка хочу познакомиться с вами и посмотреть, как вы играете.»</p> <p>Если школьный рюкзак пришел к нам познакомиться, посмотреть, что мы умеем, я предлагаю поиграть в сюжетно-ролевую игру «Школа». Согласны?</p>

Основной этап	Этап постановки проблемы	Игровой	Игра «Собери рюкзак» (робомышь) Посмотрите на столе рюкзак и он не собран. С помощью робомыши мы его соберем.
	Этап ознакомления с материалом	Словесный (беседа)	<p>А знаете ли вы, чем отличается детский сад от школы? Сейчас проверим.</p> <p>В детском саду – воспитатель, в школе? (учитель) В детском саду – заведующий, а в школе? (директор) В детском саду – группа, а в школе? (класс) В детском саду дети играют, а в школе? (учатся) В детском саду – занятие, а в школе? (урок).</p> <p>Молодцы! А теперь скажите: «С чего в школе начинается урок? А когда заканчивается урок, что начинается? Что делают на перемене, зачем она нужна? Что будет происходить в школьной столовой? Что готовит повар? Не забывают, в школьной столовой есть меню и можно пообедать. Обязательно нужно поблагодарить поваров за их труд. Дети, а если мне нужно взять какую-либо книгу, куда я могу обратиться? А что это библиотека? Значит – это хранилище для книг. А как мы обращаемся с книгами? Как мы ведем себя в библиотеке? Кто работает в библиотеке? Если я почувствовал себя плохо, куда я могу обратиться? Кто работает в медпункте? Что делает медсестра?</p>
	Этап практического решения проблемы	Игровой, словесный, практический	<p>Все детали мы с вами обговорили. Осталось вспомнить детали <b>игры</b>. Как участники <b>игры</b> относятся друг к другу? Я предлагаю вам выбрать роли по желанию. И приглашаю вас начать игру «<b>Школа</b>».</p> <p>Рюкзак мы поставим у доски, отсюда ему будет хорошо видно</p>

всех.

Звенит звонок. Учитель с журналом в руках входит в класс.

Учитель: Здравствуйте, дети!

Садитесь. Первый урок – математика.

1 задание – Выложить прямой счет на магнитной доске.

2 задание – Игра «*Найди соседа числа ...*»

3 задание – Расставить правильно математические числа.

Звонок. Перемена.

Звонок Дети и учитель идут в столовую.

Повар: Сегодня в нашем меню:

Омлет

Борщ со сметаной

Котлета, рис

Кисель, чай

Выпечка

Что бы вы хотели? Пожалуйста, проходите, садитесь за свободный стол.

Звонок. Урок физкультуры (*учитель физкультуры*)

Здравствуйте, дети! На первый, второй, рассчитайтесь.

Учитель физкультуры: Первые номера, выйти вперед.

Эй! Попрыгали на месте.

Эх! Руками машем вместе.

Ах! Прогнули спинки. Посмотрели на ботинки.

Ох! Нагнулись ниже,

Наклонились к полу ближе.

Повертись на месте ловко,

В этом нам нужна сноровка.

Что, понравилось дружок? Завтра повторим урок.

Звонок. Перемена. (Дети идут в библиотеку, медпункт). Звонок на урок.

Учитель: Урок письма. Приготовили все необходимое.

Открываем тетради и выполняем написание палочек по образцу.

		<p>Звонок.</p> <p><u>Учитель:</u> Наши уроки на сегодня закончены. Спасибо. До свидания.</p>
<p>Заключительный этап</p>	<p>Словесный</p>	<p>Молодцы! Вот и подошли к концу уроки в школе, но игра наша продолжается.</p> <p>Как вы думаете, понравилась ли наша игра школьному рюкзаку? Я думаю, что рюкзак школьный многое увидел, а так же узнал, как хорошо вы готовитесь к школе.</p> <p>Кем бы вы хотели стать, когда вырастите?</p> <p>Как вы считаете, какая профессия самая важная?</p> <p>Я с вами полностью согласна. Все профессии нужны, все профессии важны. Но прежде, чем стать военными или пожарными, что нужно сделать?</p> <p>Я думаю так и будет. Я вам желаю удачи!</p>

Разработали: Швецова Т.В  
Катаяну Е.А

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ  
С НЕПОЛНЫМ СОСТАВОМ ДЕЙСТВИЯ

3-4-5 лет

«Золушкины помощники»

Задачи	Развивать память, мышление, воображение, алгоритмические умения.
--------	--

	Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
	Мотивационный этап	Словесная беседа, вопросы.	Принести куклу золушки. Рассказ о том, что Золушка просит помощи, как правильно сервировать стол.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесная беседа.	Как правильно накрыть на стол? С какой последовательностью?
	Этап ознакомления с материалом	Объяснение, пояснение.	Воспитатель использует карточки из алгоритма, которые принесла Золушка, выясняет в какой последовательности их нужно прикрепить на доску, что бы дети смогли понять как правильно сервировать стол.
	Этап практического решения проблемы	Практические – выполнение задание по указаниям.	Затем попросив детей закрыть глаза, воспитатель меняет карточки местами, что бы проверить кто правильно запомнил и просит кого-либо из детей выполнить алгоритм.
	Заключительный этап	Оценка полученных результатов	Кто первый нашел ошибку и исправил ее, правильно сервировал стол. Тот и победил.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ  
С НЕПОЛНЫМ СОСТАВОМ ДЕЙСТВИЯ

5-6лет

«Заряди Робота»

Задачи	Формирование простейших логических структур мышления; Развитие навыков монологичной речи; Ориентировка в пространстве.
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесная беседа, вопросы.	К нам в группу пришел робот. У него заканчивается энергия и он просит ребят помочь ему зарядиться, что бы они смогли с ним поиграть.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесная беседа.	Как мы можем ему помочь? Что нужно сделать? Узнать чем питается робот?
	Этап ознакомления с материалом	Объяснение, пояснение.	Узнаем, что это необычный робот и он питается не как все электричеством, а фруктами. Мы с детьми решили, что возьмем банан(можно взять любой фрукт) , взяли банан потому что он питательней всего и так робот может быстрее подзарядиться.
	Этап практического решения проблемы	Практические – выполнение задание по указаниям.	В процессе игры дети под руководством воспитателя, создают алгоритм, сообщают Роботу команду «Поедание банана», а робот их исполняет: 1.Возьми банан 2.Съешь его Как вы думаете, почему робот не стал кушать банан? Дети отвечают, что мы не правильно составили алгоритм: Помой банан и отчисти его. Что мы сделали не так? Показываем картинки с правилами «Мой руки перед едой, мой фрукты и овощи» Далее ребята составляют новый алгоритм : 1. Возьми банан из мешка

			<ol style="list-style-type: none"><li>2. Помой его</li><li>3. Вытри руки</li><li>4. Очисти его</li><li>5. Съешь</li><li>6. Выброси кожуру в мусорное ведро.</li><li>7. Конец.</li></ol> <p>Ответы детей могут быть разными .</p>
Заключительный этап	Оценка полученных результатов		Результатом игры является , если робот зарядился , то мы молодцы, если нет , то продолжаем дальше искать правильный алгоритм.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ  
С НЕПОЛНЫМ СОСТАВОМ ДЕЙСТВИЯ

6-7 лет

«Робомышь в космосе»

Задачи	Приобретать новые знания, соблюдать самоконтроль.
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесная беседа, вопросы.	К нам в группу прилетел инопланетянин и он хочет попасть на солнышко , и просит нас помочь ему.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесная беседа.	Мы поможем ему? Как мы это сделаем? Значит мы отправляемся в космос и нам поможет наша робомышь.
	Этап ознакомления с материалом	Объяснение, пояснение.	Игра – Викторина на тему «Космос». В процессе игры, воспитатель задает детям вопросы о планетах(последовательность планет).
	Этап практического решения проблемы	Практические – выполнение задание по указаниям.	Находим 1 по последовательности планету и робомышь укажет нам дорогу.(7планет) 1 будет не доставать. Берем карточку с планетой и начинаем узнавать, какие -либо факты о планете. И ТД. Пока не дойдем до конца 7 планеты и поймем , что нам не хватает еще одной планеты.(подсказывает робомышка)! Пересчитываем все планеты, понимаем , что не хватает одной. А без нее мы добраться до солнца не можем. Оказалось что , планета Меркурий самая маленькая и мы ее не заметили. В конце путешествия инопланетянин понял, что к солнцу приблизится не возможно так как там очень жарко. Инопланетянин не расстроился , поблагодарил нас и улетел на свою планету, узнав много нового о космосе.
Заключительный этап		Оценка полученных результатов	Мы узнали много о космосе и планетах.

Разработали: Проценко Е.А.  
Шевлякова М.А.



## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ (3-4-5 лет)

### «Фермер и животные»

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обучать детей следовать инструкциям и выполнению действий в определенной последовательности.</li> <li>• Развивать у детей умение слушать указания воспитателя и отражать свои действия в речи.</li> <li>• Воспитывать умение взаимодействовать со сверстниками и воспитателем в процессе игровой деятельности.</li> </ul>
--------	--

Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап	<p>Организовать направленное внимание детей.</p> <p>Формировать интерес в доступной для детей форме.</p>	<p><b>Пальчиковая гимнастика «Я в деревне отдыхаю»</b></p> <p>Я в деревне отдыхаю, <i>(Руки на столе ладошками вниз. Разводить и соединять пальцы правой руки)</i></p> <p>Всех зверей домашних знаю: <i>(Разводить и соединять пальцы левой руки)</i></p> <p>Кролик, лошадь и коза, <i>(Называя животное, поднимать и удерживать на весу каждый палец правой руки, начиная с большого)</i></p> <p>Кот, корова и свинья. <i>(Поднимать и удерживать на весу оставшиеся пальцы правой руки, а затем левой, начиная с большого)</i></p> <p>А еще баран с овцой,</p> <p>Да верный пес – <i>(Поднимать и удерживать на весу каждый палец левой руки)</i></p> <p>Помощник мой. <i>(Большой палец правой руки поднять вверх, указательный согнуть, остальные вытянуть вперед и прижать друг к другу – «собака»)</i></p>
Основной этап	<p>Этап постановки проблемы</p>	<p>Создать проблемную ситуацию.</p> <p>Формулировать проблему в доступной для детей форме</p> <p>В: В одной далекой деревне жил-был один фермер. Жизнь его была тихой и спокойной, он очень любил животных, а животные любили его. Но вот однажды произошло нечто удивительное. Утром, выйдя из дома фермер обнаружил, что все его животные куда-то пропали. А оказывается животные решили поиграть в прятки и спрятались от него. Ребята, вы хотите помочь фермеру?</p>
	<p>Этап ознакомления с материалом</p>	<p>Воспитатель играет роль фермера, а дети по очереди выполняют команды фермера.</p> <p>На поле «Азбука алгоритмики»(4x4) расположены квадраты разного цвета, под квадратами спрятаны животные фермера. Что бы их найти дети поочереды бросают кубик, и выполняют команды фермера, например: если кубик выпал на синий цвет, ребенок ищет квадрат синего( красный,</p>

		зеленый, желтый) цвета на поле и строит маршрут под руководством фермера( "2 шага вперед, поворот направо, 3 шага вперед" и т.д.). Дети должны следовать командам фермера и перемещаться по полю, используя правильные алгоритмы. Дойдя до квадрата нужного цвета, ребенок поднимает карточку и смотрит, что там изображено: например: корова, коза, кошка, собака и т.д. и имитирует голос животного.
Этап практического решения проблемы	Словесный, Игровой, Индивидуальный.	Дети поочередно выполняют команды фермера, находят всех животных, а также имитируют голоса животных.
Заключительный этап	Словесный (беседа), Фронтальная, индивидуальная.	После того, как дети помогли собрать фермеру всех животных, они проверяют правильность, отмечают ошибки.

Разработали: Дёгтева Т.И.  
Афоница Е.А

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ (5-6 лет)

### «В гостях у сказки»

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обучать детей принимать решения на основе логического мышления и собственного опыта.</li> <li>• Развивать умение выражать свои мысли и идеи через действия и движения в рамках игры.</li> <li>• Развивать умение планировать последовательность действий и решать задачи.</li> <li>• Развивать умение адаптировать свои действия в зависимости от изменяющихся условий игры или задачи.</li> <li>• Развивать умение использовать блок-схемы как подсказки при выполнении алгоритмов в играх-драматизациях.</li> <li>• Воспитывать умение сотрудничать в паре и небольшой группе в процессе игры под наблюдением воспитателя.</li> </ul>
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Организовать направленное внимание детей. Формировать интерес в доступной для детей форме.	- Мои дорогие ребята! Я рада вас видеть. Ритуал приветствия: - Давайте станем в кружок, улыбнемся и поприветствуем друг друга: «Здравствуйте».
Основной этап	Этап постановки проблемы	Создать проблемную ситуацию. Формулировать проблему в доступной для детей форме.	У меня для вас есть подарок.(достаёт книгу). Это книга сказок. Пока несла всех героев выронила. Теперь и не знаю, как их в сказки вернуть. Мне очень нужна ваша помощь. Помогите?
	Этап ознакомления с материалом	Обобщить. Систематизировать.	На этом поле «Азбука алгоритмики» живут те сказки, из которых выпали сказочные герои( показываю кубик на каждой стороне картинка с героем ). С помощью этого кубика вы выберете героя, которого проводите до его сказки.
	Этап практического решения проблемы	Словесный, Игровой, Индивидуальный.	Дети поочередно кидают кубик, чтоб выбрать героя сказки, затем самостоятельно или с помощью взрослого выкладывают путь(строят маршрут) сказочного героя к своей сказке.
Заключительный этап		Словесный (беседа), Фронтальная, индивидуальная.	После того, как дети помогли герою добраться до сказки, они проверяют правильность, отмечают ошибки.

Разработали: Дёгтева Т.И.  
Афонина Е.А.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ (6-7 лет)

### «Путешествие в сказку с использованием роботехнического набора (Matatalab, лого-робот «Beebot»)»

Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Развивать умение анализировать игровую ситуацию и осознавать, какие действия нужно выполнить для достижения поставленной цели.</li> <li>• Учить выполнять задачи, предложенные в рамках игровой ситуации, по заданным алгоритмам.</li> <li>• Развивать умение видеть взаимосвязь между действиями в игре и результатами, которые они приводят.</li> <li>• Прививать навыки сотрудничества и взаимодействия с другими детьми в рамках игрового процесса.</li> <li>• Развивать умение ориентироваться на плоскости, создавая алгоритмы движения с использованием блоков для программирования.</li> <li>• Развивать творческое мышление и способность к нестандартному решению задач.</li> <li>• Воспитывать ответственность за выполнение своих действий в рамках игры и уважение к роли других участников.</li> </ul>
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Организовать направленное внимание детей. Формировать интерес в доступной для детей форме.	В: Ребята, мы сегодня с вами отправимся в путешествие по сказке, но прежде чем отправится нам надо сначала отгадать загадку. «Из леса птицы прилетают, детишек малых забирают, к Яге визбушку их несут и в детской скалке живут» (Дети отгадывают загадку)
Основной этап	Этап постановки проблемы	Создать проблемную ситуацию. Формулировать проблему в доступной для детей форме	В: Молодцы ребята, теперь вам надо построить маршрут сказки от начала до конца.
	Этап ознакомления с материалом	Обобщить Систематизировать Словесный, фронтальный	Выложить маршрут с помощью блоков мататалаба. Раскладываем поле, также выкладываем на нем героев сказки «Гуси-лебеди». Ставим начало пути, конец пути. Надо пройти через всех героев сказки по порядку, и вернуть героев домой.
	Этап практического решения проблемы	Словесный, Игровой, Индивидуальный.	Дети, работая в команде обсуждают маршрут и выкладывают блоки мататалаба следуя сюжету сказки.

Заключительный этап	Словесный (беседа), Фронтальная, индивидуальная.	После того, как дети помогли героям построить маршрут, они проверяют правильность, отмечают ошибки.
---------------------	---	---

Разработали: Дёгтева Т.И.  
Афолина Е.А.

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
**«Медвежонка мы будили» (3-4)**

Задачи	<p>Учить бегать в одном направлении, действовать в соответствии со словами взрослого.</p> <p>Воспитывать умение быстро передвигаться, не наталкиваясь друг на друга.</p> <p>Учить выразительно проговаривать слова.</p>
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Сюрпризный момент, словесный	Воспитатель привлекает внимание детей к игре с помощью сюрпризного момента: «Ребята, вы хотите поиграть с Мишкой?»
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный	- Давайте мы его разбудим и попросим с нами поиграть.
	Этап ознакомления с материалом	Объяснение, показ.	Эмоциональное исполнение педагогом стихотворения по теме предстоящей игры: «Мишка, Мишка, что ты долго спишь? Мишка, Мишка. ты так храпишь? Мишка, Мишка, Мишенька вставай! Мишка Мишка, с нами поиграй! Медведь просыпается и догоняет детей.
	Этап практического решения проблемы	Словесный, наглядный	Роль водящего — у педагога. Воспитатель действует вместе с детьми, одновременно руководит игрой. Воспитатель объясняет, что убежать нужно не толкая друг друга.
Заключительный этап		Словесный, наглядный	Малоподвижная игра в кругу с Мишкой «Где ваши ручки». Мишка провожает детей в группу.

Разработала: Чельшкина О.В

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Мы весёлые ребята» (5-6 лет)

Задачи	Учить детей бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга Учить детей играть по правилам. Закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли;
--------	--

Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога	
Мотивационный этап	словесный	Воспитатель привлекает внимание детей: - Раз, два, три, четыре, пять - Кто со мной идет играть? - Ребята, вы знаете кто такой ловишка? - Нет - А хотите узнать? - Да! - Ловишка- это тот, кто ловит других, а становятся ловишкой, когда тебя поймают.	
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный	- Теперь вы знаете кто такой ловишка, хотите стать ловишкой или не дать ему себя поймать? Выбирается ловишка по желанию детей.
	Этап ознакомления с материалом	Объяснение	- До того, как нам с вами начать эту интересную игру, вы должны внимательно послушать правила этой игры.
	Этап практического решения проблемы	Словесный, наблюдение	- Дети, мы построимся на одной стороне зала, в центре площадки будет находиться ловишка. Дети хором произносят: «Мы весёлые ребята, Любим бегать и скакать Ну, попробуй нас догнать. Один, два, три- ЛОВИ!» После слова «ЛОВИ!» дети разбегатся, а ловишка старается поймать их. Тот, кого ловишка задевает, считается пойманным и отходит в сторону, - Ребята, повторите мне правила игры. - Что делают те ребята, которых поймали? - Что делает ловишка?

		<p>- Молодцы, ребята! Тогда начинаем с вами играть!</p> <p>Воспитатель наблюдает за игрой и выполнением правил безопасности, оказывает направленную помощь. Игра повторяется 2-3 раза со сменой ролей.</p>
Заключительный этап	Словесный, поощрение	<p>Воспитатель подводит итог подвижной игры</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, скажите, мне какими были у нас наши ловишки?</li> <li>- А какими были у нас ребята, убегающие от ловишки?</li> <li>- Все ли ребята играли по правилам игры?</li> <li>- Я хочу вас похвалить и сказать, что вы все большие молодцы!</li> </ul>

Разработала: Чельшкина О.В



## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Да \ нет» младший возраст

Задачи	Обучать задавать вопросы с вопросительной интонацией с дополнительным описанием. Учить всесторонне видеть окружающий мир.
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Организация детей Психоэмоциональный настрой Упражнение приветствие	Давайте встанем в кружок и улыбнёмся друг, другу. Ребята, а вы любите играть в игры? Я хочу поиграть с вами в интересную игру. Дети посмотрите, что я нашла, какой то мешочек, интересно, что в нем?
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный Наглядный Сюрпризный момент	Ребята, как можно узнать, что лежит в мешке? (потрясти, пощупать, заглянуть) Да, здесь игрушки (машинка, пирамидка, погремушка матрёшка, мяч), вы хотите поиграть? и я хочу. Сейчас мы их расставим, и я вам расскажу как в эту игру..
	Этап ознакомления с материалом	Словесный Наглядный Практический	Ребята это игра Да\нетка. Предлагаю найти игрушку, которую загадала. Ребята, я вам буду задавать вопросы, а вы будете отвечать только Да или Нет
	Этап практического решения проблемы	Словесный Игровой Показ Вопросы	Игрушки выкладываются в горизонтальном положении, дети ищут серединный объект, для этого ладошки ребёнка должны касаться крайних объектов ряда. Тогда середина объекта будет находиться перед глазами ребёнка. Задаём вопросы: на середине находится погремушка? (Да) Эта игрушка справа от погремушки? (Нет) (платком закрываются погремушка, матрёшка, мяч, чтобы не отвлекать внимание ребёнка) Это слева от погремушки? Да Это машинка? ДА
Заключительный этап		Словесный, Фронтальный,	Ребята, вы молодцы нашли машинку! В какую игру мы играли? «Да- нет» . Что нужно было сделать ? Найти загаданную игрушку. Вам понравилась игра? Еще поиграем? ДА.

Разработали: Морозова О.Е  
Залесова Е.В

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### « Квест-игра по русской народной сказке «Репка» для детей 3—5 лет»

Задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Прививать детям интерес к народному творчеству, к сказкам.</li> <li>2. Формировать умение использовать основные виды движений в игровых ситуациях.</li> <li>3. Формировать положительные мотивации для развития динамической активности детей.</li> <li>4. Воспитывать у детей заботливое отношение и внимание к окружающим.</li> </ol>
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап Организовать направленное внимание детей		игровая ситуация, беседа, эмоциональное стимулирование, объяснение	Что за чудо эти сказки! И какие они разные: смешные и грустные, длинные и короткие, с удивительными героями и интересным содержанием. Одну такую сказку мы сегодня вспомним. И не только вспомним, но и поиграем с героями сказки. Вы знаете сказку «Репка»? О чем она? Каких героев этой сказки вы знаете?
Основной этап	Этап постановки проблемы Организация направленного внимания	Словесный (беседа, вопрос) Игровой прием Художественное слово, загадки Блиц- опрос	Дед. Осень наступила. Овощи и фрукты поспели. Репка выросла. Сочная. Вкусная. Бока желтые. Убрать бы ее надо, да на зиму припасти. Только не могу никак вспомнить, в каком же месте я ее посадил... (Ходит из угла в угол, думает.) Стар я стал, не помню, где посадил... Но Бабка точно знает это место, мы же репку вместе сажали.
	Этап ознакомления с материалом Проявлять доброжелательное отношение и поддержку по отношению к партнёру по игре	Рассмотрение и анализ схемы алгоритма сказки. Пояснение этапов выполнения работы.	Прежде чем мы совершим путешествие, давайте вспомним нашу сказку «Репка». Посмотрите на картинки.
	Этап практического решения проблемы	Вопросы, рассказ, игровой метод, анализ, синтез, практическая деятельность.	Ведущая. Нам надо найти Бабку. Но только как мы ее найдем? Дедка. Бабка на огороде. Работы у нее осенью очень много. Фруктов и овощей вон сколько уродилось! Все собрать надо, переработать. Я вам помогу — дам подсказку, как ее найти. Встаньте «паровозиком» друг за

			<p>другом, пройдите по узенькой прямой дорожке. В конце дорожки — огород. Бабка там и находится. Выполняя задание, дети переходят на другой участок ДОУ — в «огород». Там детей встречает Бабка. Ведущая. Здравствуйте! Отправил нас к вам Дедка. Репка выросла — пришло время ее убирать. Но не помнит Дед, где он ее посадил. Говорит, что вы вместе ее сажали. Бабка. Вместе сажали, и план посадок нарисовали, чтобы осенью вспомнить, где что растет. Да только план я отдала Внучке. Ведущая. А как нам Внучку найти? Бабка. Помогите мне — я дам вам подсказку. Ведущая. Дети, поможем Бабке? Ответы детей. Бабка. Чтобы мне помочь, надо знать овощи и фрукты. Ребята, какие вы знаете овощи и фрукты? Ответы детей. Игровое упражнение «Наполни корзины» Дети встают в круг. В центре круга на столе лежит поднос с овощами и фруктами. В двух метрах от стола по обе стороны от него стоят на земле две большие корзины. Под веселую музыку дети бегут по кругу друг за другом. Как только музыка заканчивается, ребята подбегают к подносу, берут по одному предмету и складывают в корзины: в одну — овощи, в другую — фрукты. Упражнение проводится 2—3 раза. Бабка. Спасибо, милые ребятишки! Вот вам подсказка. Совсем недалеко болото, там Внучка ягоды собирает. Осенью ягода сочная, наливная, спелая. Но пройти по этому болоту можно, только перепрыгивая с кочки на кочку. Дети прыгают из обруча в обруч (обручи заранее разложены на земле). Выполняя это задание, дети переходят на другой участок — «болото». Встречает детей Внучка. Внучка. Здравствуйте, ребята! Тоже захотели ягодами полакомиться? Ведущая. Мы пришли за планом посадок. Дедка забыл, где репку посадил. Отправил к Бабке. А Бабка отправила к тебе. Внучка. Плана у меня нет — я его отдала Жучке.</p>
--	--	--	---

			<p>Ведущая. Как же нам найти Жучку?</p> <p>Внучка. Я немного устала, собирая ягоды. Отдохнуть хочу. Поиграете со мной — подскажите, где найти Жучку. Но чтобы со мной поиграть, вы должны знать ягоды. Какие ягоды вы знаете?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Игра-соревнование «Достань ягодку»</p> <p>Дети делятся на пары, берут атрибуты для игры (см. перечень материалов и оборудования), встают друг напротив друга.</p> <p>По команде каждый игрок наматывает веревку, подтягивая ее к себе, приближаясь к сопернику и одновременно приближая картинку. Выигрывает тот участник в паре, который быстрее, чем другой, приблизил к себе ягодку.</p> <p>Внучка. Молодцы, ребята! Даю вам подсказку: Жучка находится в конуре около огорода.</p> <p>Дети стайкой бегут за ведущей и перебегают на другой участок. Там их встречает Жучка.</p> <p>Жучка. Зачем пожаловали, мальчишки и девчонки?</p> <p>Ведущая. Хотим взять у тебя план посадок на вашем огороде.</p> <p>Жучка. У меня его нет, он у Кошки.</p> <p>Ведущая. А как найти Кошку?</p> <p>Жучка. Кушать хочется — помогите мне найти мою косточку.</p> <p>Дети в листе ищут косточку для Жучки.</p> <p>Жучка. Спасибо, помогли. За это даю вам подсказку. Пройдите на носочках по дорожке. Идите тихонько, медленно, чтобы Кошку не испугать.</p> <p>Дети выполняют задание, в конце дорожки их встречает Кошка.</p> <p>Ведущая. Здравствуй, Кошка. Мы пришли за планом огорода. Хотим помочь Дедке найти и вытянуть репку.</p> <p>Кошка. У меня нет плана, он у Мышки. Поиграйте со мной — я покажу, где найти Мышку.</p> <p>Подвижная игра «Найди свой домик!»</p> <p>Дети стоят каждый в своем «домике» (обруче). Под веселую музыку бегут по разным дорожкам. По сигналу «Найди свой домик!» дети бегут, ищут и занимают каждый свой «домик».</p> <p>Игра проводится 2—3 раза.</p> <p>Кошка благодарит детей и дает подсказку, где найти Мышку.</p> <p>Ребята идут по стрелочкам и оказываются на участке, где их встречает Мышка.</p>
--	--	--	--

			<p>Ведущая. Мышка, мы к тебе пришли за планом огорода. Хотим помочь Дедке репку найти и вытянуть ее. План у тебя?</p> <p>Мышка. План у меня. А разве уже пришло время репку тянуть?</p> <p>Ведущая. Ребята, какое сейчас время года? А в какое время года поспевают урожай?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Мышка. Хорошо. Отдам вам план.</p> <p>Мышка отдает план детям, дети с ведущей открывают план — лист пустой.</p> <p>Мышка (расстроено). План долго лежал, и краска стерлась.</p> <p>Ведущая. Как же мы узнаем, где растет репка?</p> <p>Мышка. Я помню, что Дедка посадил репку около какого-то дерева.</p> <p>Я сейчас загадаю вам загадку, а вы ее разгадайте.</p> <p>Клейкие почки, Зеленые листочки, С белой корой — Стоит над горой.</p> <p>Дети. Береза.</p> <p>Мышка. Верно, это береза.</p> <p>Все вместе ищут на участке детского сада березу. Найдя ее, герои встают друг за другом (как в сказке) и вытягивают репку.</p>
<p>Заключительный этап</p>	<p>Беседа, вопросы, эмоциональное стимулирование, сюрпризный момент, поощрение.</p>		<p>Рефлексия: Дедка. Вот мы репку и вытянули! Замечательно! Ура! Вам спасибо, детвора! Без вас бы я не справился. Ребята, как вы думаете, мы помогли Дедке? Почему? Что было трудного? Какие задания вам понравились больше? Открывают репку. В ней для детей сюрприз — фрукты. Дедка благодарит детей за помощь.</p> <p>Ведущая. Молодцы, ребята. Вы справились со всеми заданиями и помогли Дедке решить. Эта игра сегодня показала, какие вы дружные, и доказала: если всем вместе браться за дело, никакие преграды и трудности вам не страшны, со всем можно справиться</p> <p>Дедка дарит репку с угощениями внутри. Прощание с героями</p>

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

« \_\_\_\_\_ Игра –квест «Буратино и волшебный ключик» для детей 5-6 лет»

Задачи	<p><b><u>Образовательные:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-закрепить знания детей о последовательности дней недели, времен года, названии месяцев;</li> <li>-закрепить понятие «соседи» данного числа;</li> <li>-упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10;</li> <li>-закрепить умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги с помощью алгоритма;</li> <li>- закрепить умение решать алгоритмические задачи;</li> <li>-формировать умение отвечать полным ответом на вопросы;</li> </ul> <p><b><u>Развивающие:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-способствовать формированию мыслительных операций (память, внимание, воображение), развитию речи при помощи алгоритмических игр;</li> </ul> <p><b><u>Воспитательные:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитывать интерес к математическим занятиям;</li> <li>- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми</li> </ul>
--------	--

	Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
	<p>Мотивационный этап</p> <p>Мотивировать детей на включение в деятельность с помощью сюрпризного момента (знакомства со сказочным героем)</p>	<p>Методы: Беседа, демонстрация</p> <p>Форма работы: групповая</p>	<p>Педагог обращает внимание детей на конверт: «Сегодня на моём столе Я обнаружила конверт, чтобы узнать, кто его отправил, отгадайте загадку».</p> <p>Это очень- очень странный, человек деревянный?                      На земле и под водой ищет ключик золотой                      Всюду нос сует он длинный, кто же это....?(Буратино)</p>
Основной	<p>Этап постановки проблемы</p> <p>С помощью чтения письма описать проблемную</p>	<p>Форма работы: групповая</p> <p>Метод: Беседа, демонстрация</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Показ картинки, на которой изображен Буратино (см.приложение).</li> <li>2. Хотите узнать, что нам написал Буратино?. Чтение письма</li> <li>3. Педагог: «Ребята, вы готовы отправиться в путешествие и пройти все задания, чтобы помочь Буратино?»</li> </ol>

<p>ситуацию и, с помощью наводящих вопросов, сформулировать способ ее решения</p>		
<p>Этап ознакомления с материалом. Создать условия для включения детей в целеполагание: - формировать эмоциональный настрой</p>	<p>Метод работы: Беседа Форма работы: групповая</p>	<p>Педагог знакомит детей с правилами игры.</p>
<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>Метод работы: Форма работы : фронтальная, групповая, индивидуальная</p>	<p>Выполнение заданий: Путешествие по ниточке «Неделька» «Паровозик» Задачи на коврик Задание за столами «Чудеса на виражах» «Найди лишнее» Графический диктант Посылка</p>
<p>Заключительный этап Рефлексия</p>	<p>Метод работы: Беседа, вопросы, эмоциональное стимулирование, сюрпризный момент, поощрение. Форма работы: групповая, фронтальная</p>	<p>Рефлексия: : Ребята, как вы думаете, мы помогли Буратино? Почему? Что было трудного? Какие задания вам понравились больше? Появление Буратино с посылкой. Прощание с героем</p>

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### « Игра-квест «В поисках волшебного клада» Для детей 6-7 лет »

Задачи	<p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-закрепить знания детей о последовательности дней недели, времен года, названии месяцев;</li> <li>-закрепить понятие «соседи» данного числа;</li> <li>-упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10;</li> <li>-закрепить умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги с помощью алгоритма;</li> <li>- закрепить умение решать алгоритмические задачи;</li> <li>-формировать умение отвечать полным ответом на вопросы;</li> </ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-способствовать формированию мыслительных операций (память, внимание, воображение), развитию речи при помощи алгоритмических игр;</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитывать интерес к математическим занятиям;</li> <li>- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.</li> </ul>
--------	--

Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
<p style="text-align: center;">Мотивационный этап</p> <p>Создание положительного эмоционального настроения на совместную деятельность во время ОД</p>	<p>Создание игровой ситуации, письмо от игрового персонажа, беседа, использование ИКТ.</p>	<p>Давайте порадуемся солнцу и птицам, <i>(дети поднимают руки вверх)</i> А также порадуемся улыбчивым лицам <i>(улыбаются друг другу)</i></p> <p>И всем, кто живет на этой планете, <i>(разводят руками)</i></p> <p>«Доброе утро!» скажем мы вместе <i>(берутся за руки)</i></p> <p>«Доброе утро!» — всем кто с нами</p> <p>«Доброе утро!» — останется с нами.</p>
<p>Этап постановки проблемы С помощью чтения</p>	<p>эмоциональное стимулирование.</p>	<p>Звучит звук «крик попугая» ( аудио)</p>



<p>письма описать проблемную ситуацию и, с помощью наводящих вопросов, сформулировать способ ее решения</p>		<p>Воспитатель выглядывает за дверь и вносит игрушечного попугая</p> <p>-Ребята посмотрите, к нам в группу прилетел попугай. Это не простой попугай, а говорящий. Он рассказал мне интересную историю:</p> <p>«Давным давно он был любимой птицей самого главного пирата Флинта и умел не только разговаривать на человеческом языке ,но и прекрасно петь. Вся команда с удовольствием слушала его пение. А когда пиратов не стало, его заколдовала злая волшебница Гильда и украла его удивительный голос . Что бы расколдовать попугая нужно прочитат волшебное слово ,которое находится в сундуке на необитаемом острове.</p> <p>- Ребята, попугай просит нас помочь ему. Что мы ему ответим?</p>
<p>Этап ознакомления с материалом Активизация имеющихся знаний Создание ситуации, в которой возникает необходимость в получении ответа на поставленные вопросы.</p>	<p>Рассматривание карты-схемы. Пояснение этапов выполнения работы. Блиц-опрос</p>	<p>Если мы правильно ответим на вопросы Гильды- нам откроется карта, которая подскажет где находится сундук и как туда попасть.</p> <p><b>Блиц-опрос».</b></p> <p>-Какое сейчас время года? (зима)</p> <p>-Назови осенние месяцы.(сентябрь, октябрь, ноябрь)</p> <p>-Сегодня пятница, а завтра? (суббота)</p> <p>-Если линейка длиннее карандаша, то карандаш? (короче)</p> <p>-Если стол выше стула, то стул? (ниже)</p> <p>-Если дорога шире тропинки, то тропинка? (уже)</p> <p>-Если сестра старше брата, то брат? (младше)</p> <p>-Назови число следующее за числом 9.(10)</p> <p>-Сколько дней в неделе? (7)</p> <p>-Назови соседей понедельника.(воскресенье – вторник)</p> <p>-Какой день недели между понедельником и средой? (вторник)</p>

			<p>-Солнышко светит днем, а луна?– (ночью).</p> <p>-Утром ты пришла в детский сад, а вернулась домой – (вечером).</p> <p>-Если днем мы обедаем, то вечером – (ужинаем).</p> <p>-Зиму сменяет весна, а весну сменит –(лето).</p> <p>- Молодцы ребята, вы хорошо справились с заданием. И для того, чтобы найти правильный путь к сундуку, у нас теперь есть карта – схема. ( «Коврограф Ларчик» со схемой - картой на которой с помощью «умных стрелок» и цифр обозначены направления движения).</p> <p>- На каждом острове вас ждут задания за решение которых откроется цифра-шифр от сундука.</p>
<p>Этап практического решения проблемы Формирование представлений о предстоящей деятельности, ее задачах, мотивационной готовности к предстоящей деятельности.</p>	<p>Рассматривание карты-схемы. Пояснение этапов выполнения работы.</p> <p>Использование ИКТ, пояснение, поощрение.</p> <p>Игровой метод, рассказ, практическая деятельность.</p>		<p>Давайте порадуемся солнцу и птицам, (дети поднимают руки вверх) А также порадуемся улыбчивым лицам (улыбаются друг другу) И всем, кто живет на этой планете, (разводят руками) «Доброе утро!» скажем мы вместе (берутся за руки) «Доброе утро!» — всем кто с нами «Доброе утро!» — останется с нами. Звучит звук «крик попугая» ( аудио)</p> <p>Воспитатель выглядывает за дверь и вносит игрушечного попугая -Ребята посмотрите, к нам в группу прилетел попугай. Это не простой попугай, а говорящий. Он рассказал мне интересную историю: «Давным давно он был любимой птицей самого главного пирата Флинта и умел не только разговаривать на человеческом языке ,но и прекрасно петь. Вся команда с удовольствием слушала его пение. А когда пиратов не стало, его заколдовала злая волшебница Гильда и украла его удивительный голос . Что бы расколдовать попугая нужно прочитать волшебное слово ,которое находится в сундуке на необитаемом острове. - Ребята, попугай просит нас помочь ему. Что мы ему ответим? - Если мы правильно ответим на вопросы Гильды- нам откроется карта, которая подскажет где находится сундук и как туда попасть.</p>

Блиц-опрос».

-Какое сейчас время года? (зима)

-Назови осенние месяцы.(сентябрь, октябрь, ноябрь)

-Сегодня пятница, а завтра? (суббота)

-Если линейка длиннее карандаша, то карандаш? (короче)

-Если стол выше стула, то стул? (ниже)

-Если дорога шире тропинки, то тропинка? (уже)

-Если сестра старше брата, то брат? (младше)

-Назови число следующее за числом 9.(10)

-Сколько дней в неделе? (7)

-Назови соседей понедельника.(воскресенье – вторник)

-Какой день недели между понедельником и средой? (вторник)

-Солнышко светит днем, а луна?– (ночью).

-Утром ты пришла в детский сад, а вернулась домой – (вечером).

-Если днем мы обедаем, то вечером – (ужинаем).

-Зиму сменяет весна, а весну сменит –(лето).

Молодцы ребята, вы хорошо справились с заданием. И для того, чтобы найти правильный путь к сундуку, у нас теперь есть карта – схема.

( «Коврограф Ларчик» со схемой - картой на которой с помощью «умных стрелок» и цифр обозначены направления движения).

- На каждом острове вас ждут задания за решение которых откроется цифра-шифр от сундука.

- А вот и первый остров «Зверей» и первое задание:

Логическая задача «Кто на каком этаже живет». (магнитная доска с изображением 5-ти этажного дома, изображения белочек, сов, мышей, медведей, лисичек).

Вот дом для животных, но они забыли, кто на каком этаже живёт. Поможем расселить семьи животных?

1. Семья белочек живёт не на первом и не на последнем этаже.

2. Семья совушек любит жить выше всех.

3. Семья мышей живёт дальше всех от сов.

4. Чтобы семье медведей подняться на свой этаж, надо пройти только мимо семьи мышей.

5. Семья лисичек живёт на этаж ниже, чем семья белочек

-За первое задание мы получили первую цифру подсказку.

Теперь посмотрим куда нам двигаться дальше (на ковре лежат элементы

			<p>«Волшебной Восьмерки»)          Дидактическая игра «Собери цифру»          - На этом острове жила цифра, но была сильная буря и она рассыпалась. Наше задание собрать цифру-это и будет вторая подсказка.          -И с этим заданием вы справились. Переходим по карте к следующему острову. Мы попали на «Песчаный остров»          Упражнение: «Песчаный остров» (стол на котором стоит ёмкость с песком, мерные стаканы с цифрами, фишки)          Вам необходимо при помощи мерного стакана пересыпать песок из полной емкости с песком в пустой стакан и найти цифру кода, которая находится на дне емкости. Количество мерных стаканов должно соответствовать цифре изображенной на вашем стакане.          Для выполнения этого задания нам необходимо объединиться в пары и распределить обязанности. Один ребенок измеряет объем песка, а другой откладывает на столе мерные фишки.          - Чем вы будете измерять песок?          - Что надо делать, чтобы не забыть, сколько стаканов вы отмерили?          - Как надо наполнять стакан-мерку? (Дети выполняют задание в парах)          - Сколько мерных стаканов вы отмерили в свою пустую емкость? Почему?          - Соответствует ли количество мерных стаканов цифре на вашем стакане?          - Сколько мерных фишек ты выложил? Что они обозначают?          - Молодцы, вы справились с заданием, и мы можем достать цифру кода.          Игра «Ходят стрелочки по кругу» . ( На ковре по кругу разложены карточки с цифрами от 1 до 12. )          - Здесь вам пригодятся знания о часах и времени          Воспитатель стоит в центре и произносит вместе с детьми стихотворные строки:              «Ходят стрелочки по кругу              И хотят догнать друг друга.              Стрелки, стрелки, не спешите,              Вы нам время подскажите!»          Воспитатель: Пять часов! (З часа, 9 часов...)              Игра повторяется несколько раз.          - Молодцы ребята! За это задание вы получаете ещё одну цифру-код.          Дидактическое задание «Соедини точки по порядку» (столы с разложенными на них « Игровизорами» с заданием, маркеры, салфетки)          -Но вот на нашем пути непреодолимое препятствие –это бушующий океан. А</p>
--	--	--	---

			<p>как нам его переплыть , вы узнаете соединив точки по порядку.          -Правильно это корабль. Ну вот мы и добрались до «Острова Сундука» (На столе сундук .) Посмотрим какие цифры –кода вы собрали.          Дидактическая игра «Кодированное слово»          -Давайте все хором произнесём волшебное слово и расколдуем попугая.          Звучит песня (аудио) «Зелёный попугай» (Лариса Ладыка)</p>
<p>Заключительный этап</p>	<p>Беседа, вопросы, эмоциональное стимулирование, сюрпризный момент, поощрение.</p>		<p>- Спасибо вам. Вы так много знаете, были внимательными, сообразительными, помогали друг другу, поэтому вы так хорошо справились со всеми заданиями, которые встречались нам во время путешествия.          - Ребята попугай очень вам благодарен и дарит вам «золотые монеты» (конфеты)          Подведение итогов с разных точек зрения: качества выполненной работы, эмоционального состояния, обсуждение особенностей индивидуальной и совместной работы          Проанализируем полученные знания:          - Что было самым сложным?          -Что было самым интересным?          - Что больше всего запомнилось?</p>

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Раздели фигуры» с использованием блоков Дьенеша

Задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совершенствовать представления детей об основных цветах</li> <li>2. Развивать умение группировать предметы по величине</li> <li>3. Развивать представление о множестве, больше/меньше</li> <li>4. Способствовать воспитанию умения слушать воспитателя</li> <li>5. Способствовать развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе сверстников</li> </ol>
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный, наглядный, вопросы	Проводит ситуативный разговор (освежает знания о большом и о маленьком, что такое много и что такое мало), концентрирует внимание детей с помощью кукол
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, ситуативный разговор, игровая ситуация, правила	Ставит перед детьми задачу: одной кукле нужны большие фигуры, другой кукле – маленькие. Обе куклы «просят» ребят помочь им найти нужные фигурки
	Этап ознакомления с материалом	Словесные, демонстрация, вопросы, обследование предметов	Называет материал, с которым детям предстоит взаимодействовать. Предлагает детям потрогать и рассмотреть материал поближе. Сообщает правила работы с материалом
	Этап практического решения проблемы	Метод проблемного обучения, сюжетно-ролевая игра, вопросы, показ способов действия	Выкладывает перед детьми фигурки разных размеров и предлагает большие фигурки складывать в коробочку для одной куклы, маленькие – в коробочку для другой куклы. Работа выполняется под наблюдением воспитателя. Воспитатель не вмешивается в ход игры и лишь направляет детей в случае необходимости
Заключительный этап		Рефлексия. Разговор. Вопросы, повторение	Завершает деятельность игровыми элементами – благодарностью за помощь от кукол. Подводит итог: задает вопросы (понравилась ли игра? Какие размеры предметов дети теперь знают? Что такое много и что такое мало?)

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Собери бусы» с использованием блоков Дьенеша

<b>Задачи</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формировать умения детей различать фигуры по геометрическим формам</li> <li>2. Формировать умения составлять из геометрических фигур изображение (по схеме)</li> <li>3. Совершенствовать знания об основных цветах, количестве и величине</li> <li>4. Содействовать развитию познавательного интереса</li> <li>5. Способствовать умению слушать и слышать воспитателя</li> </ol>
---------------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный, наглядный, вопросы	Проводит ситуативный разговор (мамы любят носить украшения), концентрирует внимание детей (обсуждаются геометрические фигурки из блоков Дьенеша: что такое круг, что такое квадрат и т.д.)
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, рассказ, обсуждение, наглядный	Ставит перед детьми задачу: мамы будут очень рады новым бусам, - которые и предлагается сделать детям с помощью блоков Дьенеша
	Этап ознакомления с материалом	Словесные, демонстрация, вопросы, обследование предметов, показ способов действия	Называет материал, с которым детям предстоит взаимодействовать. Предлагает детям потрогать и рассмотреть материал поближе. Сообщает правила работы с материалом. Сообщает, что бусы следует делать по иллюстрации, подбирая нужные цвета и фигуры
	Этап практического решения проблемы	Сюжетно-ролевая игра, вопросы, рассматривание иллюстраций, образец	Каждому ребенку предлагается свой образец, на котором следует выкладывать из фигурок бусы для мамы. Работа выполняется под наблюдением воспитателя. Воспитатель не вмешивается в творческий процесс и лишь направляет детей в случае необходимости
Заключительный этап		Рефлексия. Актуализация знаний. Разговор, вопросы, повторение	Обсуждение всех результатов. Подводит итог: задает вопросы (понравилась ли игра? Из каких фигурок дети делали бусы для мамы? Каких цветов были эти фигуры?)

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Выложи по картинке» с помощью блоков Дьенеша

<b>Задачи</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совершенствовать знания об основных цветах, геометрических фигурах, величине и количестве предметов</li> <li>2. Развивать мыслительные умения (сравнивать, обобщать, анализировать, классифицировать)</li> <li>3. Развивать познавательные процессы: восприятие, память, внимание</li> <li>4. Развивать эмоционально-волевую сферу</li> <li>5. Развивать коммуникативные навыки</li> <li>6. Содействовать развитию основ творческого мышления</li> </ol>
---------------	--

	Этап игры	Методы, приемы	Деятельность педагога
	Мотивационный этап	Словесный, наглядный, вопросы	Проводит ситуативный разговор (какие геометрические фигуры дети уже знают, какие цвета дети знают), концентрирует внимание детей с помощью ярких фигурок блоков Дьенеша и подготовленных иллюстраций
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, рассказ, обсуждение, наглядный	Ставит перед детьми задачу: выкладывать блоки по картинке или по контуру.
	Этап ознакомления с материалом	Словесный, наглядный, обсуждение, обследование материала	Называет материал, с которым нужно будет взаимодействовать. Предлагает детям исследовать материал. Сообщает правила работы с материалом и правила работы с иллюстрациями. Демонстрирует, как правильно выкладывать фигурки на картинке в соответствии с изображенными цветом и геометрической фигурой. Задает вопросы: какого цвета фигурки? Какой формы? Какой величины?
	Этап практического решения проблемы	Вопросы, рассматривание иллюстраций, образец, показ способов действий, планирование последовательности выполнения действий	Раздает детям иллюстрации, ставит контейнер с блоками Дьенеша. Работа проводится под наблюдением воспитателя. Воспитатель вмешивается, если у детей возникают трудности в деятельности, помогает заново познакомиться с фигурками.
	Заключительный этап	Рефлексия. Актуализация знаний. Разговор, вопросы, повторение	Обсуждение результатов. Подводит итог. Задает детям вопросы: понравилась ли игра? Какие геометрические фигуры дети знают? Какие цвета дети знают? Видят ли дети разницу перед большим предметом и маленьким, перед толстым и тоненьким?



## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

«Да \ нет» на горизонтальной плоскости средний возраст

Задачи	Развивать умение сужать поле поиска объекта на плоскости; обучить умению ориентироваться в двумерном (плоскостном) пространстве; обогатить словарь предложениями, наречиями и другими частями речи, отражающими знания о предметно-пространственном окружении. Необходимо использовать термины: «правая-левая», «дальняя- ближняя», « верхняя- нижняя» части плоскости; центр, угол, сторона плоскости.
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный Упражнение приветствие	Эй, девчонки и мальчишки, Молчуны и шалунишки, Подбегайте все скорей Вместе будет веселей!  Подходите ко мне, посмотрите что у меня есть. Коробка.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный (беседа, вопрос)	Интересно , что там такое находится? Как мы можем узнать? Откроем коробку?
	Этап ознакомления с материалом	Словесный (беседа, объяснение, вопрос)	Посмотрите, что это ? (достаю из коробки геометрические формы по очереди, дети их называют) .Как одним словом можно назвать? (геометрические формы) Сегодня мы с вами поиграем в игру «Да- нет». Сейчас я загадаю одну из этих геометрических форм, а вы должны отгадать при помощи вопросов, какую я загадала форму. На вопросы я могу отвечать только «Да» или «Нет»
	Этап практического решения проблемы	Словесный Наглядный	Задают вопросы: Эта геометрическая форма находится в дальней части стола? Эта геометрическая форма находится в нижней части стола ? Эта геометрическая форма находится в левой нижней части стола? Эта геометрическая форма находится в левом нижнем углу ? Это (.....)
Заключительный этап		Словесный	Молодцы! Скажите в какую игру мы играли? А кто напомним правила игры? Понравилась вам игра? Мы обязательно в нее поиграем в следующий раз.

Разработали: Морозова О,Е  
Залесова Е.В

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
 «Да \ нет» старший\подготовительный возраст

Задачи	Обучить навыкам задавать вопросы, связанные с выяснением общих признаков объектов и их конкретных значений; сформировать умение объединять между собой полученную информацию; сформировать умения самостоятельно уточнять и расширять знания об объекте
--------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный	Ребята , вы любите играть? мы сегодня с вами поиграем в очень интересную игру, она называется Да\Нетка
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный	Ребята у меня в руке конверт, интересно, что в нем лежит? (перечисляют) Это картинки, которые помогут нам поиграть в игру. В какие игры мы можем поиграть с картинками?
	Этап ознакомления с материалом	Словесный	А мы с вами поиграем в игру «Да- Нет» Ребята давайте вспомним правила этой игры. Мы задаем вопросы на который можно ответить ДА или НЕТ
	Этап практического решения проблемы	Словесный Наглядный	Воспитатель просит угадать задуманную картинку, дети должны задавать вопросы на которые можно ответить ДА или НЕТ . Вопросы: Это объект рукотворного мира? Нет Относится к животному миру? Да Это дикое животное? Живет в лесу? По размеру больше ,чем собака?
Заключительный этап		Словесный (вопросы к детям)	Ребята, вам понравилась игра? В какую игру мы с вами играли? А кто напомнит правила игры ? Спасибо, ребята вы молодцы!

Разработали: Морозова О.Е  
Залесова Е.В

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Помоги куклам» с использованием блоков Дьенеша

Задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совершенствовать представления детей об основных цветах</li> <li>2. Развивать умение группировать предметы по величине</li> <li>3. Развивать представление о множестве, больше/меньше</li> <li>4. Способствовать воспитанию умения слушать воспитателя</li> <li>5. Способствовать развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе сверстников</li> </ol>
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный, наглядный, вопросы	Проводит ситуативный разговор (освежает знания о большом и о маленьком, что такое много и что такое мало), концентрирует внимание детей с помощью кукол
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, ситуативный разговор, игровая ситуация, правила	Ставит перед детьми задачу: одной кукле нужны большие фигуры, другой кукле – маленькие. Обе куклы «просят» ребят помочь им найти нужные фигурки
	Этап ознакомления с материалом	Словесные, демонстрация, вопросы, обследование предметов	Называет материал, с которым детям предстоит взаимодействовать. Предлагает детям потрогать и рассмотреть материал поближе. Сообщает правила работы с материалом
	Этап практического решения проблемы	Метод проблемного обучения, сюжетно-ролевая игра, вопросы, показ способов действия	Выкладывает перед детьми фигурки разных размеров и предлагает большие фигурки складывать в коробочку для одной куклы, маленькие – в коробочку для другой куклы. Работа выполняется под наблюдением воспитателя. Воспитатель не вмешивается в ход игры и лишь направляет детей в случае необходимости
Заключительный этап		Рефлексия. Разговор. Вопросы, повторение	Завершает деятельность игровыми элементами – благодарностью за помощь от кукол. Подводит итог: задает вопросы (понравилась ли игра? Какие размеры предметов дети теперь знают? Что такое много и что такое мало?)

Разработали: Москаленко А.В  
Авраменко И.А

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
**«Собери грузовик для Мишки» с использованием блоков Дьенеша**

<b>Задачи</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формировать умения детей различать фигуры по геометрическим формам</li> <li>2. Формировать умения составлять из геометрических фигур изображение (по схеме)</li> <li>3. Совершенствовать знания об основных цветах и величине</li> <li>4. Содействовать развитию познавательного интереса</li> <li>5. Способствовать умению слушать и слышать воспитателя</li> </ol>
---------------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный, наглядный, вопросы	Проводит ситуативный разговор (мишка попросил собрать ему грузовик), концентрирует внимание детей (обсуждаются геометрические фигурки из блоков Дьенеша: что такое круг, что такое квадрат и т.д.)
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, рассказ, обсуждение, наглядный	Ставит перед детьми задачу: мишка будет очень рад новому грузовику, - который и предлагается сделать детям с помощью блоков Дьенеша
	Этап ознакомления с материалом	Словесные, демонстрация, вопросы, обследование предметов, показ способов действия	Называет материал, с которым детям предстоит взаимодействовать. Предлагает детям потрогать и рассмотреть материал поближе. Сообщает правила работы с материалом. Сообщает, что грузовик следует делать по иллюстрации, подбирая нужные цвета и фигуры.
	Этап практического решения проблемы	Сюжетно-ролевая игра, вопросы, рассматривание иллюстраций, образец	Работа выполняется под наблюдением воспитателя. Воспитатель не вмешивается в творческий процесс и лишь направляет детей в случае необходимости
Заключительный этап		Рефлексия. Актуализация знаний. Разговор, вопросы, повторение	Обсуждение всех результатов. Подводит итог: задает вопросы (понравилась ли игра? Из каких фигурок дети делали грузовик? Каких цветов были эти фигуры?)

Разработали: Москаленко А.В  
Авраменко И.А

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ**  
**«Домики для мышек» с помощью блоков Дьенеша**

<b>Задачи</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совершенствовать знания об основных цветах, геометрических фигурах.</li> <li>2. Развивать мыслительные умения (сравнивать, обобщать, анализировать, классифицировать)</li> <li>3. Развивать познавательные процессы: восприятие, память, внимание</li> <li>4. Развивать эмоционально-волевую сферу</li> <li>5. Развивать коммуникативные навыки</li> <li>6. Содействовать развитию основ творческого мышления</li> </ol>
---------------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Словесный, наглядный, вопросы	Проводит ситуативный разговор (какие геометрические фигуры дети уже знают, какие цвета дети знают), концентрирует внимание детей с помощью ярких фигурок блоков Дьенеша и подготовленных иллюстраций
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный, рассказ, обсуждение, наглядный	Ставит перед детьми задачу: выкладывать блоки по картинке или по контуру.
	Этап ознакомления с материалом	Словесный, наглядный, обсуждение, обследование материала	Называет материал, с которым нужно будет взаимодействовать. Предлагает детям исследовать материал. Сообщает правила работы с материалом и правила работы с иллюстрациями. Демонстрирует, как правильно выкладывать фигурки на картинке в соответствии с изображенными цветом и геометрической фигурой. Задает вопросы: какого цвета фигурки? Какой формы? Какой величины?
	Этап практического решения проблемы	Вопросы, рассматривание иллюстраций, образец, показ способов действий, планирование последовательности выполнения действий	Раздает детям иллюстрации, ставит контейнер с блоками Дьенеша. Работа проводится под наблюдением воспитателя. Воспитатель вмешивается, если у детей возникают трудности в деятельности, помогает заново познакомиться с фигурками.
Заключительный этап		Рефлексия. Актуализация знаний. Разговор, вопросы, повторение	Обсуждение результатов. Подводит итог. Задает детям вопросы: понравилась ли игра? Какие геометрические фигуры дети знают? Какие цвета дети знают? Видят ли дети разницу перед большим предметом и маленьким, перед толстым и тоненьким?

Разработали: Москаленко А.В  
Авраменко И.А



## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

### «Больница»

Задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Расширять у детей представления о труде работников больницы; формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни.</li> <li>2. Развивать умение дружеские взаимодействия и взаимоотношения между играющими. Развивать слуховое и зрительное внимание, память, воображение, речь.</li> <li>3. Воспитывать уважение к труду врача.</li> </ol>
--------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		Внесение игрушки (Сюрпризный момент)	Воспитатель вносит в группу куклу с пораненной рукой и привлекает к ней внимание детей. Вместе с детьми обсуждается ситуация с больной куклой, и делаются выводы о том, что куклу надо лечить.
Основной этап	Этап постановки проблемы	Словесный (загадки, вопросы), наглядный	<p>Воспитатель: А кто может вылечить куклу?</p> <p style="text-align: center;">Отгадайте загадку:  Кто в дни болезней,  Всех полезней,  И лечит нас от всех  Болезней? (врач)</p> <p>да, правильно это врач или доктор. А вот еще одна загадка:  В этом домике врачи.  Ждут людей, чтоб их лечить.  Всем они помочь готовы -  Отпускают лишь здоровых. (больница)</p> <p>Воспитатель: про какой домик загадка?  Правильно, больница. А вы хотите поиграть в больницу?</p>
	Этап ознакомления с материалом	Игровой	<p>Воспитатель: Ребята, прежде чем мы начнем лечить, поиграем с вами в игру «Что нужно доктору?».</p> <p>Для того что бы быть здоровым что нужно делать?  На нашем поле карьинки, нужно пройти только по тому пути</p>

			<p>который ведет к здоровью. (Поле Рам, картинки: микробы, зарядка, правильное питание, закаливание, спорт, прогулки)</p>
	<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>Словесный, игровой</p>	<p>Воспитатель: Ребята, а кто лечит детей, как называют этого врача (ответы детей)          Правильно, педиатр – это самый главный детский врач, но для начала надо обратиться в регистратуру и взять карточку. Что нужно говорить регистратору? (как зовут ребенка и где живет). Кто будет у нас регистратором (выбор регистратора, выдача атрибутов для него).          Входя в кабинет, не забывайте поздороваться и объяснить, что болит у вашей дочки или сыночка.          А я сейчас я надена белый халат. Я - доктор и буду лечить Катю.          А кто будет моим помощником: медицинской сестрой? (выбор помощника). Вот здесь у меня будет больница, приготовь помощница бинт, лекарства. Давай я посмотрю Катя твою рану. Сейчас мы с медицинской сестрой помажем рану зеленкой, а потом забинтуем. Будет совсем не больно. Ну вот, теперь, Катя, ты можешь идти домой и больше не играй острыми предметами. А мы буду принимать других больных. Кто желает?          Ребята, а давайте вы будете сегодня папами и мамами, посмотрите, что-то наши детки-куклы нас заждались, грустные сидят в домике, может они тоже заболели? (проходим в игровой уголок; дети выбирают себе «детей») .          Пациент: Здравствуйте.          Воспитатель (Врач): Здравствуйте. Расскажи мне, что случилось?          Пациент: У моей дочки болит горлышко.          Врач: Пройдите к медицинской сестре, она вам даст градусник, чтобы узнать есть ли у вас температура или нет. Температура нормальная. Давайте посмотрим горлышко (шпателем смотрит горло).          О-о! Горло красное.</p>



		<p>Воспитатель: чтобы не болеть, по утрам нужно обязательно делать зарядку. Все ли вы по утрам делаете зарядку? Давайте сделаем вместе её.</p> <p>Мы похлопаем руками, хлоп-хлоп, Мы потопаем ногами то-топ. Головою круть-круть, Постучали в грудь, в грудь. Пточками топ-топ, По коленкам хлоп-хлоп. Мы конфету ам-ам, И погладим по бокам. А потом животи, Улыбнулись ротики.</p> <p>А теперь у меня будет обед. На моё место придёт другой врач. Агатта, давай ты, теперь будешь врачом. Надень белую шапочку, халат ты теперь врач, ты будешь осматривать больных и назначать лекарства. Полина будет медсестрой, она будет лечить больных: ставить уколы, давать таблетки.</p>
Заключительный этап	Похвала	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Во что мы с вами играли?</li> <li>- Кто работает в больнице?</li> <li>- Как справились ребята со своими ролями?</li> <li>- Вам понравилась эта игра?</li> </ul>

Разработали:

Швецова Т.В

Катаяну Е.А

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

3-4-5 лет (младший возраст)

Игра-экспериментирование с использованием технологии исследовательской деятельности

«Удивительная вода. Секреты Капельки»

Цель	Развитие у детей познавательного интереса к поисково-исследовательской деятельности через знакомство со свойствами воды.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Познакомить с основными свойствами воды: жидкость, не имеет запаха, цвета, вкуса, окрашивается в разный цвет, посредством игровой опытно-экспериментальной деятельности.</li><li>2. Учить выполнять простейший (линейный) алгоритм исследовательской деятельности по заданному воспитателем плану.</li><li>3. Формировать умение устанавливать простейшие связи между объектами и явлениями природы посредством алгоритмических действий.</li><li>4. Развитие любознательности, внимания, логического мышления, умения делать выводы.</li><li>5. Учить взаимодействовать со сверстниками и воспитателем в процессе игровой опытно-экспериментальной деятельности.</li></ol>

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		<ul style="list-style-type: none"><li>- игровой;</li><li>- наглядный;</li><li>- словесный;</li><li>- двигательный.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Игровой (сюрпризный) момент – «Сказка про Капельку» (аудиозапись «Шум дождя»).</li><li>2. Пальчиковая игра «Дождик».</li><li>3. Наглядный материал: карточка-схема «Путешествие Капельки» (круговорот воды).</li></ol>
Основной	Этап постановки проблемы	<ul style="list-style-type: none"><li>- наглядный;</li><li>- словесный.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Путешествие в «Волшебную лабораторию».</li><li>2. Обсуждение проблемы (правил проведения опытов с водой).</li></ol>
	Этап ознакомления с материалом	<ul style="list-style-type: none"><li>- наглядный;</li><li>- словесный;</li><li>- практический.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Загадки «Волшебной лаборатории»</li><li>- знакомство с оборудованием для проведения опытов;</li><li>- знакомство с алгоритмом проведения опытов.</li></ol>

	<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>- наглядный; - словесный; - практический; - метод проблемного обучения (4-5 лет).</p>	<p>1. Совместное (подгрупповое) проведение опытов с водой с опорой на карточки-схемы (определение свойств воды): - линейные алгоритмы – 3-4 года; - «Данетки» - 4-5 лет.</p>
	<p>Заключительный этап</p>	<p>- игровой; - метод проблемного обучения (4-5 лет).</p>	<p>1. Подарки от Капельки. 2. Рефлексия.</p>

Разработали:  
Епифанова Ю.Г.  
Нурутдинова К.А.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

5-6 лет (старший возраст)

Игра-экспериментирование «Почему взлетает ракета? Загадки космоса»

<p>Цель</p> <p>Задачи</p>	<p>Развитие у детей познавательного интереса к поисково-исследовательской деятельности через знакомство со свойствами воздуха.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Уточнить представления детей о значении воздуха для полета ракеты в космос; принцип работы ракетного двигателя, посредством проведения эксперимента.</li> <li>2. Формировать умение устанавливать простейшие связи между объектами и явлениями природы.</li> <li>3. Развитие любознательности, внимания, логического мышления, умения делать выводы.</li> <li>4. Учить взаимодействовать в паре и небольшой подгруппе в процессе игровой опытно-экспериментальной деятельности.</li> <li>5. С помощью алгоритмических действий на игровом поле «Азбука алгоритмики» закрепить знания детей о ракете путем создания ее образа.</li> </ol>
---------------------------	---

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		<ul style="list-style-type: none"> <li>- игровой;</li> <li>- наглядный;</li> <li>- словесный;</li> <li>- двигательный.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игровой (сюрпризный) момент – Алгоша-космонавт (презентация «Космос»).</li> <li>2. Подвижная игра «Мы космонавты».</li> </ol>
Основной этап	Этап постановки проблемы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядный;</li> <li>- словесный.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мнемотаблица «Полет ракеты в космос».</li> <li>2. Космические загадки от Алгоши – «Данетки».</li> </ol>
	Этап ознакомления с материалом	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядный;</li> <li>- практический;</li> <li>- словесный.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Путешествие на космическую станцию.</li> <li>2. Опыт с листом бумаги «Свойства воздуха. Сила притяжения земли».</li> </ol>
	Этап практического решения проблемы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядный;</li> <li>- практический;</li> <li>- словесный;</li> <li>- метод проблемного</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подгрупповое проведение эксперимента «Ракета из воздушного шарика».</li> <li>2. Создание алгоритма «Принцип работы ракетного двигателя» (зарисовать).</li> </ol>

		обучения.	3. Выводы по результатам эксперимента.
Заключительный этап		- игровой; - метод проблемного обучения.	1. Рефлексия. 2. Создание ракеты на игровом поле «Азбука алгоритмики».

Разработали:  
Епифанова Ю.Г.  
Нурутдинова К.А.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИГРЫ

6-7 лет (старший возраст)

Игра-экспериментирование «Планеты солнечной системы. Загадки космоса».

<p>Цель</p> <p>Задачи</p>	<p>Развитие у детей познавательного интереса к поисково-исследовательской деятельности через знакомство со свойствами воды.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Уточнить представления детей о свойствах воды посредством проведения экспериментов.</li> <li>2. Учить самостоятельно создавать алгоритмы по результатам проведения опытно-экспериментальной деятельности.</li> <li>3. Формировать умение устанавливать связи между объектами и явлениями природы.</li> <li>4. Развитие любознательности, внимания, логического мышления, умения делать выводы.</li> <li>5. Создать алгоритм «Планеты солнечной системы» для игрового пособия Робомышь.</li> <li>6. Учить сотрудничать в паре и небольшой группе в процессе игры и при выполнении познавательной задачи.</li> </ol>
---------------------------	--

Этап игры		Методы, приемы	Деятельность педагога
Мотивационный этап		<ul style="list-style-type: none"> <li>- игровой;</li> <li>- наглядный;</li> <li>- словесный;</li> <li>- двигательный.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игровая проблемная ситуация «Космический телемост»</li> <li>2. Пальчиковая игра «Планеты».</li> </ol>
Основной этап	Этап постановки проблемы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядный;</li> <li>- словесный.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ТРИЗ «Как добраться до планет» (5 экранов).</li> <li>2. Опыт с водой «Почему рост космонавта в космосе больше, чем на земле?»</li> <li>3. Выводы.</li> </ol>
	Этап ознакомления с материалом	<ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядный;</li> <li>- практический;</li> <li>- словесный.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Космическая лаборатория.</li> <li>- наглядный материал «Планеты»</li> <li>- знакомство с правилами проведения эксперимента, оборудованием.</li> </ol>

	<p>Этап практического решения проблемы</p>	<p>- наглядный; - практический; - словесный; - метод проблемного обучения.</p>	<p>1. Опыт с водой «Парад планет» с опорой на заданный алгоритм действий (проблемный вопрос). 2. Выводы по результатам проведения эксперимента.</p>
	<p>Заключительный этап</p>	<p>- игровой; - метод проблемного обучения.</p>	<p>1. Рефлексия. 2. Создание алгоритма «Планеты солнечной системы» для игрового пособия Робомышь.</p>

Разработали:  
Елифанова Ю.Г.  
Нурутдинова К.А.