

Нейроковрик «Путешествие по селу Фирсово»

Цель:

Комплексное развитие детей через знакомство с родным селом Фирсово, укрепление связи между физическим развитием и познавательными процессами.

Задачи

Образовательные задачи:

- знакомство с достопримечательностями родного села Фирсова
- закрепление знаний о местных объектах

Речевое развитие:

- активизация словарного запаса по теме «родное село»
- развитие связной речи при описании увиденного и услышанного
- формирование грамматически правильной речи

Развивающие задачи

Нейропсихологические аспекты:

- развитие межполушарного взаимодействия
- развитие координации движения при перемещении по дорожкам

Познавательные процессы:

- развитие пространственной ориентации
- тренировка памяти и внимания
- формирование логического мышления

Двигательные навыки:

- развитие крупной моторики
- развитие мелкой моторики

- развитие координации движения

Воспитательные задачи

Патриотическое воспитание:

- формирование любви к родному селу
- воспитание уважение к малой родине
- развитие чувства гордости за свой край

Специфические задачи пяти дорожек:

- развитие ориентировки в пространстве села
- формирование представлений о различных локациях села
- стимулирование интереса к изучению родного края через игровую деятельность

Экологическое воспитание:

- формирование бережного отношения к природе родного села
- понимать важность сохранения красоты родного края

Творческое развитие:

- стимулирование воображения
- развитие креативного мышления

Количество игроков:

5 игроков и 1 водящий

Материал для игры:

Игровое поле – нейроковрик. Кубик с цветными гранями. Звуковые кнопки. Дидактические игры «Предметы русского народного быта», «Найди пару лошадке», «Пожарный щит», «Путь в библиотеку», «Память о солдатах». Резиновые нейро-квадраты. Списки вопросов для рефлексии.

Ход игры:

Водящий и игроки выстраиваются на старте в поле «Детский сад». Ведущий выдается игрокам кубик. Каждый игрок делает выброс кубика, тем самым определяя цветом выпавшим ему, дорожку, по которой он будет продолжать движение на протяжении всей игры. Если какой-то цвет уже выпал и выпадает снова, игрок перекидывает кубик. Игроки ходят по очереди. Очередь движется после остановки игрока на поле «остановка». Игрок, определив себе дорожку, начинает по ней движение, выполняя все нейро-ходы, до первой остановки «кнопка», нажав кнопку, игроку нужно прослушать краткую информацию о станции к которой он движется. После первой остановки, продолжается движение по нейро – ходам до второй остановки «Игра». Ведущим игроку выдается дидактическая игра по теме станции, к которой он движется. Игрок должен проиграть дидактическую игру. После второй остановки продолжается движение по нейро-ходам к третьей остановке «Блиц опрос». На остановке «Блиц опрос» проводится рефлексия по теме пройденной дорожки. После ответов на все вопросы, игрок попадает в финишное поле «Станция».

*Прослушивание кнопки возможно не более 3 раз.

*Участники игры проходят игру без обуви, в носочках.

*При возникновении трудностей в прохождении у игроков, ведущий может предложить совместное прохождение или показать на собственном примере.



