

Технологическая карта занятия

ФИО участника: Тайшина Юлия Вениаминовна, воспитатель МБДОУ детского сада №1 «Алёнушка»

Тема занятия: Квест – игра «В поисках пиратского клада»

Возрастная группа: подготовительная к школе группа

Цель занятия: закрепление математических знаний и умений у детей подготовительной к школе группы посредством игровой технологии - квест.

Образовательные задачи:

- знакомить с техническим средством -планшет;
- совершенствовать навыки детей работать с QR-кодом;
- совершенствовать навыки счета в пределах 7;
- закреплять представление о составе числа 7 из двух меньших используя дидактическую игру «Прятки с фонариком»;
- упражнять детей в умении анализировать и составлять форму плоскостной фигуры по контуру ее изображения с помощью развивающего пособия «Танграм»;
- развивать абстрактное мышление, пространственное воображение, мелкую моторику в игре с конструктором «Куборо»;
- развивать навыки программирования в игре «Matatalab»;
- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, умение согласованно работать в команде.

Технологии и приемы: STEAM-технология «Matatalab», конструктор «Куборо», игровой (квест-игра)

Планируемые результаты занятия: дети закрепили математических знаний и умений.

Материалы и оборудование: робот «Matatalab», конструктор «Куборо», фрагменты карты сокровищ, сундук, книжки на каждого ребенка, золотые шоколадные медали по количеству детей, планшет, игра «Танграм», игра «Прятки с фонариком», фонарики;

ЭОР: QR-код -<https://get-qr.com/ru/generate/image>



аудио-зарядка <https://yandex.ru/video/preview/17588609138053882628>

№	Этапы, продолжительность	Деятельность педагога Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.	Организационно-мотивационный этап	Мотивировать детей на познавательную деятельность. Педагог приходит в группу к детям и остается с детьми до прихода воспитателя. Знакомит детей с электронным планшетом Сюрпризный момент – звонок на планшете (Видеозапись от пирата капитана Флинта на планшете, который стал добрый и готов отдать свои сокровища, которые спрятаны на острове и требует выполнить задания.)	Знакомство с электронным планшетом Просматривают видео запись	Позитивный эмоциональный настрой, заинтересованность предстоящим общением
2.	Основной этап	Вопрос: как нам выполнить задания пирата, что нам для	Дети предлагают	Правильные варианты

		этого нужно?	варианты решения проблемы	решения проблемы
2.1.	Этап постановки проблемы			
2.2.	Этап практического решения проблемы	«Попасть на остров Сокровищ» Вопрос: как вы думаете, как им способом мы можем попать на остров? Отправляются в плавание под музыкальную разминку.	Дети высказывают предположения «Плывут» до острова.	Правильное решение - отправиться вплавь на парусном корабле.
		Дети получают часть карты в виде волшебного квадрата - QR-кода 1 задание пирата – собрать портрет любимого попугая, используя игру «Танграм», каждый из вас может взять только одну фигуру. На поляне попугаев, обитает много видов попугая. Сколько попугаев на поляне? Кого больше попугаев или ребят? Выберите попугая, который вам больше нравится. Можно я тоже выберу себе попугая? А попугаи не простые, у них для вас трудное задание. Нужно вставить пропущенную цифру и записать ее, потом вы должны найти ее в этих яйцах и определить геометрическую фигуру, которую вы выкладываете согласно схеме на мольберте.	Дети, используя телефон расшифровывают QR-кода и получают часть карты. Выбирают попугая, вставляют пропущенную цифру в примере, используя фонарик находят свою геометрическую фигуру и собирают вместе портрет попугая	Совершенствуют навыки работы с QR-кодом; совершенствуют навыки счета в пределах 7; -закрепляют представление о составе числа 7 из двух меньших используя дидактическую игру «Прятки с фонариком»; составляют форму плоскостной фигуры по контуру ее изображения с помощью развивающего пособия «Танграм»;
		Дети получают часть карты в виде волшебного квадрата - QR-кода 2 задание пирата – «Починить хижину» (конструирование из «Куборо») Хижина построена правильно если шарик прокатится от крыши до крылечка не останавливаясь.	Дети, используя телефон расшифровывают QR-кода и получают часть карты. Конструируют хижину по схеме Проверяют результат своей постройки.	Развивают умение договариваться, находить нужные кубики, используя схему. Лабиринт построен правильно, шарик прокатывается. Ощущение чувства радости от совместной игры.

		Дети получают часть карты в виде волшебного квадрата - QR-кода 3 задание пирата - составить алгоритм и запрограммировать робота «Matatalab», робот укажет место, где спрятаны сокровища (если мы правильно выполним задание, появится подсказка (квадрат)).	Дети, используя телефон расшифровывают QR-кода и получают часть карты. Составляют алгоритм и программируют робота самостоятельно.	Развивают навыки программирования в игре «Matatalab». Правильно подбирают кодирующие блоки., программируют робота, робот достигает цели Согласованная работа в команде
3.	Заключительный этап	Поиск сундука с сокровищами на острове согласно подсказке (в помещении много картинок с изображением геометрических фигур, необходимо найти точно такую же как изобразил робот). 5.Сюрпризный момент – дети находят место захоронения пиратского клада (в сундуке книги и монеты) Ребята, а почему пират назвал книги сокровищем?	Дети ищут на острове место, которое указал робот. Находят сундук. Получают книги и золотые монеты (шоколадные)	Испытывать эмоциональное удовлетворение от игры, от результата своей работы, взаимодействия друг с другом. Делают вывод, книги самое ценное сокровище.
		6. Беседа Входит педагог группы и дети делятся своими впечатлениями. Вопросы: - Ребята, где мы сегодня побывали? - Какие задания пирата вам больше понравились? - Какие задания были сложными? - Что за сокровище спрятал пират? - Как вы думаете, почему вам удалось найти сокровища? - Мне очень понравилось с вами играть, можно я к вам еще пройду?	Дети делятся впечатлениями о путешествии.	Анализ собственной деятельности Осознание своего эмоционального состояния