Технологическая карта НОД ДОУ

Ф.И.О. педагога:

Образовательная деятельность: Познание. Развитие речи.

Тема: Игра-квест «Возвращение животных в зоопарк»

Возрастная группа: Средняя группа.

Оборудование: В комплекте для занятий представлены следующие материалы: интерактивный проектор и экран для визуализации, а также разнообразные лего-конструкторы, позволяющие собрать макеты таких животных, как слон, обезьяна, попугай, черепаха, крокодил, и жираф. Кроме того, в набор включены детальные инструкции по сборке животных и макет целого зоопарка. Для дополнительного обучения и взаимодействия с детьми предусмотрены специальные картинки с изображениями указанных животных, разделенные на две части, что стимулирует развитие логического мышления и внимания. Также в комплект входит костюм доктора Айболита для ролевых игр, а каждый участник мероприятия получит в знак признания сердечко и медаль.

Цель НОД: Создать условия для развития мелкой моторики рук через поисково-продуктивную деятельность.

Задачи:

1. Образовательные – продолжать формировать представление детей о зоопарке; закреплять представление о внешних признаках отдельных животных зоопарка (жираф, крокодил, черепаха, попугай, обезьяна, слон).

2. Воспитательные - воспитывать умение сотрудничать, находить конструктивный выход из проблемной ситуации, оказывать взаимопомощь; устойчивый интерес к различным видам деятельности, самостоятельность в принятии решений.

3. Развивающие – развивать мелкую моторику рук; навыки речевого общения и инициативу детей; умение выбирать приемы работы и необходимые материалы для реализации замысла; мышление, внимание, память.

Интеграция областей: коммуникативная, игровая, продуктивная и двигательная деятельность.

Формы взаимодействия: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Основные словесные методы работы с детьми – беседы, игры, наблюдения.

Методы, приемы, формы взаимодействия:

* Методы и приемы: занятие-игра с элементами квест-технологии.
* Формы взаимодействия – фронтальная, групповая, подгрупповая, индивидуальная;
* Формы взаимодействия – фантазирование, рассматривание, беседа, разговоры.

Этапы НОД

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этапы НОД | Деятельность  педагога | Форма методического приема | Ожидаемый результат |
| Организационный  Сюрпризный момент | Под звуки мелодии появляется воспитатель, наряженный как доктор Айболит.  - Приветствую вас, юные друзья! Угадали, кто я?  - Я тот самый ласковый врач Айболит, прибыл к вам в гости!  - Помните ли вы, чем знаменит я, Айболит?  - Отлично, что помните о моих делах! Предлагаю мне и вам отправиться к моим звериным друзьям в экзотическое путешествие!  - Вы в курсе, что представляет собой зоопарк и кого можно встретить там?  - Ну что ж, пора в путь! (магический переход:  Соберёмся вместе, встанем, подпрыгнем и топнем, не упадём, и прямиком в зоопарк сегодня отправимся!) | Фронтальная, групповая. | Психологический настрой на совместную деятельность |
| Мотивационный | Сообщение звучит громко, словно сигнал тревоги - пропажа животных из зоопарка становится известной всем. Начало событий демонстрирует вход в зоопарк на первом изображении. "Нужна ваша помощь!" - призывает голос, обращаясь к доктору Айболиту и всем, кто готов протянуть руку помощи. "Понимаете ли вы, что произошла беда?" - спрашивает он, обращаясь к детям и сразу же вовлекая их в решение проблемы, делая их своими верными спутниками в восстановлении порядка в зоопарке. | Фронтальная, групповая, индивидуальная | Внутренняя мотивация на деятельность. |
| Основной этап | Ворота перед нами были закрыты на замок. "Как мы можем его открыть?" - задались вопросом ребята. Один из них предложил воспользоваться необычным методом - магической пальчиковой игрой, способной распахнуть любые двери.  Игра началась так: "На пороге висит преграда, кто же ключ отыщет нам? Вот крутим мы замок этот, взмахом пальцев, словно ветер, стучим, крутим мы его и вот - дверь открылась, путь свободен!" И вот, как только последние слова игры прозвучали, ворота с грохотом распахнулись, обнаружив перед ребятами карту зоопарка.  "Посмотрите, что это за чудо?" - воскликнули дети, обнаружив неожиданно появившееся послание. "Разберемся, для чего нам карта," - решили они и приступили к изучению карты, чтобы понять, какие животные нуждаются в их помощи. После обсуждения, дети решили объединяться в пары, чтобы эффективнее искать пропавших обитателей зоопарка. Для этого они использовали игру "Найди пару", где каждый выбирал половинку изображения и искал своё соответствие. Таким образом, каждая пара бралась за поиск определённого животного, потерявшегося в зоопарке.  "Давайте заглянем в эти чудесные ящики, что вы увидите внутри?" - спросил взрослый, когда дети сгруппировались вокруг столов, обнаружив там комплекты LEGO для сборки животных. Они внимательно выбирали детали для своих проектов, затем, разделившись на пары, начали собирать выбранное ими животное, следуя прилагаемым инструкциям.  После завершения, они с гордостью представили созданных ими животных, рассказывая о каждом из них.  А затем атмосфера в классе внезапно изменилась – на слайде появилась карта, указывая на следующее задание: энергичная игра "карусель", которая заставила всех весело двигаться, словно карусель, которая сначала медленно раскручивается, а потом вдруг разгоняется до бешеной скорости.  Просьба о замедлении и остановке карусели нашла своё отражение в словах: "Медленнее, пожалуйста, давайте прекратим эту забаву". И вот, игра, отсчитывая "один, два, один, два", подошла к завершению. | Фронтальная, групповая, индивидуальная  Фронтальная, индивидуальная  Фронтальная  Фронтальная, групповая  Индивидуальная  Фронтальная | Предлагают свои варианты решения проблемы; участие в игре.  Прохождение практического этапа квест - игры (возвращение животных в зоопарк).  Ответы детей. Конструктивная деятельность- изготовление животных  Участвуют в игре, выполняя движения по тексту и заданный ритм  Снятие напряжения, эмоциональная и физическая разрядка. |
| Рефлексия | На экране четвертого слайда мелькает карта, населённая разнообразными обитателями дикой природы.  В комнате, на столике располагается миниатюрная версия зоологического сада, где детвора занимается размещением фигурок животных по их "домам".  - Как замечательно, что вы у нас есть, - восклицает ведущий, наблюдая за тем, как малыши усердно трудятся, возвращая животных на их законные места в зоопарке.  - Ваша работа вызывает восхищение, и вы проявили себя как настоящие друзья наших меньших братьев.  - Помните ли вы, кого мы сегодня возвращали на родину?  - Интересно, с каким из зверей вам пришлось столкнуться с наибольшими трудностями?  - А кто доставил вам больше всего радости в процессе спасения?  - Я предоставлю вам маленькие сердечки, которые вы можете вручить тому животному, чья судьба вас больше всего тронула, – предлагает ведущий, и дети с энтузиазмом принимаются за выполнение задания, прикрепляя сердечки к выбранным фигуркам.  Айболит, обращаясь к детям, выразил свою благодарность за их тесное сотрудничество, наградив их медалями, которые аккуратно повесил каждому на шею.  "Сегодняшний день выдался особенным: не только мы смогли насладиться экскурсией в зоопарк, но и внесли свой вклад, помогая животным вернуться в их дома. Теперь пришло время возвращаться обратно в детский сад," - поделился он.  Затем Айболит произнес чудесные слова, которые как бы подсказывали детям, что если они все вместе встанут, энергично топнут ногами и сделают прыжок, не потеряв равновесие, то без труда смогут вернуться в детский сад.  "Благодарю вас за вашу помощь и до скорых встреч!" - завершил он, готовясь к отъезду. | Фронтальная, групповая, индивидуальная | Оценка собственной работы и способность анализировать полученные итоги, а также проявление способности к самовыражению через понимание и интерпретацию личных достижений. |