

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по социально – личностному развитию детей № 40 «Радость» города Новочебоксарска Чувашской Республики

Конспект образовательной ситуации
в подготовительной к школе группе по познавательному развитию
Тема: ««В поисках друзей»»

Подготовила: воспитатель
Андреева Надежда Геннадьевна

Новочебоксарск, 2023

Конспект занятия

Фамилия, имя, отчество автора: Андреева Надежда Геннадьевна

Занимаемая должность: воспитатель.

Наименование ДОУ: МБДОУ «Детский сад № 40 «Радость».

Предмет: познавательное развитие, квест-игра

Тема: «В поисках друзей»

Продолжительность: (20 минут)

Группа: подготовительная к школе группа

Технологии: Технология развития связной речи, Т.А. Сидорчук, Э.Э. Байрамова. (Триз), «Основы алгоритмизации и программирования у дошкольников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир» (Н.О. Бесшапошников, А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, О.В. Собакинских), игровая технология «Друдлы» Р.Прайса, Л.Стерну, здоровьесберегающая технология (гимнастика для глаз), телевизор, музыкальная колонка, планшеты

Аннотация:

Конспект образовательной ситуации по познавательному развитию проходит в виде квест – игры. Дети с помощью игровой технологии «Друдлы»; образовательной среды «ПиктоМир»; технологии Триз выполняют задания сказочных героев.

Конспект занятия:

Задачи:

Образовательные:

1. Совершенствовать умение решать сложные, нестандартные задачи с помощью поисковой деятельности.
2. Формировать умение расшифровывать слова, где буквы кодированы цифрами; закреплять навык чтения;
3. Упражнять детей в составлении программы, ориентируясь на задание для Робота, тренировать в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе с повторителем.

Развивающие:

1. Развивать аналитическое мышление, умение находить нестандартные подходы к решению задач.
2. Способствовать развитию познавательной и речевой активности при решении проблем.
3. Развивать навыки критического мышления (умение объективно оценивать информацию)
4. Способствовать раскрытию творческих способностей и развитию креативности.

Воспитательные:

1. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, умение работать в команде, в паре, стремление завершить начатое дело до конца.
2. Воспитывать интерес к поисковой деятельности, стремление разрабатывать необычные варианты решения задачи.

Виды детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная, двигательная, изобразительная.

Форма проведения: квест-игра

Материал и оборудование: воздушные шары с игровыми заданиями; наглядные картинки (электронное письмо, Незнайка, Дедушка Вопросник, Карамелька, спортсмен-футболист, Вертун, дерево пандан); друдлы (недорисованные картинки); карандаши простые, игровые карточки в виде разлинованной квадратной таблицы с шифрами; буквы, соответствующие шифрам; схемы игровых заданий (лабиринты), пустые ленты-программы, магнитные карточки с пиктограммами команд, фишки-роботы, смайлики (звездочка, вопросик); телевизор, магнитная доска, колонка музыкальная, аудиозапись музыки для творчества, планшеты.

Предварительная работа: работа с таблицей с шифрами, игры с лабиринтами для составления программ в среде ПиктоМир, работа на планшете.

Методические приемы: эмоциональный настрой, мотивация, художественное слово, рисование, логическая игра, составление программы по схеме-лабиринту, работа на планшете, зрительная гимнастика

Ход образовательной ситуации:

1 Организационный момент. Создание эмоционального настроения.

Дети встают в круг перед воспитателем.

В: Ребята, посмотрите, наше солнышко засияло своими лучиками. А какое у вас настроение?

Д: Хорошее, радужное, веселое и т.д.

В: Здорово, у меня тоже сегодня прекрасное настроение, давайте почувствуем себя теплым солнечным лучиком.

Дети протягивают руки вперед и соединяют их в центре круга, чувствуют себя теплым солнечным лучиком.

Мы все дружные ребята,

Мы ребята – дошколята.

Пусть всем будет хорошо

Будет радостно, светло!

2. Основная часть

В группе раздаётся стук...

В: Ребята, кто это к нам в гости пришел? Как вы думаете?

Воспитатель подходит к двери, берет воздушные шары, затем обращается к детям:

В: Ребята, посмотрите, что нам принесли. *(показывает воздушные шары и символ письма с электронной почты)*

В: Принесли воздушные шары и оставили. Что же нам с этим делать? Я думаю, мы с вами сейчас заглянем в нашу электронную почту, и все узнаем.

На телевизоре появляется письмо, воспитатель читает:

«Здравствуйте, дорогие дети! Я вам принес шары воздушные, только они не простые, а волшебные. Я очень хочу, чтобы вы лопнули эти шары, и вы узнаете, кто желает с вами познакомиться. Но для этого нужно выполнить задания. Желаю всем удачи. Ваш друг мальчик Познавайка»

В: Ребята, ну что, вы хотите узнать, кто с нами хочет познакомиться? Вы готовы?

Д: Да!!!

В: Ребята, тут много шаров. Как вы думаете, с какого мы начнем.

Д: Мы думаем с первого шара.

Дети лопают шар под номером один и достают записку с заданием.

Игровое задание 1 «Поможем Незнайке»

Незнайка принес друдлы, недорисованные картины.

В: Незнайка решил нарисовать картинки в подарок своим друзьям, но, как всегда, спешил и не успел закончить работу. Что будем делать?

Д: нужно дорисовать картинки, помочь Незнайке.

В: Кто сегодня хочет стать художником? Давайте попробуем вместе с вами завершить эти рисунки. Но надо очень постараться, чтобы все рисунки получились разными и не повторялись.

Дети дорисовывают картинки, включается тихая музыка для творчества.

В: Диана, что у тебя получилось, покажи детям? Алиса, а ты что изобразила?

Дети рассказывают и показывают.

В: Ребята, вы, как всегда, проявили свое творчество, у всех получились разные картины. Молодцы. Думаю, Незнайка будет рад и подарит наши картинки своим друзьям.

Дети лопают шар под номером два и достают записку с заданием.

Игровое задание 2 «Подарок дедушки Вопросника».

Дедушка Вопросник приносит подарок - картинку и просит, чтобы дети объяснили, что это и почему оно такое странное?



В: Ребята, Кто знает, что это?

Дети придумывают свои варианты

В: Да, посмотрите, какое необычное дерево, как можно было бы назвать эти деревья? Придумайте ему необычное название.

Дети придумывают названия

- А интересно, почему они такие странные?

Дети рассуждают с воспитателем, приходят к выводу, что это «ходули» у дерева.

В: Если у дерева есть «ходули», значит они ему для чего-то нужны. Значит дерево с их помощью решает какую-то задачу.

В: Как вы думаете, что окружает деревья?

Д: вода, почва, камни, песок и т.д.

В: Как все это влияет на дерево? Могут ли «ходули» быть защитой дереву?

Дети рассуждают.

В: Ребята, вы умницы и молодчины. Наш Дедушка Вопросник говорит, что это дерево - пандан. Он встречается на морских побережьях. «Ходули» — это корни, они

уберегают деревья от сильных, иногда ураганных ветров. С их помощью деревья «бросают якорь» в землю, чтобы не «улететь».

В: Ребята, давайте дальше посмотрим, кто хочет с нами познакомиться.

Дети лопают шар под номером три и достают записку с заданием от Карамельки из мультфильма «Три кота».

Игровое задание 3 Логическая игра «Расшифруй слово».

В: Карамелька очень любит читать, но она получила зашифрованные слова. И не знает, что ей делать. Чем мы можем ей помочь?

Д: будем расшифровывать слова и находить отгадку

В: предлагаю сейчас вам выбрать карточки, с помощью которой, вы узнаете какое слово зашифровано.

Дети получают карточки с секретным кодом зашифрованного слова и буквы, по порядку комбинации складывают соответствующие им буквы.

В: Ребята посмотрите внимательно на таблицу, которая заполнена буквами. Слева по вертикали и снизу по горизонтали вы видите цифры. Внизу таблицы тоже есть цифры в клеточках – это шифр. Согласно шифру мы будем находить расшифрованные буквы и складывать их внизу таблицы.

В: Один шифр расшифровывает одну букву. Шифры читаются по правилу: первая цифра указывает по горизонтали, а вторая по вертикали.

Давайте вместе найдем мою первую букву. У меня шифр (5,4). Снизу находим пять, а слева 4 и соединяем, получается буква Д. Так и мы нашли первую зашифрованную букву. Таким образом надо зашифровать все слово. Теперь работаем самостоятельно. Желаю всем удачи.

Один ребенок работает у доски. Вместе читают получившееся слово «дружба».

В: Молодцы ребята, у всех получилось. Теперь предлагаю вам, прочитать слова, которые вы расшифровали.

В: Соня какое слово у тебя получилось, прочитай всем.

Дети читают слова.

Дети лопают шар под номером четыре и достают записку с заданием.

Игровое задание 4 «Мы будущие футболисты».

В: Ребята, мы с вами очень любим играть в футбол. Чтобы стать настоящим спортсменом, нужно очень много заниматься физкультурой. Давайте представим, что мы с вами будущие футболисты и я предлагаю вам провести тренировку спортсменов.

Один ребенок показывает движения и проговаривает, дети повторяют

Чтобы сильным стать и ловким,

Приступаем к тренировке.

Будем прыгать и скакать!

Раз, два, три, четыре, пять!

Наклонился правый бок.

Раз, два, три.

Наклонился левый бок.

Раз, два, три.

А сейчас поднимем ручки.

И дотянемся до тучки.

Сядем на дорожку,

Разомнем мы ножки.

Головою покачали

И все дружно вместе встали.

Носом вдох, а выдох ртом.

Дышим глубже,

А потом шаг на месте, не спеша.

Как погода хороша!

В: Ну что ж молодцы, почувствовали себя настоящими спортсменами, Давайте дальше посмотрим, у нас остался последний шар.

Дети лопают шар под номером пять и достают записку с заданием.

Игровое задание 5 «Тренируем Вертуна».

Робот Вертун из цифровой среды ПиктоМир приносит схему лабиринта с заданием и пустые ленты-программы, просит составить программу.

Дети рассматривают лабиринт

В: Ребята, как вы думаете, какой робот среды ПиктоМир может выполнить данное задание?

Д: высказывают предположения (Вертун)

В: Почему вы так решили? Почему именно Вертун?

Д: На лабиринте есть знак-обозначение «плитке нужен ремонт». За ремонт поврежденных плит в ПиктоМире отвечает робот Вертун.

В: Ребята, к данному лабиринту есть задание от программистов, нам нужно составить программу и записать ее на ленту программу.

Но нужно помнить: в целях экономии заряда энергии Робота, программа должна быть короткой. Если программа получается длинной, нужно ее зашифровать с помощью знака повторитель или подпрограмма. То есть записать программу в короткую.

Дети делятся на пары, берут карточки с лабиринтом и пустые бумажные ленты.

Работа в парах.

В: Молодцы ребята. Вижу все закончили. Программа получилась короткая или длинная?

Д: Программа получилась длинная.

В: С помощью какого знака можно записать программу короче?

Д: С помощью знака повторитель.

В: Какие наборы команд повторяются?

Д: Повторяются команды: закрасить, вперёд, закрасить, вперед, закрасить и направо

В: Сколько раз повторяется набор команд?

Д: Набор команд повторяется два раза, поэтому используем знак с повторителем «два».

Дети выкладывают на доске составленную программу из магнитных карточек с пиктограммами команд

В: Молодцы, девочки и мальчики. Давайте проверим, справились ли мы с заданием от программистов. Нашу составленную программу загрузим в память планшета.

Самостоятельная работа на планшете.

В: Ребята, после работы на планшете мы с вами делаем гимнастику для глаз.

Зрительная гимнастика

Мы зарядку для глаз

Дружно делаем сейчас

1 - мы глазки все закрыли,

2 – скорее их открыли.

3 – присели, встали.

Снова сели, снова встали,

а теперь все поморгали,

чтобы глазки отдыхали.

3. Рефлексия

В: Ребята, вам понравилось лопнуть шарики? А с кем вы сегодня познакомились?

Алиса, какое задание для тебя было самым трудным?

Антон, скажи пожалуйста, что было самым интересным для тебя? Почему?

Расскажите своим мамам?

Саша, в какую игру ты бы дома с мамой поиграла? О чем расскажете папе?