

Технологическая карта по
познавательному развитию на тему:
«Решение интеллектуальных задач с помощью игры Никитиных «Сложи узор».
(квест- технология, автор Берни Додж
Рискина Ольга Николаевна

Вид деятельности: познавательно- исследовательская (математическое развитие)

Группа: Старшая группа Солнышки»

Дата: 30.06.2025

Цель: создать условия для развития способности к анализу и синтезу изображений, навыков комбинаторики и пространственного мышления с помощью игры Никитиных «Сложи узор» в ходе организации познавательно исследовательской деятельности.

Задачи:

- Совершенствовать навыки конструирования по образцу и собственному замыслу; умение действовать по словесным инструкциям и чертежам;
- Формировать навыки пространственного ориентирования и пространственного мышления;
- Развивать познавательные процессы: ощущение восприятия, внимание, логическое и пространственное мышление, воображение, фантазию;
- Развивать способность к комбинированию;
- Воспитывать умение осознавать ход своей деятельности, анализировать свои успехи, затруднения, ошибки.

Используемые технологии: квест- технология (автор Берни Додж)

Материалы и оборудование: персонаж «Фантазийка», карта, сундук с игрой Б.П. Никитина «Кубики на всех», части ключа, кубики Никитина «Сложи узор» на каждого ребёнка, схемы на каждого ребенка с разным уровнем сложности, цветные карандаши (синего, желтого, красного цвета) на каждого ребёнка.

Этапы (согласно квест технологии)	Деятельность педагога	Планируемые результаты
1. Постановка задачи (введение)	<p>Педагог говорит детям о том, что персонаж «Фантазийка» приглашает их отправиться на остров «Фантазий», на котором спрятан сундук с сокровищем, а поможет им карта.</p> <p>Педагог интересуется у детей, что может быть спрятано в сундуке сокровищем? Не хотели бы вы отыскать его?</p> <p>Педагог предлагает отправиться в путешествие, чтобы найти сундук с сокровищем.</p> <p>Воспитатель поясняет о том, что выполняя задания на каждом острове, дети найдут часть ключа, которым смогут открыть сундук с сокровищем.</p>	<p>Дети проявляют желание участвовать в игре путешествии.</p>
2.Список задание (этапы прохождения, список вопросов)	<p>Педагог предлагает внимательно рассмотреть карту (сколько островов на карте, какие острова), найти местонахождение детей на карте.</p> <p>Спрашивает у детей, как можно добраться до острова «Фантазий»? (необходимо переплыть с острова на остров на лодке).</p> <p>Предложить выложить из кубиков «Сложи узор» лодку по образцу.</p> <p>Все отправляются в путешествие согласно маршруту карты.</p>	<p>Воспитанники внимательно рассматривают карту, определяют свое местонахождение на карте.</p> <p>Применяют навыки конструирования по образцу.</p>

<p>3. Порядок выполнения поставленной задачи</p>	<p>1 остров «Смекалка» (дети находят стол с этим островом и выполняют задание). Педагог предлагает выполнить задание разного уровня сложности «Сложи по схеме и продолжи ряд» После выполненного задания дети находят часть от ключа. В результате выполненного задания педагог хвалит детей.</p> <p>2 остров «Загадок» (дети находят стол с этим островом и выполняют задание). Педагог предлагает выполнить графический диктант. Положите перед собой кубик красного цвета, над красным кубиком – синий, справа от красного – синий, слева от красного – синий, под красным кубиком – синий, кубики в углах – желтые. Предлагает ответить на вопрос, на что похож узор? Сколько кубиков в данном узоре? После выполненного задания дети находят часть от ключа.</p> <p>3 остров «Чудес» (дети находят стол с этим островом и выполняют задание стоя) Педагог предлагает выполнить задание разного уровня сложности «Продолжи узор» После выполненного задания дети находят часть от ключа.</p>	<p>Воспитанники проявляют инициативу и самостоятельность в выполнении заданий. У детей начинает развиваться фантазия и воображение, которое особенно наглядно проявляется в игре. Дети способны действовать по словесным инструкциям и чертежам.</p>
--------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>4 остров «Фантазий» (дети находят стол с этим островом и выполняют задание). Педагог предлагает выполнить задание «Нарисуй и построй узор» После выполненного задания дети находят часть ключа.</p> <p>5 Педагог обращает внимание, что все части ключа найдены и предлагает детям сложить все части. Педагог хвалит детей за все правильно выполненные задания и предлагает найти сундук с сокровищем и открыть его.</p>	
<p>4 Достижение цели</p>	<p>Рефлексия: -Ребята, что мы сегодня искали? -Что было трудным и самым интересным? -Что больше всего понравилось в нашем путешествии? (обращается к каждому ребенку.) -Все ли у нас получилось? Педагог предлагает рассмотреть игру Никитина «Кубики на всех», которую нашли в сундуке</p>	<p>Ребята умеют анализировать свои успехи, затруднения. Относится друг другу доброжелательно.</p>