**Школа волшебных наук Филимона Коттерфильда**

(НОД по технологии В.В. Воскобовича

«Сказочные лабиринты игры»)

**Цель**: Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций с использованием логико-математических игр В.В.Воскобовича.

**Задачи:**

Образовательные:

- формировать у детей в ходе игр мыслительные операции, развивать манипулирование цифрами, игровыми действиями;

- закрепить представления об отношениях между числами, понятия о предыдущем и последующем числе;

- закрепить порядковый счет, формировать умение отвечать на вопрос: Какой (который), по счету? На каком месте?;

- закреплять умение составлять и решать арифметические задачи и записывать их решение с помощью цифр и знаков, выделять в задаче условие, вопрос, решение;

- упражнять в ориентировке  на ограниченной плоскости, закреплять пространственные представления (влево, вправо, вверх, вниз), точность движений;

- формировать умение составлять число из двух меньших, закрепить понятие «сумма чисел»;

Развивающие:

- развивать познавательные процессы, комбинаторное, вариативное и логическое мышление.

- развивать способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде схемы.

Воспитательные:

- развивать интеллектуальную культуру, умение находить пути решения учебной задачи и контролировать себя в процессе работы. Формировать умение воспринимать учебную задачу, как лично значимую цель. Воспитывать уверенность в своих силах, формировать положительную самооценку.

**ХОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Дети входят и видят на столе колпак Филимона Коттерфильда.

Воспитатель: Кто же это у нас побывал и оставил свой головной убор?

А, вот и сообщение от него.

Читает «Мои юные друзья. Вчера я тайно побывал у вас на занятие. Я понял , что вы достаточно умны и развиты для того ,чтобы стать учениками моей школы Магических наук. Но для этого, нужно пройти еще несколько испытаний, которые приготовили для вас жители Фиолетового леса. После каждого выполненного задания на табло будет открываться одна буква, когда откроются все, вы узнаете, где я люблю бывать больше всего на свете »

Итак, вы готовы.

Тогда испытания начинаются .

Дети, чтобы справиться с испытаниями, нам надо много думать, поэтому нам нужна зарядка для ума.

***Упражнение в кругу «Стрелочка».***

Дети стоят в кругу, воспитатель берет в руки стрелочку, наводит на любого ребенка, приговаривая при этом: «Стрелочка идет, стрелочка идет, правильного ответа ждет», называет любое число от 1 до 9, а ребенок должен назвать числа-соседи, то есть предыдущее и последующее число.

***Первое задание от гномов.***

Гномы построились не правильно, не в радужном порядке, для того, чтобы вас запутать.

Вопросы .

На каком месте стоит гном Охле?

Который по счету гном Геле?

Каком гном стоит перед Зеле?

Какой гном стоит позади Фи?

Кто стоит между Кохле и Желе?

***Второе задание от Мишика, Дольки и Фифы***

Жители Фиолетового леса очень любят, когда они находятся в центре внимания. Поэтому они приготовили для вас свои фотографии, чтобы вы могли полюбоваться ими и составить по ним задачи.

Вначале давайте повторим, из каких частей состоит каждая задача.

Дети: Условие, вопрос и решение.

*Составляют задачи, решение записывают на игровизоре.*

***Физкультминутка «Гномы»***

*Семь забавных гномиков*

*Утром шли из домиков*

*По извилистой дорожке*

*Побежали быстро ножки.*

*На полянке, у реки*

*Гномы сняли рюкзачки*

*И на травку все присели,*

*Пили чай и чипсы ели,*

*Поиграли, поплясали*

*Наконец они устали.*

*По дорожке, по знакомой*

*Ножки возвращались к дому*

***Третье задание от Фифы.***

Однажды, после дождичка Фифа гуляла в лесу. Когда, она оглянулась, то увидела, что ее тело оставило на земле след в виде…. А этого она нам не сказала, а зашифровала в умных стрелочках. Если, вы расшифруете, то узнаете, что нарисовала на земле Фифа.

*Дети на игровизоре отмечают точки по умным стрелочкам, соединив их, называют фигуру (трапеция или любая другая )*

***Четвертое задание от Карчика.***

Карчик уже подрос и хорошо научился летать. Поэтому он теперь бывает везде, где только захочет. И вот, однажды, он пролетал над парком и возле карусели увидел, толпящих, и о чем то спорящих зверят-цифрят. Оказывается, они затруднялись в нахождении своих мест на карусели. Каждое сиденье имеет два посадочных места и свой номер. Сумма двух посадочных мест должна соответствовать номеру. Некоторые зверята-цифрята уже забрались на сиденья, а остальных должны помочь рассадить вы.

*Дети рассаживают зверят-цифрят, так, чтобы их сумма равнялась номеру сиденья.*

***Пятое задание от самого от Паучка Чок-Чока***

Любимая игра паучка – волшебная восьмерка. Она немножко похожа на паутину, а еще, очень здорово, когда одним движением лапки, можно превратить восьмерку совсем в другую цифру.

Поэтому задание от Паучка очень веселое и увлекательное.

*Воспитатель, повторяя считалку «Кохле , Охле, Желе, Зеле, Гели, Сели, Фи», выкладывает восьмерку на коврике, затем дети выкладывают перед собой на столе. Воспитатель, снова повторяет считалку, но не называет оного или двух гномов, дети должны мысленно, убрать кристалл (или несколько), цвет которого соответствует не названному гному и сказать, какая цифра получилась. Затем убирают кристалл у себя на столе и проверяют правильность выполнения задания.*

На табло открылось пять букв, это слово АРЕНА

Филимон Коттерфильд хвалит детей, спрашивает, чье задание было самым сложным и т.п. и дарит значки учеников школы Магических наук.