

На лужайке в волшебном лесу.

Цель: развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи

- формирование навыков произвольного поведения;
- обучение детей умению выражать свои мысли;
- развитие восприятия, наблюдательности;
- развитие образного и логического мышления;
- развитие памяти;
- развитие крупной и мелкой моторики.

Слайд 1. Я хочу вам рассказать одну очень интересную историю. Она называется – На лужайке в волшебном лесу...

Слайд 2. На лесной лужайке после дождя под яркую радугу выползла на пенек гусеница. Она решила погреться на солнышке. А божья коровка стала звать ее прогуляться соседний в городок. «Там так интересно!!!» - убеждала она гусеницу. Но гусеница отказалась. А вот пролетающий мимо шмель захотел отправиться вместе с божьей коровкой в путешествие!

(щелчок мышки) Их разговор услышала пролетающая мимо птичка. Она рассказала, что уже бывала в городе, и знает один дом, в котором очень много вкусняшек.

Слайд 3. Птичка рассказала, как можно найти этот дом (дети выполняют индивидуально) – проверка на экране щелчками мыши (*приложение 1*).

Слайд 4. Наши друзья отправились в город, который был едва виден вдали.

Слайд 5. Перед путешественниками расстилалось подсолнечное поле... И маленькая птичка попросила у наших друзей помощи. Еще весной она бросила семечко, чтобы вырос самый вкусный подсолнух. Но теперь она никак не может его найти. Поможем?

Слайд 6. Нарисуйте птичке путь до подсолнуха (задание по типу лабиринта - индивидуально) (*приложение 2*).

Слайд 7. Птичка сорвала свой подсолнух, поблагодарила друзей и нас с вами и полетела домой.

Божья коровка и шмель продолжили свой путь.

Слайд 8. На следующем поле они повстречали бабочек. Какие же они были красивые? Давайте поиграем с бабочками.

Слайды 9, 10, 11, 12, 13. Задание с бабочками на экране таблица 3 на 3 клетки – дети работают с компьютером по одному.

Слайд 14. А наши путешественники немного устали и решили отдохнуть. Давайте и мы отдохнем. Ложитесь на ковер и закрывайте глазки.

Упражнение «Бабочка»

- Представьте, что вы лежите на пляже, солнышко нас согревает, шевелиться не хочется. Вдруг бабочка прилетела и на лобик села. Чтобы бабочку прогнать, пошевелите бровями. Бабочка кружится вокруг глаз – поморгайте ими, перелетает

со щеки на щеку – подуйте по очереди на каждую щеку, уселась на подбородок – подвигайте челюстью и т.д.

Отдохнули? Продолжаем путешествовать вместе с нашими героями.

Слайд 15. В это время на лужайке две сестры нашей божьей коровки нашли книжку с разными заданиями, но никак не могли решить такое задание:

Слайд 16. Найдите последовательность знаков (подгруппами) – проверка на экране по щелчку мышки (*приложение 3*).

Слайд 17. Наконец, наши путешественники добрались до города и нашли нужный им дом. И увидели в этом доме открытое окно в кухню. Они влетели в кухню и увидели...

Слайд 18. Как много всего они увидели! Столько вкусностей было на полках!

Задание: Найдите на каждой полке лишний предмет (начиная с верхней полки – щелкнуть по лишнему предмету – можно вызывать детей работать самим).

Запомните, что где лежит.

Слайд 19. Взяв всего понемногу, шмель и божья коровка отправились обратно, чтобы угостить всех своих друзей.

Слайд 20. На обратном пути они опять встретили божьих коровок с их книжкой. Теперь они запутались в другом задании и попросили помощи.

Слайд 21. Вот какое задание. Давайте попробуем с ним справиться (работа индивидуально за столами – задание «предлоги»). Затем проверка на экране – щелчком мыши (*приложение 4*).

Слайд 22. И наши друзья отправились домой.

Слайд 23. Вернувшись, они с восторгом рассказывали о своих приключениях и о том, что видели в кухне в огромном доме. Помогите им вспомнить, что-то лежало на полках? На самой верхней полке? А на следующей? И на самой нижней? (если дети не могут вспомнить – по щелчку мыши – появится полка – затем по щелчку – исчезнет).

Слайд 24. И в тени дерева, уже под вечер друзья устроили веселый праздник.

Слайд 25. Всю ночь они веселились, и светлячки освещали им водную гладь маленького пруда.

Приложение 1.

ВСО

ыариовсоэдэжнежсьюззъм
исмвнеовсоьлклаыжузбю
пбижзпорсомвсонетшзом
поуввсодузщнгхйнцшучэя
слвжыщкшневхедрхвсоэп

Приложение 4.

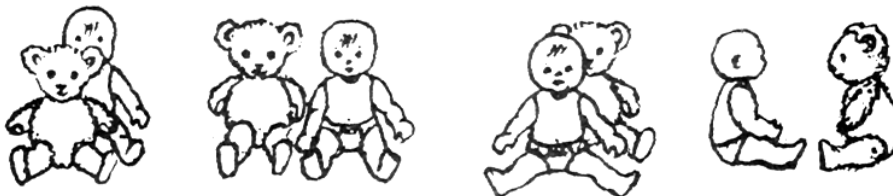
1. Обведите кружком детей, которые сидят рядом друг с другом.



2. Обведите кружком кошку которая сидит перед миской.



3. Обведите кружком куклу и медведя, которые сидят друг против друга.



4. Обведите кружком ребенка, который сидит в автобусе впереди всех.

