

Конструктор образовательной деятельности

Разработчик: воспитатель 1 кв. категории Безгина Светлана Сергеевна

Тема: «Путешествие в Волшебную страну Цифрандию»

Цель: Развитие интеллектуально-познавательного потенциала дошкольников на основе интерактивных компьютерных игр.

Задачи:

Образовательные: Сформировать умение отгадывать загадки о геометрических фигурах, цифрах, закрепить счет до 5 и умение соотносить цифру с количеством. Формировать представление о геометрических фигурах (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник). Упражнять в отборе нужных геометрических фигур, закрепить знания цветов.

Развивающие: Развивать внимание, память, мышление, восприятие, воображение и сообразительность детей.

Воспитательные: воспитывать дружеские взаимоотношения, стремление к взаимопониманию, взаимовыручке, умение действовать, как слаженная команда.

Возрастная группа: средняя группа

Форма организации: подгрупповая

Материалы и оборудование: компьютер (ноутбук), проектор, экран, презентация PowerPoint, серия интерактивных компьютерных игр.

№	Этапы деятельности (алгоритм)	Действия, деятельность педагога	Действия, деятельность детей, выполнение которых приведет к достижению запланированных результатов.	Планируемый результат (продукт деятельности, компетентности, качества, целевые ориентиры)
1.	<p>Предварительный этап (психологический настрой на предстоящую деятельность, создание атмосферы заинтересованности и психологического комфорта) Педагог задает вопросы, стимулирующие процесс мышления</p>	<p>Педагог настраивает детей на образовательную деятельность. (сюрпризный момент) Слышится стук</p> <p>- Здравствуйте, ребята! Меня зовут Ежик – Единичка пришел к вам из сказочной страны «Цифрандии» - А зачем ты к нам пришел? - Мне нужна ваша помощь - Какая? - Хитрый Нолик Магнолик украл наш сундучок с сокровищами и спрятал его. Чтобы найти сундук, нужно выполнить задания нолика Магнолика, за выполнение всех заданий он отдаст карту, на которой указано место, где спрятан клад.</p>	<p>Приветствие детей</p> <p>Дети активно вступают в диалог, проявляют эмоциональную заинтересованность.</p> <p>Дети осуществляют условные действия в ситуации игры. Отвечают на вопросы, предполагают. Поисковая деятельность детей (способа передвижения).</p> <p>Дети находят варианты решения</p>	<p>Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре.</p>

		<p>- Ребята, как вы думаете, мы справимся с этими заданиями?</p> <p>- Ребята, а на чем мы поедем в сказочную страну Цифряндию?</p> <p>Дети: на поезде</p> <p>- А вот и волшебный поезд, садитесь в вагончики, поехали.</p>	<p>проблемы.</p> <p>Дети осуществляют условные действия в ситуации игры.</p>	
2.	<p>Мотивационно – побудительный</p> <p>Педагог инициирует поиск ответов на вопросы самих детей; поощряет детей к высказыванию.</p>	<p>- Ребята посмотрите, какие красивые сказочные замки перед нами. Интересно, мы уже находимся в сказочной стране Цифряндии?</p> <p>Дети: «Да»</p> <p>- А почему вы так решили?</p> <p>Дети: «На замках есть цифры» (Воспитатель представляет зверят-цифрат)</p> <p>Магнолик говорит ехидным голосом:</p> <p>- «Ха-ха-ха! Вам никогда не найти сундук с сокровищами».</p> <p>- Ребята, чтобы нолик Магнолик отдал карту, на которой указано место, где спрятан сундук с сокровищами, нам нужно выполнить все его задания.</p>	<p>Эмоциональный отклик на оказание помощи сказочному персонажу.</p>	<p>Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.</p>
3.	<p>Содержательно – операционный.</p> <p>Педагог способствует тому, чтобы дети самостоятельно разрешали возникающие проблемы.</p>	<p>- Вот первое задание: нам нужно отгадать загадки про цифры.</p> <p>(Дети отгадывают загадки)</p> <p>- А теперь вам нужно отгадать загадки про геометрические фигуры.</p> <p>(Дети успешно справляются с заданием)</p> <p>- Следующее задание называется «Почини одеяло». Ребята, вам нужно найти заплатку той формы, которая закроет дырку в одеяле.</p> <p>- Молодцы, ребята, вы справились с этими заданиями. Но это ещё не все</p>	<p>Дети выполняют задания с постепенным усложнением.</p> <p>Дети находят варианты решения заданий.</p>	

		<p>задания, которые приготовил нам нолик Магнолик.</p> <p>- Следующее задание: «Посчитай мишек». Нужно посчитать мишек и найти число, которое соответствует количеству мишек на слайде. Мышкой нужно выбрать один из трёх вариантов, которые предложены в облачках.</p> <p>(Дети выполняют задание)</p> <p>-Молодцы, ребята, и с этим заданием вы справились.</p> <p>- Ребята, какое из этих выполненных заданий было самым сложным для вас?</p> <p>(Выслушать ответы детей)</p>		
4.	<p>Ценностно – волевой</p> <p>Педагог предоставляет возможность для сотрудничества детей, вовлекает детей в совместное планирование</p>	<p>- Ребята у нас впереди еще есть игры-задания, послушайте какие: «Кто спрятался?», «Чего не хватает?», «Что лишнее?», «Я иду искать». Воспитатель предлагает выбрать игру. Какое задание вы хотели бы выполнить сначала?</p> <p>- Хорошо начнем с задания «Кто спрятался?».</p> <p>На экране появляются изображения животных (2-3). Спустя 5 секунд одно из них исчезает с экрана, а в верхней части слайда в круглых рамках появляются новые изображения. Чтобы определить, кто спрятался, необходимо нажать на изображение соответствующего животного в круглой рамке. Это задание тренирует внимание и память.</p> <p>Следующая серия заданий, которые нам надо выполнить - это задания на</p>	<p>Дети выполняют задание, которое они выбрали сами.</p> <p>Узнать желание каждого ребенка, что он хочет. Предоставлять возможность каждому выполнять задания.</p>	<p>У детей формируется комплекс познавательных процессов (внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения), определяющих развитие интеллектуальных способностей детей среднего дошкольного возраста.</p>

внимательность – игра «Я иду искать». Необходимо найти 5 спрятанных объектов, выделяя их с помощью мышки. Сначала нужно найти и собрать карандаши, затем котят и мячи. Следующая игра «Чего не хватает?».

Необходимо выяснить закономерность в расположении предметов в каждом ряду. Далее следует определить, какая из 3-х фигур в нижней части слайда должна заменить знак вопроса. При правильном выборе вместо знака вопроса появляется соответствующая геометрическая фигура. Ребята, вы видите геометрические фигуры, которые расположены в трёх рядах. Посмотрите: в двух рядах есть по три фигуры: овал желтый, овал красный и синий треугольник. А в третьем ряду есть только две фигуры. Какой фигуры не хватает в третьем ряду?

- А вот и заключительная игра «Что лишнее?» Среди одинаковых изображений на слайде необходимо найти объект, чем-либо отличающийся от других. Его нужно найти и объяснить, почему именно он – лишний.

(Дети выполняют задания)

-Вот, ребята, мы и выполнили все задания нолика Магнолика.

Смотрите, а вот и карта, вы нашли на ней сундук? Где же он?

(Дети находят сундук)

5.	Рефлексирующий Педагог предоставляет возможность обсудить, найти конструктивное решение, выражает признательность детям.	На волшебном паровозике возвращаемся обратно в детский сад. (Воспитатель задает вопросы) -Какие задания для вас показались трудными? С какими справились легко? Чему научились?	Дети отвечают на вопросы воспитателя.	Дети учатся общаться, обмениваться собственным опытом, анализировать свою деятельность.
6.	Подведение итогов. Педагог поддерживает детей.	Воспитатель достаёт сладкие шоколадные монеты, угощает детей. Объясняя, что жители сказочной страны благодарны им за помощь и хотят разделить с ними сокровища.		