

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 4 «Золотая рыбка»

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**  
**организации образовательной деятельности с детьми старшей группы**  
**«Песочные превращения»**

Составитель: Жукова Наталья Юрьевна,  
воспитатель

ГО Карпинск, 2022

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**  
**организации образовательной деятельности с детьми**

**Тема:** Песочные превращения

**Возрастная группа:** старшая группа

**Форма НОД:** игровой тренинг

**Вид НОД:** игровая, познавательная, продуктивная деятельность

**Форма организации деятельности детей:** подгрупповая, индивидуальная

**Образовательные области:** познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, физическое развитие, художественно-эстетическое развитие

**Учебно-методический комплект:**

- авторская разработка;
- учебно-методический комплексы «LigroGame»;
- рабочая программа;
- основная образовательная программа дошкольного образования МАДОУ № 4;
- программа воспитания МАДОУ № 4;
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования»

**Цель:** формирование системы эталонов признаков у детей старшего дошкольного возраста через ассоциации с характерными особенностями объектов живой природы

**Задачи образовательной деятельности:**

**Обучающие:**

- способствовать обогащению знаний детей о животных (осьминог);
- способствовать формированию умения устанавливать ассоциативные связи между характерной особенностью объекта живой природы и признаком (форма);

- способствовать формированию умения анализировать объект по признаку, по свойству признака (форма);
- способствовать формированию представлений об объемных геометрических телах и их свойствах на уровне восприятия и тактильных представлений;
- способствовать формированию умения определять геометрические объемные тела в предметах окружающего мира;
- способствовать формированию умения соотносить объемные геометрические тела с геометрическими фигурами;
- способствовать формированию умения делать выбор в игровой, продуктивной, познавательной деятельности;
- способствовать формированию умения вести диалог с педагогом, проявлять инициативу и самостоятельность в общении со взрослыми и сверстниками;
- способствовать формированию умения оценивать свои поступки, чувства, мысли в процессе рефлексии совместной деятельности;
- способствовать формированию умения проектировать объекты в трехмерной среде с последующей реализацией на 3D печать;
- способствовать формированию умения пользоваться мобильным планшетом.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию ассоциативного мышления;
- способствовать развитию познавательной активности (узнавать, сравнивать, подбирать, соотносить, решать проблемные задачи);
- способствовать развитию геометрических представлений, пространственных представлений, внимания, памяти;
- способствовать развитию системного мышления;
- способствовать развитию мелкой моторики и тактильной чувствительности;
- способствовать развитию творческой активности, творческого воображения, фантазии;
- способствовать развитию диалогической речи, зрительного восприятия и внимания, обогащать словарь по теме;
- способствовать накоплению игрового опыта, жизненных впечатлений

#### **Воспитательные:**

- создать условия для развития интереса к познанию мира;
- воспитывать интерес к совместной игровой, познавательной, продуктивной деятельности;
- воспитывать умение сотрудничества и взаимопонимания в совместной деятельности и общении;
- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам;
- воспитывать умение работать в подгруппе;
- воспитывать экологическую культуру;
- воспитывать художественный вкус.

#### **Задачи с учетом особенностей воспитанников группы:**

- расположить, заинтересовать детей деятельностью;
- способствовать развитию любознательности, познавательной активности;
- способствовать развитию умения осуществлять выполнение деятельности в соответствии с поставленной целью.

**Планируемый результат:**

- дети заинтересованы образовательной деятельностью;
- проявляют интерес к познанию окружающего мира;
- устанавливают ассоциативные связи между характерной особенностью объекта живой природы и признаком (форма);
- анализируют объект по признаку, по свойству признака (форма);
- имеют представление об объемных геометрических телах и их свойствах;
- определяют геометрические объемные тела в предметах окружающего мира;
- соотносят объемные геометрические тела с геометрическими фигурами;
- проявляют познавательную активность: узнают, сравнивают, подбирают, соотносят, решают проблемные задачи;
- делают выбор в игровой, продуктивной, познавательной деятельности;
- проявляют инициативность, любознательность, самостоятельность в общении со взрослыми и сверстниками;
- проявляют умения решать интеллектуальные задачи, адекватные возрасту, через игровую, продуктивную, познавательную деятельность;
- проявляют доброжелательное взаимоотношение между сверстниками в процессе коллективного решения поставленных задач;
- умеют оценивать свои поступки, чувства, мысли в процессе рефлексии совместной деятельности;
- умеют проектировать объекты в трехмерной среде с последующей реализацией на 3D печать;
- умеют пользоваться мобильным планшетом.

**Принципы дошкольного образования (ФГОС):**

- содействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- поддержки инициативы детей в различных видах деятельности;
- формирования познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

**Принципы воспитания:**

- создания положительного фона ребенка;
- формирования личностного стиля взаимоотношений со сверстниками и педагогом.

**Принципы обучения:**

- наглядности;
- сознательности и активности;
- проблематизации;
- индивидуализации;

- последовательности и системности;
- доступности;
- рациональное чередование деятельности и отдыха.

**Методы повышения познавательной активности:**

- элементарный анализ (установление причинно-следственных связей);
- сравнение;
- метод вопросов.

**Методы обучения и развития:**

- эмоциональная насыщенность;
- игровые приемы;
- постановка проблемных задач.

**Методы повышения эмоциональной активности:**

- игровые и воображаемые ситуации;
- сюрпризный момент;
- элементы творчества и новизны.

**Способы и направления поддержки детской инициативы:**

- вводить адекватную оценку результата деятельности ребенка с одновременным признанием его усилий и указанием возможных путей и способов совершенствования продукта;
- спокойно реагировать на неуспех ребенка и предлагать несколько вариантов исправления работы: повторное исполнение спустя некоторое время, доделывание, совершенствование деталей и т.п.;
- создавать ситуации, позволяющие ребенку реализовать свою компетентность, обретая уважение и признание взрослых и сверстников;
- поддерживать чувство гордости за осуществленную познавательную деятельность и удовлетворения ее результатами;
- создавать условия для разнообразной самостоятельной творческой деятельности детей;
- при необходимости помогать детям в решении проблем при организации игры;
- создавать условия и выделять время для самостоятельной творческой или познавательной деятельности детей по выбору и интересам.

**Средства воспитания и обучения:**

- Наглядные: игрушка Лигренок, картинка-раскраска «Осьминог» с QR-кодом на видео «Осьминог», набор геометрических объемных тел «Осьминожкины формы», набор карточек с изображением геометрических объемных тел «Галерея осьминожки», Игра «Осьминожкины дорожки», пазл «Шар».

- Интерактивные: интерактивная доска, планшет.
- Другие: подносы с кинетическим песком, формочки для песка, формочки объемных геометрических тел.

**Время использования интерактивные средства обучения - не более 5 минут.**

**Технологии:**

- «Играй и моделируй с LigroGame»
- ТРИЗ (модель «ОТСМ»)
- Дополненной реальности
- Электронное обучение
- Здоровьесбережение

Этапы (последовательность) деятельности	Содержание деятельности	Действия, деятельность педагога	Действия, деятельность детей, которая приведет к планируемым результатам
<p><b>I. Мотивация на совместную деятельность</b></p> <p>Актуализация знаний</p> <p>Сюрпризный момент</p>	<p>Ребята! Вас в Академию научных развлечений приглашает поиграть Лигренок! Наш Лигренок любит играть и делать маленькие открытия, а помогают ему в этом его друзья! Посмотрите, чтобы познакомить вас со своим другом, Лигренок прислал раскраску, а здесь знакомая нам «цифровая загадка» (QR-код). Как мы можем ее отгадать? Давайте посмотрим, кто же это такой... Осьминог!</p>	<p>Вовлекает детей в совместную деятельность</p> <p>Вызывает интерес</p> <p>Использует наглядные средства</p> <p>Актуализирует знания детей</p> <p>Проявляет интерес к детским высказываниям</p>	<p>Проявляют любознательность</p> <p>Выражают эмоции</p> <p>Озвучивают информацию из собственного опыта</p> <p>Проявляют интерес</p> <p>Сканируют QR-код</p> <p>Внимательно смотрят видео «Осьминог»</p> <p>Отвечают на вопросы</p>
<p><b>II. Постановка целей исследования</b></p> <p>Включение детей в целеполагание</p>	<p>Посмотрите, где живет Осьминог и попробуйте определить его форму, ответив на вопрос:</p>	<p>Вовлекает детей в совместное планирование деятельности</p>	

<p>Побуждение к деятельности, эмоциональный настрой</p> <p><b>Задача:</b> вызвать интерес к предстоящей деятельности</p>	<p><b>Осьминог какой формы?</b>  Ребята, сложно определить форму осьминога? Почему? <i>(Он бесформенный)</i> Посмотрите, на столе стоит кубик и поднос с песком. Что больше похоже на осьминога, песок или кубик? <i>(Песок)</i> Почему? <i>(Он бесформенный)</i>  Можно превратить песок в какую-нибудь форму? Как? <i>(Из песка можно слепить много разных форм, руками или с помощью формочек)</i></p>	<p>Задает проблемный вопрос</p> <p>Удивляет</p> <p>Иницирует обсуждение</p> <p>Задает вопросы, стимулирующие процесс мышления</p> <p>Проявляет интерес к детским высказываниям</p> <p>Комментирует высказывания</p> <p>Задает проблемный вопрос</p>	<p>Отвечают на проблемный вопрос</p> <p>Определяют форму осьминога</p> <p>Выдвигают предположения</p> <p>Рассуждают</p> <p>Делают выводы</p> <p>Отвечают на вопросы</p> <p>Исследуют кубик и песок</p> <p>Сравнивают</p> <p>Выражают собственные суждения</p> <p>Отвечают на проблемный вопрос</p> <p>Озвучивают информацию из личного опыта</p>
<p><b>III. Игровая ситуация, побуждающая интерес детей к новому знанию</b></p> <p>Включение детей в игровую, познавательную, продуктивную деятельность</p> <p>Новое знание</p> <p>Сюрпризный момент</p>	<p>Хотите поиграть с песком и превратить его в разные формы? Выбирайте формочки! Посмотрите, как много разных форм можно слепить из безформенного песка! А если наш «осьминожка» бесформенный, как песок, значит он может тоже <b>«превратиться» в любую форму!</b>  Посмотрите, у меня есть «волшебный мешочек» осьминога с разными формами, хотите в него заглянуть и узнать, какие формы может создать осьминог? <i>(Шар, куб, пирамида, конус, тор, цилиндр, труба, капсула, полушар, шестигранная призма, треугольная призма,</i></p>	<p>Вызывает интерес</p> <p>Предоставляет выбор</p> <p>Поддерживает детскую инициативу</p> <p>Проявляет свое отношение</p> <p>Вводит элемент новизны</p> <p>Стимулирует любознательность, интерес</p> <p>Вместе с детьми рассматривает «волшебный мешочек»</p>	<p>Проявляют интерес</p> <p>Делают выбор</p> <p>Играют вместе</p> <p>Лепят из песка различные формы</p> <p>Выражают эмоции</p> <p>Проявляют интерес</p> <p>Проявляют любознательность</p> <p>Рассматривают «волшебный мешочек»</p> <p>Рассматривают объемные геометрические формы</p>

Актуализация знаний	<i>полуцилиндр)</i> Какие из «Осьминожкиных форм» вы знаете? Как они называются? Какие вам не знакомы? Какая особенность у всех форм осьминожки? <i>(Объемные)</i>	Актуализирует знания Знакомит детей с базовыми объемными формами Задаёт проблемный вопрос Комментирует высказывания	Озвучивают информацию из личного опыта Отвечают на вопросы Внимательно слушают
Новое знание	<b>Осьминожка превращается в объёмные формы!</b> Поиграем в формы с осьминогом? Предлагаю каждому из вас слепить осьминога с головой определенной формы. Согласны? Тогда выбирайте «осьминожину форму»!	Вводит элемент новизны  Вызывает интерес	Отвечают на проблемный вопрос Делают выводы  Проявляют интерес
Познавательная игра «Превращение осьминога»	Продолжим играть с формами осьминожки? Выберите карточку с изображением объемной формы!	Предоставляет выбор Поддерживает детскую инициативу Наблюдает за детьми во время выполнения задания Оказывает помощь Предоставляет достаточно времени на выполнение задания Вызывает интерес Побуждает к действию Предоставляет выбор Поддерживает детскую инициативу	Делают выбор Лепят из кинетического песка «осьминожку» на основе выбранной базовой объемной формы Демонстрируют работы друг другу Делятся впечатлениями Проявляют интерес Делают выбор
Подвижная познавательная игра «Где спрятался осьминожка»	Подумайте, если вы выбрали форму «шар», какой осьминог у вас получился? <i>(осьминог-шар)</i> А если куб? <i>(осьминог-куб)</i> и др. Посмотрите внимательно и найдите в каком предмете группы спрятался ваш осьминожка. Кто быстрее! Меняемся карточками!	Предоставляет выбор Поддерживает детскую инициативу Задаёт вопросы, стимулирующие процесс мышления Использует наглядные средства Проявляет уважение к детским высказываниям  Эмоционально включает в действие	Отвечают на вопросы  Сосредотачивают внимание Находят геометрические объёмные тела в предметах, находящихся в группе Объясняют выбор Активно играют



<p>Новое знание</p>	<p>Молодцы! Ребята, Лигренок знает в какую форму любит превращаться Осьминог больше всего! Хотели бы тоже узнать? Тогда вам предстоит выполнить задание Лигренка «Осьминожкины дорожки», и Лигренок даст вам подсказку! Готовы? Чтобы правильно выполнить задание Лигренка, нужно научиться распознавать следы Осьминожки. Возьмите из волшебного мешочка форму Осьминожки «куб» и сделайте на подносе с песком. Какой получился след? <i>(Квадратный)</i> Какая «Осьминожкина форма» оставила такой след? <i>(Куб).</i> <i>(Цилиндр, куб, треуголь призма)</i></p>	<p>Выражает восхищение Стимулирует любознательность, интерес</p> <p>Побуждает к действию</p> <p>Вводит элемент новизны Иницирует обсуждение Проявляет интерес к высказываниям детей Комментирует высказывания детей Проявляет уважение к высказываниям детей</p>	<p>Проявляют любознательность</p> <p>Внимательно слушают</p> <p>Делают выбор по заданным параметрам Отвечают на вопросы Определяют объемные геометрические формы Называют геометрические фигуры Размышляют Сравнивают Соотносят Делают выводы Наблюдают за действиями друг друга</p>
<p>Познавательная игра «Осьминожкины дорожки»</p>	<p>Молодцы, ребята! Вы готовы выполнить задание Лигренка! У каждого из вас - своя дорожка со «следиками» Осьминога. С помощью геометрических формочек превратите кенитический песок в «Осьминожкины формы» и</p>	<p>Выражает восхищение Способствует самостоятельному решению детьми поставленной задачи</p> <p>Предоставляет достаточно времени для выполнения задания</p>	<p>Внимательно слушают Решают поставленную задачу Переносят опыт, полученный во время одной деятельности в другую Подбирают Соотносят геометрическую</p>

	<p>расставьте их на «следики».</p> <p>После выполнения задание, Лигренок вручит вам подсказку <i>(часть карточки с изображением геометрического тела «шар»)</i></p> <p>Ребята, вы все отлично справились с заданием!</p> <p>Давайте сложим части картинок и узнаем, в какую форму любит превращаться осьминог больше всего. В какую? <i>(Шар)</i>.</p> <p>Ребята, Лигренок предлагает вам заглянуть в <i>Лабораторию осьминога</i>, создать объемную модель его любимой формы и распечатать ее на 3D принтере. Вы согласны?</p>	<p>Наблюдает за детьми во время выполнения задания</p> <p>Оказывает помощь</p> <p>Выражает искреннее восхищение</p> <p>Побуждает к действию</p> <p>Вовлекает в совместную деятельность</p> <p>Использует интерактивные средства</p> <p>Оказывает помощь</p>	<p>фигуру с объемной геометрической формой</p> <p>Выстраивают порядок и последовательность действий</p> <p>Находят решение</p> <p>Радуются</p> <p>Собирают картинку из частей</p> <p>Определяют объемную геометрическую форму</p> <p>Проявляют интерес</p> <p>Выполняют проект 3D модели «шар» на форме «шар» в программе ЭВМ «LigoGame» на интерактивной доске</p> <p>Распечатывают модель на 3D принтере</p>
<p><b>IV. Рефлексия</b></p> <p>Подведение итогов образовательной деятельности</p>	<p>Ребята, наша встреча с Лигренком подошла к концу. С каким другом Лигренка вы сегодня познакомились? Какая особенность у осьминога? Что вы можем создать с его помощью? В какие игры вам понравилось играть больше всего? Что для вас было самым трудным? Что удивило?</p>	<p>Привлекает детей к подведению итогов</p> <p>Иницирует общее обсуждение</p> <p>Показывает заинтересованность</p> <p>Проявляет уважение к детским высказываниям</p>	<p>Передают свои впечатления о процессе и результатах совместной деятельности</p>
<p><b>V. Открытый конец</b></p> <p><b>Задача:</b> развивать умение выполнять задания в</p>	<p>Ребята, я предлагаю вам раскрасить осьминога дома или в группе с друзьями, попробовать самостоятельно использовать</p>	<p>Вручает детям картинку-раскраску с осьминогом и QR-кодом на видео «Осьминог»</p>	<p>Выполняют задания в соответствии с приобретенным опытом</p>

<p>соответствии с приобретенным опытом</p>	<p>сканер QR-кода для просмотра видео с осьминогом, показать его своим друзьям и родителям. Отнести объемную модель шара в группу и найти в группе или дома предметы, где прячется «Осьминог-шар». Поиграть самостоятельно, с родителями, воспитателями или друзьями.</p>	<p>Предоставляет возможность выбора (играть самостоятельно, вместе в группе, в семье)</p>	
--	---	---	--