

Рецензия

на дидактическое пособие «Машина времени»
воспитателя муниципального бюджетного дошкольного образовательного
учреждения «Детский сад №8 Белоглинского района»

Курыло Елены Александровны

Представленное к рецензии дидактическое пособие предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста, которое направлено на упорядочение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему и будущему).

Автор обращает внимание на то, что для дошкольников время является наиболее сложной категорией для восприятия и понимания. У них наблюдается смешение временных рамок, и время существует лишь в понятии «сейчас».

Актуальность данного дидактического пособия в том, что «Машина времени» имеет развивающее, обучающее и воспитывающее значение. Его можно использовать практически в любых видах деятельности детей 3-7 лет. «Машина времени» идеально подходит для сюрпризных моментов на занятиях.

Практическая значимость заключается в том, что пособие может использоваться в решении следующих задач: стимулировать любознательность и проявление детской инициативы; упорядочить знания детей о временных отношениях, расширить кругозор; формировать элементарные географические и исторические представления; сформировать представления о жизни людей в прошлом и настоящем, об изменении предметов, облегчающих труд людей; об объектах, создающих комфорт и уют в помещении и на улице.

Данное методическое пособие представляет собой коробку с открывающейся крышкой, «Колесо времени»; светодиодные лампочки с кнопкой; управляемая колонка с USB – входом, запись (звук машины времени); имеется управляемый моторчик, изображение разных эпох времени (прошлое, настоящее и будущее).

Данное дидактическое пособие соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам дошкольного образования и может быть рекомендовано для использования в образовательных учреждениях в группах общеразвивающей направленности.

Директор МКУ ИМЦ

04.10.2022г.



Л.С. Жирова

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8 Белоглинского района»

Дидактическое пособие «Машина времени»



Подготовил воспитатель:

Е.А. Курыло

2021г.

Актуальность

Современные люди и тем более дети, глядя на своих родителей, полностью погрузились в виртуальную жизнь компьютеров и других гаджетов. Окружающий мир уже не вызывает у них такой интерес как раньше. Но ребенок настроен на освоение окружающего мира, он хочет его познавать. То, что будет дальше в этой жизни, ребёнок узнает и увидит сам. Но, каждому ребёнку безумно интересно узнать, что же было, когда его не было. Узнать новое о мире, понять, как устроены вещи упорядочить свои представления о какой-либо сфере жизни.

К старшему дошкольному возрасту познавательная-исследовательская деятельность вычленяется в особую деятельность, в которой ребенок получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность:

Но проблема в том, что для дошкольников время является наиболее сложной категорией для восприятия и понимания. У них наблюдается смешение временных рамок, и время существует лишь в понятии «сейчас».

Поэтому я пришла к выводу о необходимости внедрения дидактического пособия «Машина времени», которая направлена на упорядочение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему и будущему), можно систематизировать и обобщить знания детей о временных отношениях.

«Машина времени» идеально подходит для сюрпризных моментов на занятиях.

Сюрприз - это неожиданные веселые моменты, которые всегда вызывают у детей бурю эмоций, дети оживляются, их деятельность активизируется. Кроме того, сюрпризные моменты создают ситуацию новизны, в которой нуждается ребенок дошкольного возраста. Сюрприз как нельзя более точно отвечает психологическим особенностям дошкольников. Сюрпризные моменты всегда красочны, ярки, неожиданны, они стимулируют развитие творческой фантазии, служат удовлетворению жажды открытий ребенком в окружающем мире. Ребенку-дошкольнику интересно все, кроме скуки, бездействия. Неизвестность всегда дразнит воображение детей. Сюрпризный момент это один из приемов активизации детей на занятии. Каждый воспитатель перед подготовкой к занятию ломает голову: « Какой же придумать сюрпризный момент?». Да! Не просто его придумать. Необходимо, чтобы он вписывался в тему занятия, чтобы к нему могли обратиться во время занятия, да и еще - завершить это занятие.

Мною была поставлена цель и задачи:

Цель: формировать представления детей об особенностях существования человека в определенных временных эпохах посредством дидактического пособия «Машина времени».

1. Формировать у детей познавательный интерес к окружающему миру.
2. Устанавливать причинно-следственные связи, последовательность развития мира по каждому направлению (древность, старина, наше время, будущее)
3. Формировать умение находить пути решения проблем, умение анализировать ситуацию.
4. Воспитывать коммуникативные навыки у дошкольников: умение выслушивать друг друга, работать в группах, отстаивать свою точку зрения.

Задачи:

- 1) Побуждать детей к пониманию того, что человек изменяет предметы, совершенствует их для себя и других людей, делая жизнь более удобной и комфортной.
- 2) Стимулировать любознательность и проявление детской инициативы; поиск сходства и различия вещей и явлений; словесный анализ-рассуждение.
- 4) упорядочить знания детей о временных отношениях, расширить кругозор;
- 5) Формировать элементарные географические и исторические представления.
- 6) Дать представления о жизни наших предков, познакомить с одеждой и бытом, внешним видом, жилищем людей изучаемой эпохи.
- 7) Сформировать представления о жизни людей в прошлом и настоящем, об изменении предметов, облегчающих труд людей; об объектах, создающих комфорт и уют в помещении и на улице.
- 8) Развивать представления об особенностях культуры изучаемой страны.
- 9) Способствовать использованию полученных знаний в разных видах деятельности.

Материал: («Машина времени») коробка с открывающейся крышкой., размер: 25 см x 35 см; («Колесо времени») диаметр – 8 см; светодиодные лампочки с кнопкой; управляемая колонка с USB – входом, запись (звук машины времени, записи станций – прошлое, настоящее и будущее с предложением посмотреть видеоролик определённой эпохи); имеется управляемый моторчик, изображение разных эпох времени(прошлое, настоящее и будущее).

Педагогами детских садов отмечено, что воспитанники последних поколений проявляют устойчивый интерес к истории возникновения предметов, жизни людей, животных и др. Это прослеживается в игровой деятельности, где дети берут на себя роли героев мультфильмов, таких как «Новаторы» (главные герои: дети и их питомец хомяк путешествуют по времени в холодильнике); «Уроки Тетушки Сова» (главный герой - Тетушка Сова знакомит детей с чудесами света); «Занимательные уроки всемирной истории» (в каждом уроке внук с дедом через «волшебную дверь в историю» по ковру «междуречью» путешествуют по странам древнего мира). Дети

увлеченно рассказывают о мире динозавров, предметах прошлого; их интересует Ноев ковчег, Троянский конь и др. Появился познавательный интерес к новым непонятным для них словам, таким как «горница», «витязь», «гусли» и др.

Понимая, что тема связи времён детям интересна, мы решили создавать ситуации, в которых у них проявляется познавательная активность, а не простое восприятие информации.

Как известно, мышление дошкольника наглядно-образное, а информационное воздействие медиасреды формирует душу и ум современного ребенка, воспитывает его вкусы и взгляды на мир. Поэтому для иллюстрации каких-либо ситуаций мы выбрали жанр мультипликационного фильма, так как считаем, что мультфильм – наиболее эффективный воспитатель от искусства и медиасреды, поскольку сочетает в себе слово и картинку, т.е. включает два органа восприятия: зрение и слух.

В первую очередь необходимо отметить использование в мультфильме особого художественного приёма – смешения фантастического и реального. Ведущие мировые ученые, такие как Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Т. Рибо, Дж. Селли, указывают на особую роль воображения в психическом становлении дошкольника. Свойственный ребенку недостаток опыта, знаний и представлений компенсируется и замещается включением воображения в разные виды деятельности.

Мультфильмы обладают богатыми педагогическими возможностями:

- расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациям;
- показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
- формируют оценочные отношения к миру, развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;
- развивают эстетический вкус, чувство юмора;
- мультфильмы помогают реализовать эмоциональные потребности.

Учитывая вышесказанное, мы решили создать дидактическое пособие «Машина времени», которое отвечает интересам воспитанников, а если добавить еще и совместный с ребенком анализ увиденного, то становится мощным воспитательным инструментом и одним из эффективных наглядных материалов.

В процессе организации образовательной деятельности учитываются особенности детей, осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход. Для реализации поставленных задач были подобраны картинки (в том числе в виде презентаций), игры, литературные произведения, подобран дидактический материал, музыкальное сопровождение, мультфильмы, документальные видеозаписи, что позволяет сделать занятия доступными, содержательными и познавательными.

На всех мероприятиях присутствует одно и то же дидактическое пособие «Машина времени».

Детям предлагается выбрать водителя «Машины времени» считалкой. Водитель запускает устройство, включает мультцветную управляемую светодиодную лампу, начинает играть музыка. Затем водитель запускает двигатель перемещения во времени и на панели устанавливает изображение, сопровождающиеся записью, через управляемую колонку. В записи говорится в какое попали время (прошлое, настоящее или в будущее), предлагается посмотреть на манетор или экран.

На экране появляется фотография того времени, в которое попали дети, и начинается воспроизведение определенной презентации, документального фильма либо мультфильма. В устройстве есть место, куда заранее можно положить предметы исторического характера для их изучения. Затем занятие продолжается в соответствии с поставленными задачами.

Методы использования дидактического пособия

1. Словесный метод Рассказ, беседы, чтение, объяснение, пояснение, вопросы поискового характера, использование медиасреды. Этот метод помогает лучше осмыслить жизнь того времени, с которым знакомятся дети, способствует выражению детьми своей точки зрения, развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

2. Наглядный метод

-Рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций., предметов касающейся темы.

-Схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы. Использование видеофильмов, различных презентаций, помогающих преподнести более красочно и интересно информацию детям.

-Составление и оформление макетов.

Данный метод способствует развитию эмоционального отклика, яркому восприятию, умению выражать свои чувства и мысли.

3. Практический метод

Экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия.

4. Игровой метод

Сюрпризный момент, дидактические, сюжетно – ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции и креативности. Детям предлагается доступный, наглядный, эмоционально – насыщенный материал

Перспектива развития

В перспективе планируется пополнять пособие новыми «историческими панно», на которых будут отражены:

- эволюция человека;
- эволюция растительного мира;
- эволюция животного мира;
- история России;
- история Краснодарского края;
- история с. Белая Глина;

- история транспорта;
- история книги и мн.др.

В перспективе планируется разрабатываться разнообразные панно на основе тем по направлениям углубленной работы наших педагогов, а также с учетом интересов и потребностей наших воспитанников и запросов родителей, которые будут обогащаться методическим материалом (иллюстрации, презентации, конспекты ООД, видеофильмы и т.д.).

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8 Белоглинского района»

Дидактическое пособие «Машина времени»



Подготовил воспитатель:
Е.А. Курыло

2021г.

Актуальность

Современные люди и тем более дети, глядя на своих родителей, полностью погрузились в виртуальную жизнь компьютеров и других гаджетов. Окружающий мир уже не вызывает у них такой интерес как раньше. Но ребенок настроен на освоение окружающего мира, он хочет его познавать. То, что будет дальше в этой жизни, ребёнок узнает и увидит сам. Но, каждому ребёнку безумно интересно узнать, что же было, когда его не было. Узнать новое о мире, понять, как устроены вещи упорядочить свои представления о какой-либо сфере жизни.

К старшему дошкольному возрасту познавательно-исследовательская деятельность вычленяется в особую деятельность, в которой ребенок получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность:

Но проблема в том, что для дошкольников время является наиболее сложной категорией для восприятия и понимания. У них наблюдается смешение временных рамок, и время существует лишь в понятии «сейчас».

Поэтому я пришла к выводу о необходимости внедрения дидактического пособия «Машина времени», которая направлена на упорядочение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему и будущему), можно систематизировать и обобщить знания детей о временных отношениях.

«Машина времени» идеально подходит для сюрпризных моментов на занятиях.

Сюрприз - это неожиданные веселые моменты, которые всегда вызывают у детей бурю эмоций, дети оживляются, их деятельность активизируется. Кроме того, сюрпризные моменты создают ситуацию новизны, в которой нуждается ребенок дошкольного возраста. Сюрприз как нельзя более точно отвечает психологическим особенностям дошкольников. Сюрпризные моменты всегда красочны, яркие, неожиданны, они стимулируют развитие творческой фантазии, служат удовлетворению жажды открытий ребенком в окружающем мире. Ребенку-дошкольнику интересно все, кроме скуки, бездействия. Неизвестность всегда дразнит воображение детей. Сюрпризный момент это один из приемов активизации детей на занятии. Каждый воспитатель перед подготовкой к занятию ломает голову: «Какой же придумать сюрпризный момент?». Да! Не просто его придумать. Необходимо, чтобы он вписывался в тему занятия, чтобы к нему могли обратиться во время занятия, да и еще - завершить это занятие.

Мною была поставлена цель и задачи:

Цель: формировать представления детей об особенностях существования человека в определенных временных эпохах посредством дидактического пособия «Машина времени».

1. Формировать у детей познавательный интерес к окружающему миру.
2. Устанавливать причинно-следственные связи, последовательность развития мира по каждому направлению (древность, старина, наше время, будущее)
3. Формировать умение находить пути решения проблем, умение анализировать ситуацию.
4. Воспитывать коммуникативные навыки у дошкольников: умение выслушивать друг друга, работать в группах, отстаивать свою точку зрения.

Задачи:

- 1) Побуждать детей к пониманию того, что человек изменяет предметы, совершенствует их для себя и других людей, делая жизнь более удобной и комфортной.
- 2) Стимулировать любознательность и проявление детской инициативы; поиск сходства и различия вещей и явлений; словесный анализ-рассуждение.
- 4) упорядочить знания детей о временных отношениях, расширить кругозор;
- 5) Формировать элементарные географические и исторические представления.
- 6) Дать представления о жизни наших предков, познакомить с одеждой и бытом, внешним видом, жилищем людей изучаемой эпохи.
- 7) Сформировать представления о жизни людей в прошлом и настоящем, об изменении предметов, облегчающих труд людей; об объектах, создающих комфорт и уют в помещении и на улице.
- 8) Развивать представления об особенностях культуры изучаемой страны.
- 9) Способствовать использованию полученных знаний в разных видах деятельности.

Материал: («Машина времени») коробка с открывающейся крышкой., размер: 25 см x 35 см; («Колесо времени») диаметр – 8 см; светодиодные лампочки с кнопкой; управляемая колонка с USB – входом, запись (звук машины времени, записи станций – прошлое, настоящее и будущее с предложением посмотреть видеоролик определённой эпохи); имеется управляемый моторчик, изображение разных эпох времени(прошлое, настоящее и будущее).

Педагогами детских садов отмечено, что воспитанники последних поколений проявляют устойчивый интерес к истории возникновения предметов, жизни людей, животных и др. Это прослеживается в игровой деятельности, где дети берут на себя роли героев мультфильмов, таких как «Новаторы» (главные герои: дети и их питомец хомяк путешествуют по времени в холодильнике); «Уроки Тетушки Совы» (главный герой - Тетушка Сова знакомит детей с чудесами света); «Занимательные уроки

всемирной истории» (в каждом уроке внук с дедом через «волшебную дверь в историю» по ковру «междуречью» путешествуют по странам древнего мира). Дети увлеченно рассказывают о мире динозавров, предметах прошлого; их интересует Ноев ковчег, Троянский конь и др. Появился познавательный интерес к новым непонятным для них словам, таким как «горница», «витязь», «гусли» и др.

Понимая, что тема связи времён детям интересна, мы решили создавать ситуации, в которых у них проявляется познавательная активность, а не простое восприятие информации.

Как известно, мышление дошкольника наглядно-образное, а информационное воздействие медиасреды формирует душу и ум современного ребенка, воспитывает его вкусы и взгляды на мир. Поэтому для иллюстрации каких-либо ситуаций мы выбрали жанр мультипликационного фильма, так как считаем, что мультфильм – наиболее эффективный воспитатель от искусства и медиасреды, поскольку сочетает в себе слово и картинку, т.е. включает два органа восприятия: зрение и слух.

В первую очередь необходимо отметить использование в мультфильме особого художественного приёма – смешения фантастического и реального. Ведущие мировые ученые, такие как Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Т. Рибо, Дж. Селли, указывают на особую роль воображения в психическом становлении дошкольника. Свойственный ребенку недостаток опыта, знаний и представлений компенсируется и замещается включением воображения в разные виды деятельности.

Мультфильмы обладают богатыми педагогическими возможностями: —расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациям;

—показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;

—формируют оценочные отношения к миру, развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;

—развивают эстетический вкус, чувство юмора;

—мультфильмы помогают реализовать эмоциональные потребности.

Учитывая вышесказанное, мы решили создать дидактическое пособие «Машина времени», которое отвечает интересам воспитанников, а если добавить еще и совместный с ребенком анализ увиденного, то становится мощным воспитательным инструментом и одним из эффективных наглядных материалов.

В процессе организации образовательной деятельности учитываются особенности детей, осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход. Для реализации поставленных задач были подобраны картинки (в том числе в виде презентаций), игры, литературные произведения, подобран дидактический материал, музыкальное сопровождение, мультфильмы, документальные видеозаписи, что позволяет сделать занятия доступными, содержательными и познавательными.

На всех мероприятиях присутствует одно и то же дидактическое пособие «Машина времени».

Детям предлагается выбрать водителя «Машины времени» считалкой. Водитель запускает устройство, включает мультицветную управляемую светодиодную лампу, начинает играть музыка. Затем водитель запускает двигатель перемещения во времени и на панели устанавливает изображение, сопровождающиеся записью, через управляемую колонку. В записи говорится в какое попали время (прошлое, настоящее или в будущее), предлагается посмотреть на манетор или экран.

На экране появляется фотография того времени, в которое попали дети, и начинается воспроизведение определенной презентации, документального фильма либо мультфильма. В устройстве есть место, куда заранее можно положить предметы исторического характера для их изучения. Затем занятие продолжается в соответствии с поставленными задачами.

Методы использования дидактического пособия

1. Словесный метод Рассказ, беседы, чтение, объяснение, пояснение, вопросы поискового характера, использование медиасреды. Этот метод помогает лучше осмыслить жизнь того времени, с которым знакомятся дети, способствует выражению детьми своей точки зрения, развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

2. Наглядный метод

-Рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций, предметов касающейся темы.

-Схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы. Использование видеофильмов, различных презентаций, помогающих преподнести более красочно и интересно информацию детям.

-Составление и оформление макетов.

Данный метод способствует развитию эмоционального отклика, яркому восприятию, умению выражать свои чувства и мысли.

3. Практический метод

Экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия.

4. Игровой метод

Сюрпризный момент, дидактические, сюжетно – ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции и креативности.

Детям предлагается доступный, наглядный, эмоционально – насыщенный материал

Перспектива развития

В перспективе планируется пополнять пособие новыми «историческими панно», на которых будут отражены:

- эволюция человека;
- эволюция растительного мира;
- эволюция животного мира;

- история России;
- история Краснодарского края;
- история с. Белая Глина;
- история транспорта;
- история книги и мн.др.

В перспективе планируется разрабатываться разнообразные панно на основе тем по направлениям углубленной работы наших педагогов, а также с учетом интересов и потребностей наших воспитанников и запросов родителей, которые будут обогащаться методическим материалом (иллюстрации, презентации, конспекты ООД, видеофильмы и т.д.).

Приложение №1

Конспект ООД с элементами сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Путешествие в древний мир»

Воспитатель: Е.А. Курыло

Программное содержание:

- Познакомить детей с жизнью первобытного человека.
- Воспитывать интерес к истории развития человека.
- Развивать любознательность.
- Расширять поисково-познавательную деятельность детей.
- Учить правильно строить ответ на вопрос, поставленный воспитателем, отвечать полным предложением.
 - Развивать познавательную активность, обогащать словарь. Вызывать желание активно участвовать в общем разговоре.
 - Воспитывать дружеские взаимоотношения, взаимопомощь.
 - Развивать память, логическое мышление, речь, интерес к самостоятельному решению познавательных задач.
 - Закрепить с детьми полученные знания, доставить детям радость и удовольствие от сюжетно-ролевой игры.

Активизация словаря:

жилище, пещера, племя, наскальные рисунки.

Материалы и оборудование:

«машина времени», пещера, шкуры животных, «священный огонь», камни и палочки для разведения костра, силуэты животных, листы бумаги, угольки.

Музыкальное оформление:

аудиозаписи – звук «Машина времени», «Звуки животных», «Звуки природы».

Предварительная работа:

Чтение книг и энциклопедий по теме «Древний мир».

Ход НОД:

– Ребята, посмотрите, что я нашла чулане детского сада. Как вы думаете, что это такое? (*Машина времени.*)

– Кто-нибудь может объяснить, что такое машина времени и зачем она нужна? (Механизм, с помощью которого можно путешествовать во времени.)

– Интересно, куда же мы можем попасть с помощью этой машины времени? (*в будущее и прошлое или настоящее*)

– Интересно, куда нас отправит машина времени?

Тот, кто готов отправиться в путешествие, подходите ближе, чтобы попасть в поле действия машины времени.

Приготовились!

Детям предлагается выбрать водителя «Машины времени» считалкой. Водитель запускает устройство, включает мультицветную управляемую светодиодную лампу, начинает играть музыка. Затем водитель запускает двигатель перемещения во времени и на панели устанавливает изображение, сопровождающиеся записью, через управляемую колонку. В записи говорится, что попали в первобытный мир, предлагается посмотреть на экран и посмотреть мультфильм «Занимательные уроки всемирной истории», в каждом уроке внук с дедом через «волшебную дверь в историю» путешествуют по странам древнего мира».

Звучит аудиозапись – звук «Машина времени». (Пока звучит запись заходим в зал стилизованный под первобытный мир. В середине стоит шалаш из кольев покрытый разными меховыми одеждами, выложен первобытный костер из камней, а рядом сидит первобытный человек).

-Ребята, как вы думаете куда мы попали (*в прошлое, первобытный мир*)

- Как вы догадались?

-Почему древний человек- женщина одета не так, как мы с вами? Как одевались древние люди?

-Как они добывали шкуры животных (*охотились на них*)

-На каких древних животных они охотились (мамонт, шерстистый носорог, пещерный медведь, бизоны, саблезубые тигры, гигантский олень)

-Для чего еще использовали шкуры животных (*обтягивали ими свои хижины*)

-Кроме хижин, где ещё жил древний человек? (*в пещерах*)

-Как называют таких людей? (*пещерные*)

-Раз уж мы попали в древний мир, давайте попробуем стать первобытными людьми и пожить их жизнью. Посмотрите, в хижине лежат готовые шкуры животных, давайте их примерим.

— Раз первобытные люди
Пошли в первобытный лес.
И первобытное солнце
Глядело на них с небес.
Решили тогда эти люди
В глухой пещере пожить,
Огонь они раздобыли,
На нем стали пищу варить.
А ели они руками
И пили воду с ручья,
Одеты не так, как мы с вами,
Шкура на них была.

-Вот мы с вами превратились в древних людей. Давайте поговорим с первобытным человеком. *(дети пытаются общаться с сидящим древним человеком)*

-Ребята, как вы думаете почему она нас не понимает?

-Правильно, в те времена люди не умели разговаривать. Скажите, как же общались люди между собой *(жестами и горловыми звуками)*

-Давайте попробуем пообщаться с др. человеком жестами и звуками.

-Давайте, покажем что мы не злые, а дружелюбные.

— А теперь покажем что мы очень устали и хотим спать.

-Покажите, что вы хотите есть.

-Посмотрите ребята, она показывает на кострище, как вы думаете, что она пытается нам сказать *(что надо разжечь огонь)*

- Для чего нужен огонь?

- Вы знаете как добывали огонь *(с помощью искры)*

-Ну что ж, будем добывать огонь. *(проводится игра «Добыча огня».* –

Добываем мы огонь,

Взяли палочку в ладонь.

Сильно палочку покрутим –

И огонь себе добудем

Взяли камни мы в ладонь

Камень с камушком потрем

Добываем мы огонь

Дети пытаются добыть огонь с помощью камней и палочек. Воспитатель «заготавливает» ветки для костра. Разводим бутафорский огонь.)

Ну вот, развели огонь. А какую ещё пользу приносил огонь (*люди грелись, и отпугивали диких животных*)

(*звучит запись звуков древних животных*)

-Слышите, ночью животные подкрадывались к жилищу людей. Что же нам делать? Смотрите, др. человек показывает что-то. Что она хочет сказать (*нужно взять палки и шумовые предметы и громко ими шуметь*).

(дети стучат палками и капсулами от киндера, которые заранее наполнили камушками)

-Здорово, мы отпугнули диких животных. Как вы думаете, смог ли это сделать один человек?

-Оказывается, люди уже тогда понимали, что жить племенами безопаснее.

– Ну что ж, мы должны найти себе пропитание? Где взять еду (*охота, рыбалка, собирание трав*)

-Посмотрите, др. чел опять что-то хочет сказать? Вы понимаете? А я помоему понимаю. Для того, что бы охота была удачной, др. люди исполняли ритуальный танец. Мы тоже должны это сделать.

(*исполнение ритуального танца*)

Кто ходил на охоту мужчина или женщина?

-А чем занималась женщина? (*шила одежду, создавала украшения из клыков, костей убитых животных*)

-Предлагаю мальчикам отправиться на охоту, а девочки с первобытной женщиной будут готовить украшения для себя и мужчин.

– Как же мы с вами будем охотиться на животных? Что будет нашим оружием? Древние люди делали оружие для охоты из палок и камней. А мы с вами сделаем из бумаги специальное оружие на древнего зверя. Скомкайте бумагу сильнее. Теперь можно отправляться на охоту, но, чтобы не спугнуть зверя, идти нужно очень тихо.

Звучит аудиозапись «*Звуки животных*». (Дети делают из листов бумаги комки и сбивают ими силуэты животных. Подводится итог: ребята называют животного, в которого попали бумажным комком.)

Славно поохотились, богатая добыча, а посмотрите какие украшения вам приготовили девочки. (*девочки украшают мальчиков*)

Ребята, а пока наш ужин готовится, мы с вами порисуем. Скажите, как назывались рисунки древних людей (*наскальные*)

-Чем они рисовали (*углями*)

-Что они рисовали?

-Предлагаю разрисовать нашу пещеру.

(дети рисуют животных, людей ит. д)

По-моему, еда готова. Первобытная женщина приготовила нам угощение в путь.

Через некоторое время гудит «машина времени».

Ребята, слышите? По-моему, нам пора возвращаться. Давайте попрощаемся с др. человеком, поблагодарим за гостепреимство.

Возвращение!

Итог:

Где вы были? Что больше запомнилось? Легко ли жилось первобытным людям?

Конспект

занятия игры - путешествия «Машина времени»

для детей подготовительной группы

Воспитатель: Е.А. Курыло

Аннотация: данная методическая разработка создана с целью организации образовательной деятельности для закрепления у детей представлений о времени и практическом применении часов. Может быть использована педагогами подготовительных групп как итоговое занятие.

В конспекте представлены игровые приемы и упражнения для решения **задач**, направленных на:

- упражнение детей определения времени по часам с точностью до часа;
- закрепление знаний о частях суток;
- уточнение знаний детей об устройстве часов;
- упражнение детей в счете.

Предлагаемый конспект занятия проходит в виде игры путешествия.

Предварительная работа:

- 1) Знакомство с часами, с историей часов.
- 2) Знакомство с частями суток.
- 3) Чтение произведения «Сказка о потерянном времени» Е. Шварца.
- 4) Изготовление макета космических часов.
- 5) Создание презентации и интерактивного героя «Хранительница времени».

Раздаточный материал:

- 1) Макет часов (на каждого);
- 2) Дидактическая игра «Части суток»;
- 3) Магнитофон (аудиозапись - космическая музыка);

- 4) Конверт с письмом от жителей города;
- 5) Конверты с заданиями от пиратов;
- 6) Иллюстрации разных часов;
- 7) Цифры от 1-12.

Ожидаемый результат: Наш опыт работы показывает, что знания данные в форме игры путешествия усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче.

Дети закрепили знания о времени и часах, научились соотносить время суток с режимом дня, усовершенствовали грамматический строй речи, внимание, память, мышление, что позволит активнее использовать математические знания в повседневной жизни.

Методическое проведение игры:

При организации игры путешествия необходимо продумать сюжет, в котором будут решаться образовательные задачи. Например: путешествие в страну Времени. Продумать задания, которые решаются в виде различных трудностей, которые дети должны выполнить. Продумать размещение дидактических игр и пособий в группе. Во время образовательной деятельности используются различные формы работы: групповая (Д/И «Части суток»), индивидуальная (Д/И «Поставь время на часах»), коллективная (устный счет, история и устройство часов).

Ход образовательной деятельности.

Введение в игровую ситуацию.

Дети стоят полукругом перед педагогом.

Воспитатель: Ребята, сегодня утром, я решила проверить почту в нашем детском саду и заглянула в почтовый ящик, а в нём лежало письмо, адресованное вам. Интересно, кто его прислал? Давайте прочитаем!

«Здравствуйтесь ребята, пишут вам жители страны Времени. У нас случилась беда! Космические пираты украли у нас «пески времени» и из-за этого у нас в стране остановилось время и в городе начались беспорядки. Все жители повсюду стали опаздывать. Помогите нам пожалуйста вернуть время. Для этого вам нужно выполнить правильно все задания, которые приготовили космические пираты. Торопитесь!»

Воспитатель: Давайте отправимся с вами в Страну Времени и поможем жителям. На чём можно до неё добраться? (**называют варианты, в том числе и на машине времени**).

Отправляемся, встали в круг (используя машину времени), положили руки друг другу на плечи, закрыли глаза. (звучит космическая музыка). Начинаем обратный отсчёт 10, 9, 8... Мы взлетаем.

Воспитатель: Смотрите, кто это нас встречает? (воспитатель обращает внимание детей на экран).

Хранительница времени: Здравствуйтесь, я Хранительница времени. Спасибо вам что не оставили нас в беде. Жители города во всем любят порядок и

всегда соблюдают распорядок дня. Но пираты украли у нас «пески времени» и распорядок нарушился. Для того, чтобы нам помочь вам нужно выполнить все задания пиратов. Вы готовы?

Итак, первое задание, *отгадать загадки*, приготовленные пиратами.

Солнце яркое встаёт,
Петушок в саду поёт,
Все в округе просыпаются,
дети в садик собираются. (утро)

Спешат на ночлег пешеходы,
Нигде не увидишь ребят.
И только вокзалы,
заводы, часы и машины не спят.
(вечер)

Спят луга, спят леса,
Пала свежая роса.
В небе звездочки горят,
В речке струйки говорят,
К нам в окно луна глядит,
Малым детям спать велит. (ночь)

Солнце в небе высоко, и до ночи
далеко, Коротка деревьев тень.
Что за время суток? (День)
День и ночь бегут минутки, День
плюс ночь — мы знаем (сутки)

Воспитатель: о чём были эти загадки?

- Как можно назвать это, одним словом. (*части суток*).
- Сколько частей в сутках? (*4, назовите их по порядку*).

Хранительница: пираты перепутали части суток, нужно срочно вернуть все на место.

В этом вам поможет игра **«Распорядок дня»**

Воспитатель: Разделитесь на 2 команды. Каждая команда будет собирать определенные части суток. (*после проводится беседа*).

- Что нарисовано на картинке?
- Когда это бывает?
- Что вы делаете утром? А днём?
- Как вы узнали, что на картинке утро (*вечер*)?
- Какое время суток вам больше нравится? Почему?

Хранительница: кто из вас знает сколько часов в сутках? (*в сутках 24 часа*).

Следующее испытание, нужно снова отгадать загадку.

На руке и на стене, и на башне в вышине,
Ходят, ходят ровным ходом. От восхода до захода.
(Часы)

Хранительница: что такое часы? (*это прибор для определения времени*);

Хранительница: для чего нужны часы? (*чтобы люди могли определить время*);

Хранительница: Смотрите, сколько у меня разных часов, но по ним нельзя определить время. Чтобы мы смогли это сделать, нужно расставить часы в порядке их изобретения.

Ди «История часов»

Дети на магнитной доске выставляют картинки по порядку: солнечные, свеча, водяные, песочные, механические, электронные часы, кварцевые. После чего проводится опрос.

- чем не удобны солнечные часы? (чтобы узнать время, нужно выходить на улицу, в пасмурную погоду время не определишь);
- чем опасны были часы свеча? (могут упасть, возникнет пожар);
- можно ли было узнать точно время по песочным или водяным часам. Почему? (часы были бы большого размера, у них нет стрелок, нельзя определить время до минут);
- как работают механические часы? (их нужно всегда заводить);
- чем удобны электрические часы? (работают на батарейках, и от электричества не требуют постоянного ухода);
- где мы используем электрические часы?

Хранительница: какие еще часы бывают? *(ответы детей, на экране изображения часов)*.

Воспитатель: скажите, как называются часы, которые:

Висят на стене - ... (настенные)

Стоят на полу - ... (напольные)

Стоят на столе - ... (настольные)

На руке - ... (наручные)

Лежат в кармане - ... (карманные)

Стоят на камине - (каминные)

Хранительница: Как называется круг с цифрами на часах? *(циферблат)*.

Хранительница: Правильно это круг с цифрами и 3 стрелками, которые указывают на цифры, так мы узнаем время. Но что же я вижу все цифры у циферблата рассыпались, это снова проделки пиратов. Помогите цифрам вернуться на свои места.

Игра «Составь циферблат» *(дети подходят к макету часов, лежащему на полу)*.

Воспитатель: смотрите этот круг надо превратить в циферблат, а значит правильно разложить цифры. Чтобы правильно разложить цифры нужно выполнить правило: у всех часов вверху всегда располагается число (12). В нижней части круга располагается число (6). Справа цифра 3, слева 9. Остальные цифры располагаются между ними по порядку. Приступайте к заданию.

Проверьте, все ли цифры на своём месте? *(Дети проверяют)*.

Максим, скажи, какие цифры вы расположили между числом 3 и 6? Наташа назови какие цифры находятся между 9 и 12?

Давайте послушаем пошли ли часы? *(нет)*.

Воспитатель: Давайте попробуем разобраться в устройстве часов. *(воспитатель достаёт учебный макет часов)*.

- Что есть у часов? *(Корпус, стрелки, циферблат)*;

- Сколько стрелок у часов? *(Три: часовая, минутная и секундная)*;

Правильно три: часовая – самая медленная, минутная – быстрее движется и секундная самая быстрая.

- Что показывает короткая (длинная) стрелки? *(Часы, минуты)*;

- Если стрелка показывает часы значит она, какая? *(часовая)*;

- Если стрелка показывает минуты значит, как она называется? (Минутная).

- Покажи мне минутную стрелку, скажи, как она двигается, что показывает? (тоже самое с часовой 2-3 ребенка).

Хранительница: в каком направлении движутся стрелки? (стрелки двигаются по кругу с лева на право). Давайте с вами немножко отдохнем.

П/и «Ходят стрелочки по кругу»

(Дети двигаются вокруг макета часов («Космических часов») держась за руки, под текст стихотворения.)

Мы часы, наш точен ход,
Водят стрелки хоровод.
Ходят стрелочки по кругу
И хотят догнать друг друга.
Стрелки, стрелки не спешите,
Вы нам время подскажите.

- Сейчас разберемся с космическими часами. Поставьте на часах 3 часа. (дети выясняют что не хватает минутной стрелки).

Хранительница: Пираты украли одну стрелку у часов. Можно ли определить время, имея только одну стрелку? Почему?

Воспитатель: Как вы считаете, что дольше тянется минута или секунда? (ответы детей).

Давайте проверим. (Дети двигаются по кругу, выполняя движения в соответствии с текстом.)

Входишь ты в волшебный круг,
Замирает все вокруг!
одна (Секунда) минута лишь пройдет,
Путник снова отомрет.

Через некоторое время раздаётся хлопок в ладоши, по которому «застывшие» путники вновь оживают. Им предлагается отгадать, сколько времени они были «заколдованы».

- что можно успеть сделать за 1 минуту;

- что можно успеть сделать за секунду; (ответы детей)

Секунда небольшой промежуток времени, минута больше. В 1 минуте 60 секунд.

Хранительница: итак, следующее задание. Нужно ответить на вопросы и поставьте время на часах. (дети проходят за столы).

Игра «Поставь время на часах»

1. Во сколько часов открывается детский сад? (В 7 часов утра);
2. Во сколько часов начинаются занятия в детском саду? (В 9 часов утра);
3. В какое время в детском саду вы отправляетесь на утреннюю прогулку? (В 11 утра);
4. В какое время вы приходите с прогулки? (В 12 часов дня, в полдень);
5. Во сколько часов начинается «тихий час»? (в 1 час дня);

6. Во сколько часов заканчивается «тихий час» в детском саду? (в 3 часа дня);

7. Во сколько часов закрывается детский сад? (в 7 часов вечера).

Воспитатель: Ребята, а как вы думаете, зачем пираты задали вам такие вопросы? (Чтобы проверить, как мы знаем режим дня в детском саду);

- А для чего нужен режим дня? (Чтобы делать все вовремя, не опаздывать, не болеть).

Правильно, вы знаете свой режим дня в детском саду и умеете ориентироваться во времени! Молодцы.

Рефлексия.

Воспитатель: Занимаем места в «машине времени» (музыка, «возвращаемся» в группу).

- Ребята, вам понравилась путешествие?

- Что нового вы сегодня узнали?

- Скажите, как бы мы жили, если бы не было часов? (Дети рассуждают).

- Кому было интересно в Стране Времени - поднимите руки, а кому было трудно.

- Что было трудного? Что интересно? Кто хотел бы ещё побывать в Стране Времени? Хранительница времени подарила вам подарок недостающую минутную стрелку.

Ребята, я очень рада, что ваши знания и ваши умения помогли жителям страны Времени! А сейчас вам пора собираться на прогулку.

Конспект сюжетно-ролевой игры

«Путешествие в прошлое на машине времени»

Воспитатель: Е.А. Курьло

Цель: Приобщать детей к родной культуре и традициям.

Психолого-педагогические задачи:

Образовательные:

В игровой форме закрепить и расширить знания о предметах быта, труда, одежде.

Развивающие:

Развивать познавательные способности детей в процессе знакомства с прошлым и настоящим родного края. Использовать игру для формирования интересов и способностей детей.

Воспитательные:

Воспитывать доброжелательность между детьми, умение учитывать желания сверстников.

Виды детской деятельности; игровая, речевая, двигательная, исследовательская, наглядная.

Интеграция: познавательное, художественно-эстетическое, физическое, речевое.

Формы работы с детьми: групповые, индивидуальные.

Предварительная работа: Экскурсия в горницу детского сада, рассматривание фотографий, иллюстраций.

Наглядно – дидактические пособия:

«Машина времени», пульт управления, наушники, «*тубы с провизией*», походная аптечка, пробирки, фотоаппарат, блокнот с ручкой, микрофон, скафандр, звукозаписи, старинная изба, костюмы.

Ход игры:

Сегодня мы с вами отправимся в путешествие. «Путешествие в прошлое.»

– Когда же жили наши прадеды? (*В далёком прошлом.*)

– А мы с вами где находимся? (*В настоящем.*)

– А завтра где будем? (*В будущем.*)

Прошлое все то, что было,

Никакая в мире сила,

Всё обратно не вернёт,

Время лишь вперёд идёт.

То, что видим мы сейчас, –

Настоящее для нас,

Будущее – то, что будет,

И его не знают люди”.

– Как же нам попасть в прошлое? (На «Машине времени», построить летающую тарелку, космический корабль и т. д.)

– Поднимите руки, кто хочет лететь в прошлое? Я буду руководителем полёта.

– Людей, каких профессий нам необходимо взять с собой? (Штурман – помощник руководителя полёта; врач – вдруг кто-то заболел; учёного – он будет выходить из машины времени; журналиста – он сделает снимки о прошлом, напишет статью в газету; повар – он будет кормить экипаж во время полёта; остальные дети будут туристами).

-Занять места и с помощью машины времени отправляемся. (Дети берут на себя ту или иную роль, готовятся к её выполнению, запасаясь необходимой провизией). Руководитель полёта предупреждает, что в полёте могут быть лишь две остановки, после которых машина вернётся домой в настоящее. Перед полётом врач выдаёт всем витамины.

Руководитель полёта: Объявляю готовность!

Штурман: Есть готовность!

Руководитель полёта: Экипаж к полёту во времени готов?

Штурман: Экипаж готов к полёту во времени! 10,9,8,7,6,5,4,3,2,1 Пуск.

Штурман: Есть пуск! (*Запись пуска ракеты*).

Руководитель полёта: Штурман! Приём! Приём! Как слышите? Есть перегрузки?

Штурман: Спасибо! Всё нормально, полёт продолжается!

Руководитель полёта: Предлагаю сделать первую остановку во времени. Учёным подготовиться к выходу из корабля. Экипаж остаётся на своих местах.

Учёный выходит из корабля, берёт пробы воды и воздуха, возвращается на корабль. На корабле происходит обсуждение того, что увидел учёный в прошлом, пробуют воду, рассматривают воздух в пробирке, делают вывод, что вода пригодна для питья, а воздухом можно дышать. Полёт продолжается дальше.

Руководитель полёта: Полёт продолжается!

Штурман: Есть продолжить полёт!

Руководитель полёта: Повар, накормите экипаж! (*Повар раздаёт экипажу тубы с продуктами*).

Руководитель полёта: Приготовиться к остановке во времени!

Штурман: Есть, остановка во времени!

Руководитель полёта: Стоп машины!

Штурман: Есть стоп машины!

Руководитель полёта: Экипажу подготовиться к выходу из корабля!

Штурман: Есть подготовиться к выходу из корабля! Звуки деревенские.

Руководитель полёта: Смотрите, какая деревня, мы с вами попали в прошлое, в старину! Раздаётся голос, появляется домовёнок. Знакомится с туристами.

Журналист: Скажите, Кузя, кто здесь жил?

Кузя: Давно здесь жили люди, ваши прадеды, а я жил в этой избушке за печкой. Разведут старики огонь в печи, кашу варят, а мне тепло. Да и весело было тогда, соберутся они на посиделки, поют, танцуют и мне играть хотелось. Игра «*Аюшки*.» Порадовали вы Кузю своим вниманием и смекалкой.

Журналист: А чем вы сейчас занимаетесь? Сколько вам лет?

Кузя: С тех пор не стало стариков, а я по-прежнему живу за печкой в этой ветхой избушке, только теперь мне очень скучно, я один остался. Мне уже сто лет. Проходите, посмотрите мою избу. Дети рассматривают предметы быта, труда, одежду. Загадки про старинную утварь. Все загадки отгадали. А вот вам наряды из сундука (*сарафаны, рубашки*.) Дети одеваются. Игра: В

Журналист делает снимки на память. Кузя предлагает наряды из сундука. Дети наряжаются в старинные костюмы, веселят Кузю, поют ему частушки.

Кузя даёт детям альбомы с фото на память, угощения из печки. настоящее. Игра; Руководитель полёта: Приготовиться к возвращению в настоящее!

Штурман: Есть подготовиться к возвращению в настоящее!

Руководитель полёта: Пристегнуть ремни, пуск.

Штурман: Есть пуск!

Воспитатель: Куда на земле мы поместим свои материалы? (*Отдадим в музей*).

Руководитель полёта: Приготовиться к приземлению!

Штурман: Есть, приготовиться к приземлению!

Руководитель полёта: Экипажу приготовиться к выходу из корабля!

Штурман: Есть, приготовиться к выходу из корабля!

Руководитель полёта: Разрешаю всем покинуть корабль!

Итог игры. Вот мы и вернулись в наш родной детский сад. Понравилось вам путешествие в прошлое? Вы были смелыми, добрыми, внимательными, чуткими детьми.

Мы ссорились, мирились

И спорили порой,

Но очень подружились

За нашу игру

Игра игрой сменяется

Кончается игра

А дружба не кончается

Ура, ура, ура!

**Конспект игры «Путешествие на машине времени»,
направленной на формирование элементарных
математических представлений в подготовительной группе**

Воспитатель: Е.А. Курыло

Цель. Продолжать формировать умение составлять задачи, использовать знаки сложения, вычитания и сравнения, выделять множества; формировать навык измерения различных величин (в том числе длины); закреплять названия геометрических фигур и объемных тел; развивать логическое мышление; закреплять знание основных денежных знаков (монета, купюра).

Материал. Дидактическое пособие «Машина времени», карточки с геометрическими фигурами и по 12 кругов (на каждого ребенка), карточки для выделения множества, колодец с примерами, значки следопыта.

Предварительная работа.

1. Знакомство с историей математики («Как люди научились считать», «Как люди научились записывать цифры», «Все началось с пятерки», «Откуда рубль пошел»).

2. Рассказ о применении математических знаний в жизни, архитектуре, живописи, дизайне.

3. Знакомство с репродукциями картин абстракционистов: А. Родченко, В. Степанова, К. Малевича, Л. Попова.

4. Активизация словаря (следопыт, архитектура, дизайн, купюра, монета, торг, галерея, репродукция, скульптура и тд.).

Ход игры

Воспитатель. Сегодня мы совершим необычное путешествие. На машине времени перенесемся вглубь веков и узнаем, как люди научились считать. Поможет нам наша «Машина времени». На ней обозначены точки, которые надо соединить по порядку от 1 до 20. Лена, соедини красным фломастером красные точки. А Миша синие точки соединит синим фломастером по порядку. Пока

Лена и Миша выполняют задание, я хочу посвятить вас в следопыты. Присаживайтесь за столы. Этот значок вы сможете получить, если выполните задание, указанное на обратной стороне: сравните числа и поставьте знаки $>$ или $<$. Кто правильно выполнит задание, тот и будет носить почетное звание «следопыт». (Дети выполняют задание.) Молодцы! Можем начать наше путешествие.

(Звучит музыка.)

Давайте, ребята, учиться считать,
Делить, умножать, прибавлять, вычитать.

Запомните: без точного счета

Не сдвинется с места работа.

Смотрите, на нашем пути препятствие.

Мы должны пройти «колодец времени».

Сможем мы это сделать тогда, когда выполним задание: необходимо расставить знаки «+» или $<->$. Давайте вспомним, что мы знаем о них.

Дети. Знак «+» выполняет действие сложения, а знак $<->$ — вычитания.

Воспитатель. Молодцы! Путь открыт!

(Звучит музыка.)

Без счета не будет на улице света,
Без счета не может подняться ракета,
Без счета письмо не найдет адресата
И в прятки сыграть не сумеют ребята.

Посмотрите, машина времени перенесла нас в далекое прошлое, когда жили наши далекие предки. Вот один из них! Давайте с ним поздороваемся!

Предок (переодетый мальчик). Здравствуйте! Было это очень-очень давно. Люди уже многому научились: собирать ягоды и орехи, охотиться, обрабатывать землю, разводить домашних животных. Но как посчитать, сколько в стаде овец, коз, коров, не знали. Вам поможет моя загадка:

Пятерка братьев неразлучна,
Им вместе никогда не скучно.

Они работают пером,
Пилою, ложкой, топором.

(Пальцы).

Правильно! Молодцы! Первыми помощниками в счете были пальцы. Удобно ли было так считать?

Дети. Нет, ведь на пальцах можно было считать до 10, 15, 20.

Воспитатель. Верно! Как же люди вышли из этого положения?

Предок. Мы вот что сделали: пальцы заменили палочками. Какое число, столько и палочек — так появились римские цифры. Тогда же мы начали рисовать (указывает на плакат с римскими цифрами). И у меня есть для вас рисунок с заданием.

Воспитатель. Посмотрите, какие интересные рисунки! Мы должны разделить их на множества. Необходимо красным карандашом обвести все зеленое, а синим — съедобное. (Задание выполняют четыре ребенка.) Пока ваши

друзья выполняют задание мы немного порассуждаем. Все рыбы дышат жабрами. Щуки — это рыбы. Что из этого следует?

Дети. Щуки дышат жабрами.

Воспитатель. У всех змей нет ног. У этого животного две ноги. Может ли оно быть змеей?

Дети. Нет, не может, так как у змей нет ног.

Воспитатель. Все тигры полосатые. Этот зверь тоже полосатый. Можно ли быть уверенным, что это тигр? (Нет, это зебра.) Некоторые лягушки — зеленые. Я поймала зеленое существо. Это обязательно лягушка? (Нет, это кузнечик.) Пока мы с вами рассуждали, ребята выполнили задание. Давайте посмотрим, что у них получилось. Изображения попали в область пересечения линий. Давайте их назовем.

Дети. Виноград, огурец, яблоко, горох.

Воспитатель. Эти предметы обладают двумя признаками. Какими?

Дети. Они съедобные и зеленые.

Воспитатель. Молодцы! Давайте поблагодарим нашего далекого предка за интересное задание. Нам было приятно провести с тобой время! Но пора в путь!

Дети. Спасибо, до свидания! (Звучит музыка.)

Летит выше звезд арифметика наша

Уходит в моря, строит здания, пашет.

Сажает деревья, железо кует,

До самого неба рукой достает.

Воспитатель. Смотрите, кто нас встречает? Здравствуй, Красавица! Вы не ты жете, куда это мы попали?

Красавица (переодетая девочка), Вы попали во времена Древней Руси.

Воспитатель. Вижу, что вы здесь ведете торг.

Красавица. Да у меня булочки, пирожки с пылу, с жару! Покупайте! Угощайтесь, пожалуйста!

Воспитатель. А сколько стоят пирожки?

Красавица. С капустой — алтын, с картошкой — гривенник, с повидлом — четвертак.

Воспитатель. Ребята, у вас есть такие деньги?

Дети. Нет.

Воспитатель. Что же делать?

Красавица. Хорошо, я с вас денег не возьму, только расскажите о деньгах, которыми пользуются у вас, и решите задачи.

Дети. Рубли, монеты, купюры. На железных монетах изображен двуглавый орел. Это герб нашей страны.

Воспитатель. А откуда пошло название «рубель», расскажет Алеша.

Алеша. В Древней Руси деньгами служили серебряные бруски. Если товар стоил меньше, чем брусок, от него отрубали какую-то часть. Отсюда (рубить) и пошло название «рубель».

Воспитатель. Верно! А теперь предлагаю сесть за столы и решать задачи. Монеты заменят вот эти круги, которые лежат на подносах. Внимание!

Задача первая. Сколько надо заплатить за две булочки если каждая стоит три рубля? (Шесть рублей.)

Задача вторая. Мама дала сыну 1 рубль, потом 2 и ещё 3 рубля, затем добавила еще 4 рубля. Сколько всего рублей получил мальчик? (Десять рублей.) Молодцы! Справились с заданием.

Красавица. Молодцы! Берите пирожки! Я хочу пригласить на танец богатырей, которые в Древней Руси славились силой.

Исполняется танец богатырей. Появляется Мефодий (переодетый ребенок), он меряет стену «локтем».

Дети. Мефодий, что ты делаешь?

Мефодий. Меряю!

Дети. Чем же ты меряешь?

Мефодий. Локтем! У нас по-разному меряют.

Воспитатель. Ребята, а чем еще можно измерить расстояние?

Дети. Сантиметром, метром.

Мефодий. А как можно измерить сантиметром? Такого я еще не видел.

Воспитатель. Дети, покажем Мефодию, как можно измерять сантиметром расстояние. Для этого нам нужна... Верно, линейка. Присаживайтесь за столы. У каждого геометрическая фигура, стороны которой надо измерить с помощью линейки, а полученные данные записать. Понятно, Мефодий, как линейкой измеряют расстояние?

Мефодий. Понял! Но что это за знаки в окошках?

Воспитатель. Ребята, как называются эти знаки? Верно, это цифры. Ими мы обозначаем числа.

Мефодий. А у нас числа обозначают буквами со специальным значком наверху.

Это титло (показывает рисунок).

Считайте, ребята, точнее считайте,

Хорошее дело, смелей прибавляйте,

Плохие дела поскорей вычитайте.

Математика вас научит точному счету.

Скорей за работу, скорей за работу.

Воспитатель. Дети, пора возвращаться в наше время! Мне хочется побывать с вами галерее. Скажите, что такое галерея?

Дети. Это музей, где много картин, скульптур, репродукций.

Воспитатель. Посмотрите внимательно! Видите, что и в живописи, и в архитектуре, и в дизайне, и при создании одежды используются математические знания, геометрические фигуры и тела, различные линии. Обратите внимание на этот макет здания: какие объемные тела использованы при постройке данного сооружения?

Дети. Цилиндр, призма, конус, пирамида, куб.

Воспитатель. Молодцы! Видите, как важно знать математику! Без нее в жизни не обойтись, и наши предки это понимали. Подойдите ко мне! Мы с вами тоже будем архитекторами – построим пирамиду «Любви» из наших с вами рук: я назову то, что люблю, вытяну руку, затем каждый будет называть свое

любимое и класть свою руку на мою. Чувствуете тепло рук? (Да.) Посмотрите, какая высокая у нас получилась пирамида. Высокая потому, что мы любимы и сами любим. Молодцы! Наше путешествие подошло к концу, машина времени перенесла нас в детский сад. Вам понравилось путешествие? Угощайтесь пирожками, которые мы привезли с собой из далекого прошлого.

Конспект занятия для детей старшего дошкольного возраста «Путешествие на машине времени»

Воспитатель: Е.А. Курыло

Задачи:

- закрепить знания детей о разных видах транспорта в прошлом, настоящем и будущем времени;
- сформировать представление о профессии водителя, понятие о роли транспорта в жизни человека; воспитывать уважение к труду водителя;
- развивать и обогащать словарь детей по данной теме; развивать словотворчество детей;
- формировать грамматически правильную речь детей;
- развивать творческое воображение, фантазию;
- развивать внимание, память, мышление при выполнении игровых заданий.

Приёмы: игра-путешествие, собирание разрезных картинок, вопросы к детям, физминутка, рисование по точкам,

Словарная работа: названия транспорта, видов транспорта (*водный, наземный, воздушный*); прошлое, настоящее, будущее; глаголы: едет, плывёт, летит, ходит, идёт.

Предварительная работа:

- познавательное занятие о разных видах транспорта (*наземный, воздушный, водный*);
- чтение стихотворения А.

Меркулова «Автомобиль», «Паровая машина» («Энциклопедия для малышей» сост. Т. Д. Нуждина);

- рассматривание иллюстраций с изображением транспорта настоящего и прошедшего времени;
- отгадывание загадок о транспорте, профессиях;
- дидактические игры: «Кому что нужно для профессии», «Назови профессию», «Кто управляет транспортом»;
- подвижные игры: «Водитель», «Светофор»;
- конструирование из строительного материала: «Автобус», «Грузовик»;
- объяснение значения слов «прошлое», «настоящее», «будущее» время;
- разучивание физминутки;
- сюжетно-ролевые игры: «Шофёр», «Автобус», «Поезд», «Авторынок»

Материал к занятию:

- дидактическое пособие «Машина времени»;

- колонка USB, ноутбук;
- арки (*прошлое, будущее*);
- разрезные картинки, рисование по контуру (*на каждого ребёнка*);
- маркеры, игровизоры (*на каждого ребёнка*);
- геометрические формы;
- конверты с надписью имён детей;
- карточки с изображением транспорта настоящего и прошлого времени.

Дифференцированный подход:

- собирание разрезных картинок;
- рисование по контуру;
- прямые, косвенные, наводящие вопросы;
- составление цепочки эволюции транспорта.

Физминутка.

Карусели, карусели.

На коней с тобой мы сели

И поскакали, поскакали.

Карусели, карусели,

Мы с тобой в машину сели

И поехали, поехали.

Карусели, карусели.

В самолёт с тобой мы сели.

Полетели, полетели.

Карусели, карусели.

Отдохнули и присели.

Ход занятия

Дети заходят в группу, на стене висят конверты с именами детей.

Воспитатель: ребята, сегодня на занятии мы отправимся в путешествие.

Нас ожидает много нового, интересного, необычного. Найдите конверт со своим именем, посмотрим, что же в них.

Дети берут свои конверты, в них (*каждому дифференцированно дано разное количество частей*) находятся разрезные картинки транспортных средств (автобус, легковая машина, самолёт, вертолёт, корабль, грузовик, поезд). Дети перечисляют, что у них получилось.

Воспитатель: Что у вас у всех изображено на картинках, как это назвать одним словом?

Дети: Транспорт.

Воспитатель: Правильно. Ребята, а вы знаете, каким транспорт был раньше, каким он будет?

- А хотите побывать в прошлом и будущем транспорта?

- Смотрите, что это такое появилось у нас в группе? (*предположения детей*)

- Ребята, это «**машина времени**»! Встаньте на платформу, закройте глаза, мы с вами сначала попробуем отправиться в прошлое.

(Нажимает кнопку, доносится голос «Доступ к машине времени закрыт, необходимо выполнить задание»).

Воспитатель даёт лист с заданием:

- Вспомните и назовите, на чём передвигались разные персонажи в разных сказках.

Золушка- карета – тыква,
Аладдин – ковёр – самолёт,
Баба-Яга – ступа,
Иванушка – серый волк,
Емеля – печь и др.

Голос машины времени : «Задание выполнено, временной портал открыт. Добро пожаловать в прошлое машин!», воспитатель нажимает кнопку, звучит сигнал, по окончании дети заходят в уголок прошлого.

Воспитатель: Ребята, мы попали в прошлое, что мы можем здесь узнать о транспорте?

Ответы детей.

Воспитатель: Посмотрите, здесь для нас приготовлено задание «*Найди машину прошлого*» (обведи по контуру машину прошлого из контуров других видов транспорта – дифференцированно каждому ребёнку – по сложности контура, по количеству лишних) (*дирижабль, бревно, телега*). Дети на столах работают с игровизором, затем объясняют, почему они обвели именно это транспортное средство.

Воспитатель: Молодцы, справились с заданием. Посмотрите, здесь лежит какая-то игра, давайте посмотрим. Достает игру «*Эволюция транспорта*», раздаёт детям уже запланированные карточки и предлагает детям составить цепочку (*у детей цепочки будут разные по количеству карточек*). Затем предлагает сильным детям объяснить свою цепочку, для чего использовался и используется сейчас это транспортное средство; у детей слабых спросить, что у них получилось в итоге или от чего они начинали.

Воспитатель: Итак, в прошлом транспорта мы побывали, а где бы вы хотели ещё побывать? (*дети предлагают – в будущем*).

Дети встают на платформу, закрывают глаза, воспитатель нажимает на кнопку, звучит голос машины времени «*Временной портал закрыт, необходимо выполнить задание*», из сканера воспитатель достаёт задание – дидактическая игра: «*Кто управляет транспортом*».

Воспитатель: Я буду называть транспорт, а вы будете называть, кто им управляет.

Поездом – машинист
Автобусом – водитель
Кораблём – капитан
Самолётом – пилот, лётчик
Такси – таксист
Трактором – тракторист
Электричкой – машинист
Подъёмным краном – крановщик
Ракетой – космонавт...

Звучит голос «*Временной портал открыт. Добро пожаловать в будущее!*». Воспитатель нажимает кнопку, после сигнала дети заходят в уголок будущего. Здесь они видят ноутбук с заданием «*Убери букву*» (*руль – фанера – фара*). Воспитатель выполняет действия на компьютере, которые говорят дети, смотрят результат.

Воспитатель: Ребята, а как вы думаете, нужны ли компьютеры в д/с?

Затем, каждый находит набор геометрических фигур, из которых воспитатель предлагает сложить машину будущего, придумать ей назначение, название. Дети выкладывают на столе варианты машин (у детей разное количество фигур, разного размера, дети сильные рассказывают о своей машине, называют её, перечисляют функции, чем ее заправляют, затем дети слабые рассказывают о своей).

Воспитатель: Ребята, а вы хотите посмотреть, какую машину будущего сконструировал компьютер, давайте посмотрим.

Дети смотрят сначала на мониторе, затем принтер выдаёт им картинки каждому на память.

Воспитатель: Пора нам возвращаться назад. Как называется время, где мы с вами живём? (*настоящее*).

Дети встают на платформу, воспитатель нажимает на кнопку, звучит голос «*Временной портал закрыт, необходимо выполнить задание*», из сканера воспитатель достаёт задание «*Исправь предложение*».

Дом подъехал к машине.

Бензин закончился потому, что машина остановилась.

Звучит голос машины времени «*Временной портал открыт. Добро пожаловать домой, в настоящее!*». Воспитатель нажимает кнопку, после сигнала дети выстраиваются вокруг неё.

Воспитатель: Где мы сегодня побывали?

- Что мы знаем о прошлом транспорта?

- А что мы знаем о будущем? (*О нём мы не знаем, можем только догадываться и фантазировать*).

- Скажите, а машина это хорошо? Проводится игра «*Хорошо – плохо*».

(Перевозит пассажиров, груз, облегчает труд людей, сокращает время в пути).

- Машина – это плохо? (*Аварии, загрязняют воздух, пробки, нужны деньги на бензин*)

- Кто из вас хотел бы быть водителем? Какой машиной вы бы хотели управлять?

- Да, без машин нам не обойтись. А рисунки машины времени вы можете взять себе, дополнить своими деталями, придумать ей название.

- На этом наше занятие закончилось. Спасибо за работу.

дидактическая игра: «*Машина времени*»:

Задачи игр

- закрепить знания детей о разных видах транспорта в прошлом, настоящем и будущем времени;

- сформировать представление о профессии водителя, понятие о роли транспорта в жизни человека; воспитывать уважение к труду водителя;
- развивать и обогащать словарь детей по данной теме; развивать словотворчество детей;
- формировать грамматически правильную речь детей;
- развивать творческое воображение, фантазию;
- развивать внимание, память, мышление при выполнении игровых заданий.

1. «Эволюция транспорта»

раздаётся детям уже запланированные карточки, предлагается детям составить цепочку (*у детей цепочки будут разные по количеству карточек*). Детям нужно объяснить свою цепочку, для чего использовался и используется сейчас это транспортное средство;

2. «Найди машину прошлого и обведи по контуру»

Задание: (обведи по контуру машину прошлого из контуров других видов транспорта – дифференцированно каждому ребёнку – по сложности контура, по количеству лишних) (*дирижабль, бревно, телега*). Дети на столах работают с игровизором, затем объясняют, почему они обвели именно это транспортное средство.