Технологическая карта занятия

ФИО участника: Бушина Галина Геннадьевна

Воспитатель 1 квалификационной категории

Тема занятия*:* Интеллектуальная игра для детей подготовительной группы « Эрудит»

Возрастная группа*:* подготовительная к школе группа

Цель занятия: выявить знание детей из разных областей познавательной сферы в процессе интеллектуальной игры «Эрудит».

Задачи занятия:

Обучающие: Содействовать развитию познавательного интереса, расширению кругозора, внимания в разных образовательных областях развития и образования дошкольников.

Воспитательные: Воспитывать у детей умения проявлять инициативу с целью получения новых знаний, настойчивость, целеустремлённость, смекалку, взаимопомощь.

Развивающие: Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим и речевым содержанием, закреплять полученные знания об окружающем мире.

Дополнительная задача: закреплять навыки программирования с роботами «Matatalab», «Умная мышь», «Ботли».

Закрепить навыки и моделирования с конструктором «Cuboro»

Планируемые результаты занятия: интеллектуальная игра «Эрудит», применив их знания и умения в разных образовательных областях

Используемые методы и приемы: интерактивный метод, метод проблемного обучения при работе с робототехникой.

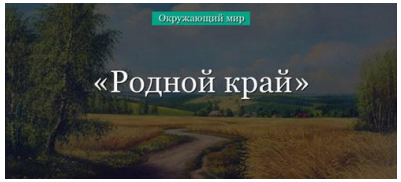
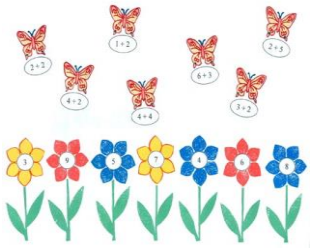
Подготовительная работа: Работа с родителями: подготовить с детьми вопросы для игры

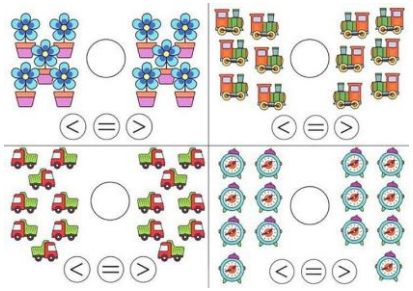
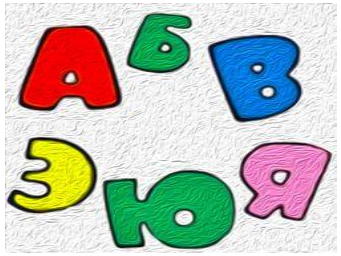
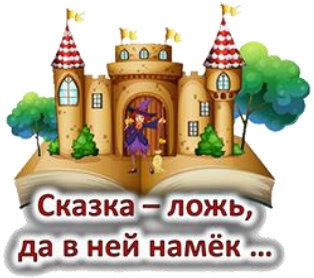
Материалы и оборудование: Магнитное панно с карточками, конструктор «Cuboro», «Математические весы», робот «Matatalab», робот «Умная мышь», робот «Ботли», фишки для оценивания ответов, карточки к заданиям по теме «Решайка», картина для рефлексии.

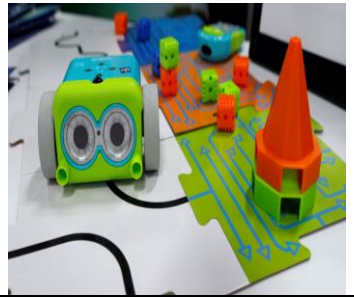
<table>
<tr><th>№</th><th>Этапы</th><th>Деятельность педагога
Методы, формы, приемы</th><th>Предполагаемая деятельность детей</th><th>Планируемые результаты</th></tr>
<tr><td>1.</td><td>Организационно-мотивационный этап</td><td>С помощью игры - приветствия привлекает внимание детей и мотивирует их на занятие.
Предлагает разделиться на команды (при неравномерном разделении скорректировать), выбрать из предложенных название и эмблемы.
Эмблемы прикрепляет к магнитной доске, на которой потом напротив каждой эмблемы будут располагаться фишки за задания.</td><td>Повторяют за педагогом слова и движения приветствия.

Делятся на команды по своим предпочтениям, договорившись, выбирают эмблему.</td><td>Дети настраиваются на предстоящую деятельность

Формирование команд.</td></tr>
<tr><td>2.
2.1.</td><td>Основной этап
Этап постановки проблемы</td><td>Предлагает провести жеребьёвку по определению номера команды для последовательности ответов.</td><td>Выбирают из «Чудесного мешочка» талончики с номерами и в соответствии с ними занимают места за рабочими столами.</td><td>Дети приготовились к игре.</td></tr>
<tr><td>2.2.</td><td>Этап ознакомления с материалом</td><td>Знакомит детей с правилами предстоящей игры, обращая их внимание на табло: « Уважаемые игроки перед вами табло
<table>
<tr><td>А</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>Б</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>В</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>Г</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>Д</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>Е</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
</table>
Под буквами расположены название тем, которые мы сегодня с вами будем рассматривать. А под цифрами вопросы на которые вам нужно будет ответить.
После того как вы назовете букву под которой вы хотите отвечать на вопросы. Вы должны будете отгадать на какую тему вы будете отвечать на вопросы. Далее выбираете номер вопроса и отвечаете, предварительно посовещавшись.
За правильный вопрос та команда, которая отвечает правильно, получает фишку, но если отвечающая команда не знает ответ, то вопрос перевод следующей команде по номеру.</td><td>Выслушивают правила игры, при затруднении задают вопросы,
Выбирают в определённой последовательности задания, выполняют их, располагают заработанные фишки на магнитной доске напротив эмблем своих команд.
Те дети, которые приготовили вопросы с родителями в случае их очереди выходят и задают свой вопрос друзьям. В том случае, если вопрос предназначен для своей команды, этот ребёнок не</td><td>Проходят все этапы игры.</td></tr>
</table>

			принимает участия в обсуждении и ответе.	
2.3.	Этап практического решения проблемы	**А** Родного неба милый свет, Знакомые потоки, Златые игры первых лет И первых лет уроки, Что вашу прелесть заменит? О родина святая, Какое сердце не дрожит, Тебя благословляя?  *Родной край* Вопросы под буквой А 1.В какой области мы живём? 2.Как называется столица России? 3.Как называется посёлок, в котором мы живём? 4. Какого цвета флаг нашей Родины? **Б** Будешь там решать задачи, Примеры с цифрами решать, Что сколько стоит в магазине, Ты без нее не сможешь знать *Решайка* Вопросы под буквой Б 1. На какой цветок сядет пчёлка?  2. Вставь пропущенные цифры	В соответствие с номером команды выбирают букву, отгадывают загадку, выбирают вопрос, отвечают. Дальше вопрос под этой же буквой выбирает вторая команда и следующие. После того, как все команды ответят по одному вопросу под одной буквой, вторая команда выбирает другую букву и процесс повторяется.	Находят ответ на поставленный вопрос.

		3. Поставить пропущенные знаки и показать на математических весах  4. Также продемонстрировать результат на математических весах. **В** **«Буквы»** — Я писать умею: отчего же Говорят, что буквы непохожи, Что не буквы у меня — кривули? С длинными хвостами загогули? Будто «А» мое как головастик, Что у «Б» какой-то лишний хлястик: Трудно с вами, буквы-негритята, Длинноногие мои утята!  *Букваешка* Вопросы к букве В 1.С какой буквы пишутся имена и фамилии? 2.Сколько букв в слове ёжик? 3.Поставь во множественном числе глаголы? Он идёт – он рисует- Он стоит- он ест - Он сидит- он бежит- Он читает – 4. Каким цветом обозначаются согласные звуки? **Г** Это то, что интересно Посмотреть и почитать. Но еще, пожалуй, лучше По ролям ее сыграть. Может быть она веселой, Грустной, страшной, озорной; Про мышонка, про медведя, Про другой народ лесной. 		

		Загадала вам загадку — Жду от вас теперь отгадку. Есть для вас еще подсказка: Ну конечно, это … . **Ответ:** Сказка *Сказка ложь, да в ней намек* Вопросы к букве Г 1.В какой сказке встретились все месяцы? 2.Как звали младшего сына в сказке « Царевна лягушка»? 3. В какой сказке волк приморозил хвост и почему? 4. Сколько человек тянули репку? **Д** Сам - металлический, Мозг - электрический. **Ответ:** Робот *Роботёнок* Задания к букве Д 1. Запрограммировать и пройти маршрут с роботом «Умная мышь» 2. Запрограммировать и пройти маршрут с роботом «Ботли» 		

		3. Запрограммировать и нарисовать картинку с роботом «Мататалаб» В случае выбора четвёртого вопроса предлагается любой из роботов. **Е** Это классная игра Увлекательна, хитра В неё играет детвора. Мы побеждаем в ней всегда Я в кубик поиграю В себе упорство воспитаю Строить я не перестану Инженером умным стану! *Кубик-рубик* Задания к конструктору «Куборо» одинаковы для всех команд: собрать постройку по фото на время. В промежутке между заданиями, ориентируясь на эмоциональное состояние детей при необходимости проводится разминка.		
3.	Заключительный этап	Обращает внимание детей на незаконченную картину, на которой изображено солнце без лучей, тучка и т.п. и предлагает в зависимости от их настроения дополнить картину недостающими элементами: лучиками, кому занятие понравилось и от этого хорошее настроение или капельками дождя, если настроение не улучшилось или даже стало хуже	Заканчивают картину по своему желанию и выбору, делятся впечатлениями.	Радость детей от выполненной ими работы и полученного сюрприза.