

Игра (моделирование) «Из прошлого в настоящее»

Возраст: с 5 лет

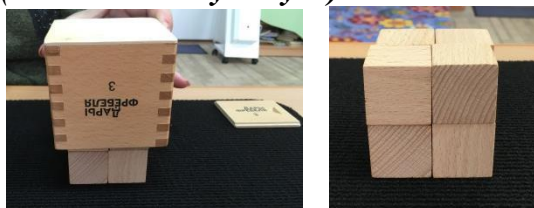
Цель: Формирование понимания целого и частей. Развитие речевой активности, воображения, мелкой моторики рук, логического мышления, координации движений; понимание симметрии, игровой деятельности. Развитие умения выстраивать логические цепочки, самостоятельно делать умозаключения и выводы. Воспитывать желание общаться и взаимодействовать со сверстниками.

Оборудование: игровое пособие «Дары Фрёбеля» дар № 3, коврик.

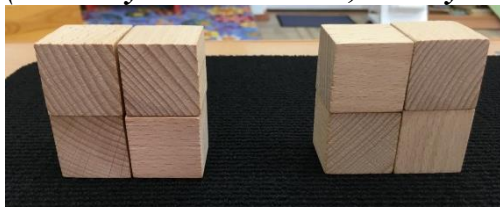
Ход игры:

Воспитатель рассказывает и одновременно демонстрирует «жизненные формы»:

- Ребята, а вы знаете, что в раньше старину на Руси строили не дома, а избы.
(достаем из «куба куб»)



В каждой избе было несколько окон, через которые проникал дневной свет.
(делим куб на две части, по 4 кубика)



А вечером, когда становилось темно, люди зажигали свечи.
(преобразуем из «одного окна» «свечу»: ставим три кубика вертикально, а четвертый кубик сверху поворачиваем)



Но свеча освещала небольшое пространство комнаты, и поэтому вечер при свечах казался длинным и скучным.

В современном мире с появлением электричества наша жизнь стала более удобной и комфортной.

При помощи выключателя мы одновременно зажигаем несколько лампочек, (*преобразуем из «второго окна» «лампочки», ставим четыре кубика горизонтально и разъединяем их*)



включаем торшер.

(*на «свече» поворачиваем верхний кубик в другую сторону*)



Придя домой каждый из вас обязательно включает телевизор.

(*кубик «лампочки» соединяем в квадрат и ставим вертикально*)



На электрической плите мы готовим ужин,

(*преобразуем «телевизор» в «плиту», ставим кубики горизонтально*) (*преобразуем из «торшера» «кастрюли», устанавливаем ещё два кубика на четыре*)

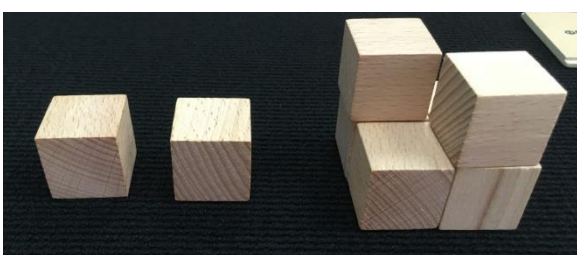


включаем электрический чайник,
(преобразуем «торшер в чайник», два кубика вертикально)

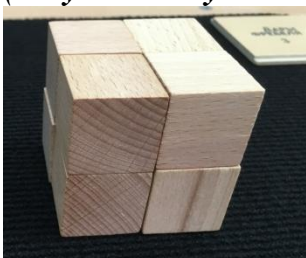


а когда через несколько минут вода закипит,

наливаем чай в кружки
(преобразуем из «чайника»: добавляем два кубика на «плиту»)



и всей семьей садимся за стол.
(получается куб из восьми кубов)



Как же тепло уютно и комфортно в современном доме.
(закрываем большим кубом-коробочкой)



«Раз словечко, два словечко, будет лесенка»

Возраст: с 5-6 лет

Цель: Формирование умения подбирать слова по смыслу на заданную букву и звук. Развитие речевой активности, воображения, мелкой моторики рук,

логического мышления, координации движений; понимание симметрии, игровой деятельности.

Оборудование: игровое пособие «Дары Фрёбеля» дар № 3.

Ход игры:

Участники игры: от двух до четырех.

Ведущий задает тему.

Игроки по очереди называют слова на заданную букву (звук) одновременно выставляя кубики лесенкой, в соответствии с объявленной темой.

Одно слово-одна ступенька.

«Умный помощник».

Возраст: с 5 лет

Цель: Дать детям первоначальное представление об основных частях компьютера и их назначении. Формирование понимания целого и частей, умение выстраивать логические цепочки, самостоятельно делать умозаключения и выводы. Развитие речевой активности, воображения, мелкой моторики рук, логического мышления, координации движений; понимание симметрии, игровой деятельности.

Оборудование: игровое пособие «Дары Фрёбеля» дар № 3, коврик.

Ход игры:

Воспитатель рассказывает историю:

- Однажды вечером папа пришел с магазина с огромной коробкой.

-Что это спросила Маша?

-«Компьютер».



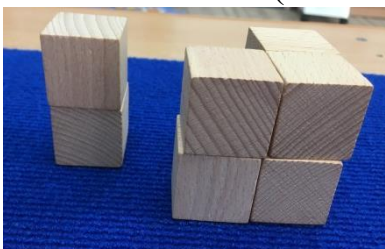
- И папа открыл коробку.



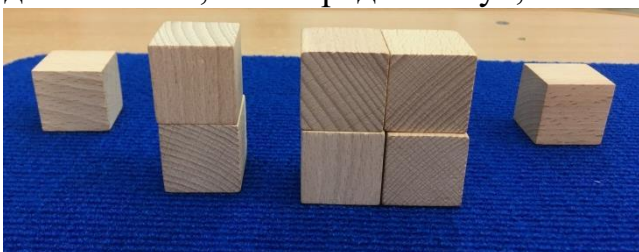
Оказывается, что у компьютера есть монитор,



системный блок (в нем находится мозг компьютера)



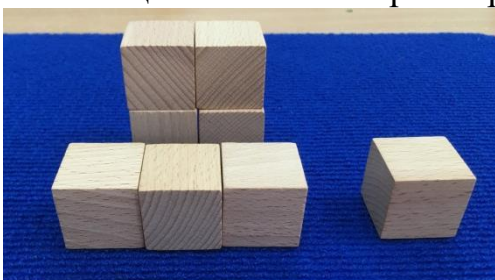
две колонки, они передают звук, с их помощью можно слушать музыку.



Папа подключил клавиатуру, набрал информацию,



с помощью мышки выбрал картинки,



подключил принтер и распечатал Маше новые раскраски.



Как замечательно иметь дома, такого умного помощника!

Для закрепления материала можно использовать загадки:

Что за друг такой железный,
Интересный и полезный.
Дома скучно, нет уюта,
Если выключен...

(Ответ: Компьютер)



Мультимедиа
Мама

На столе он перед нами,
на него направлен взор,
подчиняется программе,
носит имя...

(Ответ: Монитор)



Мультимедиа
Мама

На доске по строчке
Разместились кнопочки.
Догадайтесь мальчишки,
Как здесь тыкать пальчиком?

(Ответ: Клавиатура)



Мультимедиа
Мама

По ковру зверек бежит,
То замрет, то закружит,
Коврика не покидает,
Что за зверь, кто угадает?

(Ответ: Компьютерная мышь)



Мультимедиа
Мама

Если что-то отключить,
То компьютер замолчит,
Тугоухий, как медведь –
Ничего не сможет спеть.

(Ответ: Колонки)



Мультимедиа
Мама

То-то радость, то-то смех
На бумаге, без огрех,
Из какой коробки лезет
Текст на удивление всех?

(Ответ: Принтер)



Мультимедиа
Мама