

**ЗАНЯТИЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ 6–7 ЛЕТ
«ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ВОЛШЕБНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ СТРАНЕ»**

Тюник Наталья Викторовна,
педагог-психолог средней школы № 2034

Ц

ель: развитие эмоциональной и познавательной сферы дошкольников 6–7 лет в ходе игровой деятельности.

Задачи:

1. Активизировать основные психические процессы детей: восприятие, внимание, память, мышление с учётом возрастных и индивидуальных возможностей детей.
2. Развивать у дошкольников 6–7 лет произвольную сферу, основы саморегуляции, умение действовать в соответствии с инструкцией.
3. Воспитывать доброжелательное отношение к окружающим, упражнять в способности к сопереживанию, эмоциональной отзывчивости.
4. Закреплять самостоятельные навыки общения и этического поведения.

Оборудование и материалы:

Мячик, фломастеры, изображения-смайлики, карточки с заданиями, карта-схема, мольберт, магнитофон, компьютер, дискеты.

Ход занятия

I. Вводная часть.

Дети входят в зал, здороваются с гостями и психологом.

Психолог: Здравствуйте, ребята! Я пришла поиграть с вами, но сначала нам надо познакомиться. Будем называть свои имена по очереди, передавая мячик и одновременно приветствуя друг друга. Итак, начинаем...

«Меня зовут Наталия Викторовна»... Что вы мне ответите? («Здравствуйте, Наталия Викторовна!») Отлично, я передаю мячик дальше. Так мы познакомимся.

Психолог (*когда мячик вернётся к нему, откладывает его в сторону*): Ребята, я теперь каждого из вас знаю и приглашаю совершить путешествие в волшебную компьютерную страну. В ней долгое время всё было прекрасно: жители могли играть, выполнять разные задания, передавать друг другу сообщения. Но вдруг злой волшебник-вирус проник в главный компьютер страны, выключил его и подчинил тайному паролю. Набор цифр не знает никто, кроме злого волшебника-вируса, но можно попробовать отгадать, выполнив ряд заданий-испытаний. Готовы ли вы, ребята, навести порядок в волшебной компьютерной стране?

Спасибо вам за готовность помочь! Видимо, жители не зря на нас надеялись и прислали предметы-помощники (волшебные дискеты и письма с заданиями).

Вот и первое из них. Оно на дискете. Читаем: «Пройдите по схеме № 1».

II. Основная часть

Задание 1. Упражнение «Волшебная схема»

— Ребята, нам с вами нужно пройти по компьютерной сети и найти компьютер, в котором поселился злой волшебник-вирус. Для этого нам предстоит разобраться в большой схеме, расположенной на мольберте. У вас примерно одинаковые карточки, но каждому важно найти свой выделенный элемент схемы. Давайте внимательно смотреть. У кого обведено в кружок изображение кустика? Это — начало нашего пути, первый элемент.

Отмечаем его на карте-схеме (ребёнок прикрепляет магнитное изображение элемента на мольберт). Далее по одному находят и размещают на карте остальные элементы, определяется общее направление пути и его цель — номер компьютера, который совпадает с первой цифрой волшебного пароля.

Цифру предлагается запомнить.

Задание 2. «Найди отличия»

Психолог (*рассматривая волшебный проводник-дискету*): Ребята, нам предлагается рассмотреть две картинки и найти отличия. Если найдём все отличия и сосчитаем их, сможем отгадать вторую цифру волшебного пароля.

Итак, искомая цифра... Запоминаем её и переходим к следующему заданию.

Задание 3. «Сложи картинку-смайлик»

Психолог: Дети, как вы думаете, какое настроение и выражение лица может быть у жителей волшебной компьютерной страны, которых обижает злой волшебник-вирус? Наверное, грустное, невесёлое. У нас есть один портрет-смайлик, но он от печали рассыпался на части. Давайте попробуем их собрать. Сколько частей мы насчитали? Это и есть следующая цифра пароля. Давайте вспомним предыдущие цифры.

Молодцы, назвали точно.

Наш волшебный проводник-дискета сообщает, что дальнейший путь пролегает через лес. Давайте подвигаемся и попробуем изобразить лес с помощью движений рук. Внимательно слушайте слова-подсказки.

Динамическая пауза «Путешествие в лес»

Здравствуй, лес, прекрасный лес! *(Развести руки в стороны.)*

Полный сказок и чудес! *(Повороты вправо-влево.)*

Ты о чём шумишь листвою,

Ночью тёмной грозовой?

(Руки подняты вверх, покачивания вправо-влево.)

Кто в глуши твоей таится, что за зверь, какая птица?

(Дети всматриваются вдаль, округлённая ладонь у бровей, поворот вправо-влево.)

Только в лес мы вошли, появились комары.

(Имитировать укусы комаров, похлопывая по рукам, по плечам.)

Дальше по лесу идём, перед нами водоём! *(Руки в стороны.)*

Прыгать мы уже умеем, прыгать будем мы смелее.

Раз-два, раз-два позади уже вода! *(Прыжки из стороны в сторону.)*

Руки выше поднимаем, дышим ровно, глубоко *(руки вверх),*

Ветер дует нам в лицо *(помахать руками на лицо).*

Ветер тише, тише, тише *(приседания, руки вперёд),*

Дерево всё выше, выше *(потянуться вверх).*

Психолог: Вот мы и погуляли по лесу, стали бодрыми, энергичными, весёлыми. Давайте поделимся нашим весёлым настроением с жителями сказочной компьютерной страны, они ведь так в этом нуждаются. Для этого

достаточно будет нарисовать на маленьких портретах-смайликах улыбку. Сколько весёлых портретов у нас получилось? У вас шесть и ещё у меня один. Я ведь тоже с вами вместе рисовала — значит, четвёртая цифра волшебного пароля — 7.

Предлагаю передать наши получившиеся весёлые портреты-смайлики жителям волшебной компьютерной страны, положив в коробочку для дискет и поставив рядом с компьютером. Сможем ли мы его оживить? Правильно ли мы отгадали пароль? Верно ли запомнили его?

(Психолог вводит цифры пароля на компьютере. На мониторе появляется улыбающийся смайлик.)

Ура! Мы победили злого волшебника-вируса, помогли жителям волшебной компьютерной страны. Теперь у них всё непременно наладится.

А нам уже пора возвращаться. Путь наш опять лежит через волшебный лес, но теперь мы не будем спешить. В лесу так хорошо, так хочется присесть на травку!

(Звучит спокойная музыка со звуками природы.)

Релаксация «Прогулка по лесу»

— Сядьте, пожалуйста, поудобнее и закройте глаза. Сделайте глубокий вдох и медленный выдох. Представьте себе, что вы идёте по волшебной лесной поляне. Лето, пахнет цветами и травами. Лёгкий летний ветерок приятно обдувает тело, лучи солнца приятно ласкают лицо. Вы слышите голоса птиц, слышите, как стрекочут кузнечики. Вот вы идёте по лесной тропинке вдоль озера. Наслаждаетесь красивым пейзажем. Трава приятно касается ног. Сейчас я досчитаю до трёх, и вы откроете глаза. Один — вы чувствуете себя отдохнувшими, два — вы полны сил и энергии, три — можно постепенно, не торопясь, открывать глаза.

III. Завершающая часть

Психолог: Вот и вышли мы из волшебного леса, а значит, вернулись из нашего путешествия. Давайте подойдём к схеме и вспомним основные этапы нашего пути (точка отсчёта — от изображённого компьютера до исходной точки путешествия).

Да, много мы прошли, непростые задания выполнили. И за это нам на память благодарные жители компьютерной страны прислали магнитики со своим изображением и вот это письмо.

(Психолог зачитывает письмо на мониторе.)

Методическая копилка

Дорогие ребята! Спасибо, что помогли нам избавиться от злого волшебника-вируса. Теперь, когда наши компьютеры снова включились, мы опять можем играть, выполнять учебные задания, общаться в Сети. Ведь вы тоже всё это любите? Давайте с вами договоримся, что вы будете играть только в хорошие, развивающие игры и недолго, чтобы не испортить зрение, тогда компьютер будет вашим помощником, другом и принесёт только пользу.

Психолог обращает внимание детей на важность прозвучавшей в письме просьбы, затем раздаёт им памятные магнитики-смайлики.

