Администрация г.Улан-Удэ

Комитет по образованию

МБДОУ»70 детский сад «Солнышко»

Технологическая карта итогового занятия в старшей группе №11  
« Поможем Слонику Лип-Лип найти друзей»

Выполнила Балдандоржина А. Д

2023 уч год

Цель: выявить уровень знаний, умений и представлений детей, полученных ими в течении учебного года и закрепить их.

Задачи;

-Расширять знания детей о видах домов

- формирование и представление о домашнем адресе.

- закреплять характерные признаки времен года, названий месяцев, дней недели;

- закреплять счёт количественных и порядковых числительных в пределах 10

- закреплять знание о диких, домашних животных, животные жарких стран. (Классификация)

- упражнять подбирать к существительным несколько прилагательных;  
- закрепление умения употреблять обобщающие слова.

-Закрепить умения определять местонахождение звуков в слове, количество слогов в слове.

Материал: игровое поле "Коврограф Ларчик", персонажи слоник Лип-Лип, набор карточек " Разноцветные гномы", дидактические игры.

| Задачи | Содержание совместной деятельности педагога и детей | Методы, приемы, формы , возможные виды деятельности | Предполагаемый результат |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-й этап- Вводная часть – организационной момент | | | |
| Создать атмосферу психологической безопасности и эмоциональной поддержки детей. Переключить детей на предстоящую деятельность | Вместе за руки возьмемся  И друг другу улыбнемся  Нам здороваться ни лень: Всем "Привет!" и "Добрый день!";  Если каждый улыбнётся — Утро доброе начнётся.  - ДОБРОЕ УТРО!!!  (Ребята здороваются друг с другом.) | Вопросы детям , беседа о настроении, подготовке к занятию. | Привлечь внимание всех детей, вовлечь их в беседу. |
| 2-й этап проблемная ситуация | | | |
| Создать проблемную ситуацию | В коробочке лежит Слоник Лип-Лип  Слоник Лип-Лип пришел к нам за помощью. Его друзья гномики , ушли гулять и заблудились. Давайте все вместе поможем найти Гномов, жителей Каврогрофа . Чтобы их найти мы должны выполнять задания. Создать проблемную ситуацию: Представьте , что ты заблудился в парке, или ты вызываешь скорую помощь когда бабушке станет плохо, позовешь в гости друзей, напишешь письмо другу, что ты должен знать? | Беседа в кругу. Расскажите Слонику , что такое домашний адрес? Почему же Гномики не могут найти свой дом? | Дети формируют вывод как всем выйти из затруднительной ситуации и решить проблему. Самостоятельно высказывают , что делать. |
| 3-й этап – основная часть освоение и принятие нового | | | |
| Спроектировать решение проблемной ситуации. Актуализировать имеющийся у детей опыт, начать решать проблемную ситуацию. Закрепить расширить, обобщить представления детей по теме образовательной деятельности. | - А теперь мы будем помогать Слонику Лип- лип и пойдем мы искать Гномов по стрелочкам . ( Стрелочки ведут к заданиям)  1 задание:  Дидактическая игра «Какой дом»  2. Загадка по сказке « Заюшкина избушка»  3. Загадки о сказках.  4.Дидактическая игра « Найди героев сказок»  В сказках много животных , какие знаете диких и домашних животных?  Дидактическая игра « Кто где живет?, Чей малыш?. « Назови ласкаво»  5. Дидактическая игра «Раздели слова на слоги» | Беседа, диалог с детьми, игра, использование настольных игр, мультимедиа. Наглядные картинки. | Дети находят верный способ . Как решить проблемную ситуацию. Осознают связь между решением проблемной ситуации своими действиями. Получают опыт познавательной деятельности, проявляют инициативу, любознательность, закрепляют навыки самостоятельно действовать и решать интеллектуальные задачи . |
| 4-й этап – динамическая пауза | | | |
| Сменить вид деятельности предупредить утомляемость | Физминутка «Гномик»  Гномик по лесу гулял  Колпачок свой потерял  Колпачок был не простым, со звоночком золотым .  Гному кто точней подскажет .  Где искать ему пропажу? | Игровой прием, музыкальное сопровождение. | В ходе динамической паузы дети испытывают эмоциональную и физическую разгрузку, получают новый игровой опыт |
| 5-й этап- практический | | | |
| Научить новыми способами действия | Работа на карографе Ларчик. Дидактическая игра « Дорога к дому). Счет в пределе 10 .  (Графический диктант) | Задание на листе | Дети учатся конструктивно взаимодействовать со сверстниками и педагогом, проявляют самостоятельность |
| 6-й этап – заключительная - рефлексия | | | |
| Подвести итоги образовательной деятельности. Обобщить полученный опыт Сформировать элементарные навыки самоконтроля, самооценки, ответственность за принятое решение и получений опыт. | Молодцы! Каждого Гнома заселили в домики.  Итог: Кто попросил нас о помощи? Каким образом мы нашли гномов? Где было сложно справиться с заданием? Как мы вернули Гномов в домики? У кого был короче путь? У кого самый длинный?. | Беседа диалог. | Дети учат оценивать полученный результат. Дети получают эмоциональное удовлетворение от совместной деятельности. |

Литература:

1. Программа " От рождения до школы" Н.Е.Вераксы.

2. Методические рекомендации, игровой комплекс " Каврогроф Ларчик.

3. Интернет ресурс