**Игровой информационно - дидактический комплект «Космодром»**

**для детей 5-7 лет**

**ЦЕЛЬ:** приобщение детей дошкольного возраста к знаниям о Космосе.

**ЗАДАЧИ:**

**-**расширить знания о космосе, вселенной, космических объектах;

**-**познакомить с историей и достижениями в области освоения и изучения космоса на примере нашей страны;

**-**развитие мета предметных умений и способов деятельности (интеграция образовательных областей);

**-**обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками, развивать дружеские взаимоотношения, активизировать словарный запас;

**-**способствовать самостоятельному объединению разных сюжетов в единый игровой сюжет;

**-**формировать познавательные, интеллектуальные и творческие способности детей.

**СОДЕРЖАНИЕ ИГРОВОГО ПОСОБИЯ:**

Универсальный мобильный Игровой информационно - дидактический комплект «Космодром» **-** это вариативный, привлекательный, развивающий и обучающий материал о космосе и вселенной, который позволит создать соответствующие условия для игры, способствующие обогащению и применению имеющихся знаний для изучения космического пространства, систематизировать представления детей о космосе. Пособие разработано с учетом принципа интеграции образовательного процесса, с возможностью развития у детей мета предметных умений и способов деятельности.

- **Игровые ширмы –** которые разделены на информационные игровые зоны, в которых дети могут самостоятельно или под руководством воспитателя разыгрывать различные игровые ситуации.

**Ширма 1**

Для Сюжетно-ролевой игры Ракета с пультом управления;

Космическая карта вселенной;

Планеты солнечной системы, созвездия;

Обмундирование космонавтов (шлем, скафандр).

**Цель:** Познакомить с профессией космонавт, его трудовыми процессами, с предметами – помощниками.

**Задачи:** Развивать у дошкольников умения принимать на себя игровую роль и обозначать её для партнёра, выполнять в игре несколько взаимосвязанных действий;

3. Формировать умения развёртывать специфическое ролевое взаимодействие - ролевой диалог;

4. Развивать умение взаимодействовать и ладить друг с другом в непродолжительной совместной игре.

**Ширма 2**

- Конверты с дидактическими играми

**1 конверт:** **«Найди пару»**

**Цель:** развивать умение зрительно анализировать картинки и находить одинаковые картинки. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление, наблюдательность.

**2 конверт:** **«Найди тень»**

**Цель:** формировать умение анализировать картинки и находить нужные силуэты методом наложения. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление, память, наблюдательность.

**3 конверт «Помоги ракете добраться до луны»**

**Цель:** развивать у детей зрительное восприятие, активизировать зрительные функции глаз, формировать зрительно-двигательную ориентировку, графические навыки.

**4 конверт: «Собери космонавта»**

**Цель:** закреплять умение соединять части предмета в одно целое, развивать мелкую моторику рук.

**5 конверт:** **«Продолжи логическую цепочку»**

**Цель:** развивать умение классифицировать предметы, способствовать развитию логического мышления, памяти, речи, умению обобщать, обосновывать.

**6 конверт:** «**Найди пару»**

**Цель:** развивать умение соотносить схематическое изображение созвездий с картинками, символизирующими эти созвездия.

**7 конверт:** **«Викторина»**

**Цель:** Дать детям представление о космосе и о первом космонавте Ю.А. Гагарине. Развивать интерес к космонавтике; вызвать познавательный интерес к космосу, развивать фантазию, воображение; развивать умение аргументировано объяснять своё мнение.

**Макеты:** кислородного баллона, скафандра и космической еды

**Игра-бродилка «Путешествие в космос»**

**Цель:** знакомить детей с созвездиями, их названиями, формой. Развивать абстрактное мышление.

**Материал:** карта звездного неба, схемы 12 созвездий + Большая и Малая Медведица.

**Правила игры:** в игре могут участвовать от одного до группы детей.

Участникам предлагается разыграть право хода считалочкой и выбрать себе для игры понравившуюся фишку.

Игра начинается с отметки **«СТАРТ»**.

По очереди каждый из игроков бросает игральный кубик и передвигает свою фишку в заданном направлении на количество кругов выпавших на грани кубика.

Если фишка попадает на круг желтого цвета, у игрока появляется право дополнительного хода, попадая на круг фиолетового цвета, игрок пропускает ход.

Дойдя до зеленой станции, у игроков есть возможность познакомиться с профессией данного поля.

Выигрывает тот, кто быстрее всех доберется до отметки **«ФИНИШ».**