Технологическая карта занятия №2

от 14.12.2022 г.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ФИО педагога | | Коротаева Татьяна Леонидовна | | | | |
| Возрастная группа | | Старший дошкольный возраст, 6-7лет | | | | |
| Форма организации, количество обучающихся | | Викторина, 10 человек | | | | |
| Тема занятия | | «Сказка в дом приходит» (по произведениям сибирской писательницы С.Л.Волковой). | | | | |
| Используемые технологии и методики | | 1..Информационно - коммуникационные технологии.  2.Методика «Психогимнастика». Автор: М. А. Чистякова.  3.Релаксационные упражнения. Автор: Е. А. Алябьева. | | | | |
| Цель занятия | | Закрепить знания детей о произведениях сибирской писательницы С.Л.Волковой. | | | | |
| Задачи | | 1.Обобщить и систематизировать знания воспитанников о произведениях С.Л.Волковой.  2. Содействовать развитию репродуктивной деятельности, связанной с активной работой мышления: умением аргументировать, рассуждать.  3. Развивать читательский интерес.  4. Развивать коммуникативные качества, желание взаимодействовать друг с другом, вступать в диалог, договариваться.  5. Воспитывать нравственные ориентиры посредством произведений С.Л.Волковой. | | | | |
| **Предпосылки универсальных учебных действий** | | | | | | |
| Предпосылки личностных  УУД: | Предпосылки регулятивных  УУД: | Предпосылки коммуникативных УУД: | | Предпосылки познавательных  УУД: | | |
| Формирование умения прийти на помощь; способности учитывать чужую точку зрения; | Формирование умения планировать свое действие в соответствии с конкретной задачей, удерживать внимание, слушая короткий текст. | Формирование умения слушать собеседника, отвечать на вопросы, строить понятные для окружающих высказывания. | | Формирование умения узнавать и называть объекты и явления окружающей действительности. | | |
| Оборудование: | Ноутбук, проектор, интерактивная доска, кроссворд (интерактивная доска), шарфики синего и жёлтого цвета, эмблемы команд «Почемучки», «Знатоки», атрибуты к сказкам: фигурка ангела, игрушки Сибирячка, Дед Мороза, вороны, зайца, собачки, мышки, трамвая, орешки, ёлка, сундучок, цветные ленточки. | | | | | |
| **Структура занятия** | | | | | | |
| План занятия, цель деятельности педагога | Содержание занятия, деятельность педагога | | Деятельность воспитанников, предполагаемые действия | | | Методы и приемы работы |
| 1. Организационный этап (5 мин.). | | | | | | |
| Приветствие  Создание атмосферы психологической комфортности, эмоциональной поддержки ребенка. | Приветствовать детей, установить зрительный контакт. Дать установку на успешную деятельность.  Психологическая игра «Тепло ладоней». Предложить детям взяться за руки, осторожно пожать их и передать тепло своих ладоней друг другу. | | Дети произвольно располагаются на ковре, здороваются, выполняют упражнение в соответствии с текстом. | | | Игровой метод. |
| Мотивирование детей на участие в предстоящей деятельности. | Предложить детям назвать имя писательницы, портрет которой изображён на экране. Выслушать предположения детей. Предложить узнать, кто больше из детей знает о творчестве С. Л. Волковой. Предложить детям конкурсы по творчеству С.Л.Волковой.  Разделить детей на команды.  Представить команды. (Команда «Почемучки» в синих шарфиках, команда «Знатоки» в жёлтых шарфиках).  Представить жюри. | | Коммуникативная деятельность  Размышляют, высказывают предположения, обосновывают свои ответы. Делятся на команды.  Представляют команды.  Приветствуют членов жюри. | | | Вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности. |
| 2. Основной этап (20 мин.) | | | | | | |
| Закрепление ранее изученного материала (посредством конкурсов).  .  Динамичная пауза. | Организовать проведение конкурсов.  1. Конкурс «Разминка».  Предложить командам по очереди ответить на вопросы:   * В каком городе родилась С.Л.Волкова? (Чита). * Где прошло детство писательницы? (Зима). * Что в детстве служило «лекарством» от болезней? (стихи А.С.Пушкина). * В каком городе училась С.Л.Волкова? (Иркутск). * В каком жанре работает писательница? (Сказка).   2. Конкурс «Узнай сказку по отрывку».  Зачитать отрывки из сказок С.Л.Волковой. Предложить командам по очереди отгадать название сказки.  («Белая шубейка», «Как медведя будили», «Коньки-снегурки», «Медный пятак», «Укропная принцесса», «Сказка старого каштана».  После каждого ответа, показать слайд с правильным ответом.  3. Конкурс «Перенеси сказочный атрибут».  Создать условия для игры «Перенеси сказочный атрибут». Предложить детям взять и перенести атрибут в волшебный сундучок только тогда, когда будет правильно названа сказка.  (Сказки к атрибутам: «Сахарный ангел», «Собачий мороз», «Старенькие валенки», «Леший Кеша», «Трамвай «Сарафановка Рынок», «Приключения зелёной команды»).  4. Конкурс «Пантомима».  Предложить каждой команде изобразить с помощью жестов, мимики и движений сюжет из сказки.  1. Встреча мальчика Тимоши с разбойниками: Перчёным, Копчёным и Учёным.  2. Леший Кеша сердится на Сибирячка за порванную шубейку.  5. Конкурс «Разгадай кроссворд» (по сказке «Дед Полешко»).  Показать слайд с кроссвордом:  1. Имя мальчика. (Пашутка).  2. Как звали лошадь? (Карий).  3. Что просил мальчик у деда Полешко? (Топор).  4. Лесные мужички – кто они? (Бурундучки).  5. Что гнул дед Полешко для лошади? (Дуга).  6. Что лесные мужички положили под полешки? (Орешки).  7. Название старого дерева. (Ель).  Игра «Золотые ворота».  Создать условия для игры «Золотые ворота». Предложить выбрать ведущих с помощью цветных ленточек.  Золотые ворота  Пропускают не всегда  Первый раз прощается,  Второй раз запрещается,  А на третий раз не пропустим вас! | | Команды по очереди отвечают на вопросы.  Слушают, рассуждают. Команды по очереди говорят название сказки, сравнивают с ответом на слайде.  Команды по очереди берут атрибут, называют сказку и переносят его в волшебный сундучок.  Обсуждают ситуацию в команде, изображают с помощью жестов, мимики и движений.  Разгадывают кроссворд, помогают с ответом не справившимся детям.  С помощью ленточек выбирают ведущих, обсуждают правила игры. Ведущие берутся за руки и образуют «ворота».  Остальные игроки цепочкой проходят в «ворота».  Подводят итог игры. | | Создание элементов соревнования. Вопросы, требующие констатации.  Игровой метод  Вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности. Презентация слайда. | |
| 1. Заключительный этап (5 мин.) | | | | | | |
| Рефлексия.  Прощание. | Создать условия для рефлексивной деятельности.  Встать в общий круг, подвести итоги, отметить какие задания были самыми интересными, предложить обменяться шарфиками на память о викторине.  Поблагодарить детей за участие в викторине, пожелать всем счастья. | | Встают в круг, подводят итоги викторины, говорят, какие задания были самыми интересными, где испытали трудности, кто помог справиться.  Обмениваются шарфиками.  Прощаются. | | Релаксационное упражнение. | |