

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный социально-педагогический университет»

ИТОГОВАЯ РАБОТА
по программе модуля Вариативной части
Именного образовательного чека
«Реализация требований ФГОС: мультимедийное сопровождение учебного
процесса»
С 14.10.2019 по 22.10.2019 г.

План-конспект непосредственно образовательной деятельности по
познавательному развитию с дошкольниками в старшей группе с
использованием ЭОР «Пернатые гости»

Выполнила:
Королева Анна Александровна,
Воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 351» г.о. Самара

Проверил:
Бурцев Николай Павлович,
к.п.н., доцент кафедры ИПМиМП СГСПУ

Самара, 2019

Тема «Пернатые гости»

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие»

Задачи:

1. Систематизировать знания о птицах. Развивать умения детей распознавать птиц по повадкам, внешнему виду и голосу. Развивать логическое мышление («Познавательное развитие»)
2. Закрепить умение работать в команде. Формировать у детей заботливое отношение к пернатым друзьям. Закреплять умение активно взаимодействовать в процессе игры, подчиняться правилам («Социально-коммуникативное развитие»)
3. Формировать умение вести диалог с воспитателем, между собой. Упражнять в составлении слов, запоминании предложений. («Речевое развитие»)
4. Развивать ловкость, быстроту, внимание. («Физическое развитие»)

Методы и приемы:

Практические: выполнение заданий НОД: «Отгадай чей голос», «Какая птица», «Четвёртый лишний», «Собери картинку», «Ответь правильно», «Перелётные и зимующие птицы», подвижная игра «Совушка»;
Наглядные: рассматривание изображений птиц на слайде презентации;
Словесные: заучивание девизов, отгадывание загадок про птиц.

Материалы и оборудование:

мультимедийный проектор, экран, ноутбук, презентация НОД-викторины «Пернатые друзья», два конверта с разрезанными картинками голубя и вороны, фишки, эмблемы команд по количеству детей, запись с ритмичной музыкой для подвижной игры, аудиозапись голосов птиц

Логика образовательной деятельности

Этап занятия	Задачи	Деятельность воспитателя	Деятельность воспитанников	Ожидаемые результаты
<p><u>Мотивационно-организационный</u></p>	<p style="text-align: center;">Игровая ситуация «Викторина «Пернатые друзья»</p>  	<p>Приветствует воспитанников. Предлагает детям принять участие в викторине «Пернатые гости», которая будет проводиться в виде соревнования и та команда, которая победит получит призы.</p> <p>Обращает внимание на презентацию.</p> <p>Делит детей на две команды «Ласточки» и «Орлята».</p> <p>Выбирает капитанов. Даёт командам девизы и просит их повторить. Прикрепляет участникам эмблемы.</p> <p>Объясняет, что для каждой команды будут даваться задания. За быстрое и правильное выполнение задания команды будут получать фишки. Та команда, у которой окажется большее количество фишек и</p>	<p>Приветствуют друг друга. Принимают участие в викторине «Пернатые гости». Делятся на команды. Все вместе говорят свои девизы.</p> <p>Орлята: «Сегодня мы орлята, а завтра мы орлы!»</p> <p>Ласточки: «Мы почти все знаем, оттого и побеждаем!»</p>	

		выигрывает.		
<u>Деятельностный</u>	Словесная игра «Составь слово»			
	<p>Упражнять в составлении слов, запоминании предложений.</p> <p>Развивать логическое мышление.</p> 	<p>Приглашает команды за свои столы и предлагает начать викторину с разминки.</p> <p>Объясняет правила разминки: Всем командам нужно угадать загадки, первая буква каждого ответа будет появляться на слайде и в конце получится слово, которому посвящена вся викторина.</p> <p>«Птица с ярко-жёлтой грудкой, Чёрный верх. Незлобный вид. Но рассердится – и жутко Кошкой птица закричит».</p> <p>Ответ: Иволга. На экране появляется буква «И» и т. д.</p> <p>Обращает внимание на экран, где получилось ключевое слово - «птица», появляется картинка птицы.</p> <p>Слайд 3</p>	<p>Садятся за столы.</p> <p>Отгадывают загадки, смотрят на экран. Составляют ключевое слово.</p>	<p>Умеют составлять слово из звуков (букв).</p> <p>Умеют отгадывать загадки, объясняют свой выбор.</p>
	Словесная игра «Отгадай, чей голос»			

Развивать умения детей распознавать птиц по повадкам, внешнему виду и голосу.



Объясняет правила: командам необходимо узнать голоса определенных птиц. Потом даёт каждой команде прослушать звуки птиц: команда «Ласточки» (голос сороки, дятла, совы, команда «Орлята» (голос воробья, перепела, кукушки). На экране после каждого правильного ответа команд появляется картинка угаданной птицы. За правильные ответы отдает капитанам команд фишки. **Слайд 4, 5**

Слушают звуки птиц и называют птицу. Смотрят на экран проектора и проверяют свои ответы.

Узнают птиц по голосам

Словесная игра «Отгадай, какая птица»

Развивать логическое мышление.



Объясняет правила: участники должны угадать птицу. Правильность ответа проверяют нажатием левой кнопки мыши. Если появляется картинка загаданной птицы, значит - угадали верно.

Загадывает загадки по очереди каждой команде.

1. Он весной поет красиво:

Звонко, весело, игриво!

Угадай-ка поскорей:

Что за птичка? (Соловей)

2. Тук-тук-тук - с утра весь день

Как стучать ему не лень?

Может, он немного спятил?

-Тук-тук-тук - в ответ нам.

(Дятел)

3. Кто в лесу у нас гадает,

Про судьбу и жизнь все знает?

Прокукует - подсчитаешь -

Сколько жить тебе, узнаешь!

Птичка, серая подружка,

А зовут ее. (кукушка)

4. Серый маленький комочек:

Чик-чирик - замерз он очень!

Солнце, выгляни скорей!

Отгадывают птиц, смотрят на экран проектора и проверяют правильность ответа.

Умеют отгадывать загадки, объясняют свой выбор.

		<p>Кто тепла ждет? (Воробей) 5. Птица большая, но не летает, Длинные ноги бежать помогают, Жизнь от природы такая досталась. Кто любит побегать по Африке? (Страус) 6. Листья падают с осин, Мчится в небе острый клин. (Журавль) За правильный ответ отдает капитанам команд фишки. Слайд 6</p>		
<p>Подвижная игра «Совушка»</p>				
	<p>Закреплять умение активно взаимодействовать в процессе игры, подчиняться правилам.</p> 	<p>Озвучивает правила: перед началом игры выбирается «Совушка», которая должна сидеть в гнезде. Гнездом может быть стул. Все остальные участники игры должны в хаотичном порядке расположиться по игровой площадке. По звуковому сигналу ведущего: «День наступает – все оживает», дети должны спокойно бегать, прыгать по площадке, изображая всевозможных птиц или насекомых, а «Совушка» в</p>	<p>Играют в подвижную игру «Совушка».</p>	<p>Взаимодействуют друг с другом в игре, не нарушая правила.</p>

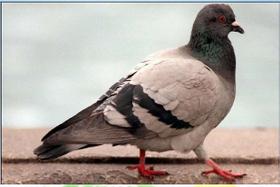
		<p>это время спокойно спит в своем гнезде. Далее звучит следующая команда ведущего «Ночь наступает – все замирает» и в этот момент все дети должны замереть в той позе, в которой они оказались во время звучания команды. Сова в это время просыпается и вылетает на охоту. Она должна заметить игроков, которые пошевелились, и увести к себе в гнездо. Выбирает водящего, надевает ему маску совы, начинает игру</p> <p>Слайд 7</p>		
<p>Словесная игра «Четвертый лишний»</p>				
	<p>Развивать логическое мышление.</p> 	<p>Предлагает детям занять свои места и продолжить викторину. Объявляет следующее задание: «Четвертый лишний». На экране представлены картинки с видами птиц, необходимо среди них найти лишнюю. При правильном ответе, если нажать на картинку, она исчезает. За правильный угаданный ответ отдает капитанам команд фишку.</p> <p>Слайд 8, 9</p>	<p>Смотрят на экран и предлагают свои варианты ответов. Вместе с воспитателем проверяют правильность своих ответов. Получают фишки.</p>	<p>Умеет классифицировать объекты по определенному признаку. Находит лишнее.</p>



Решение проблемной ситуации «Собери картинку»

Закрепить умение работать в команде.

4. Собери картинку
(Задание в конвертах)

Объявляет задание «Собери картинку», говорит детям, что у каждой команды есть на столе конверт, в котором разрезная картинка. Каждая команда должна собрать эту картинку и затем проверить свои результаты (на слайде появляются изображения птиц, собранные из разрезанных частей). Какая команда быстрее соберет правильно картинку, та и победит в этом конкурсе. Самой быстрой команде отдает фишку.
Слайд 10, 11

Собирают одну картинку из нескольких частей. Смотрят на экран. Проверяют свой результат.

Договариваются друг с другом. Достигают общего результата.

Игровая ситуация «Перелетные и зимующие птицы»

Систематизировать знания о перелетных и зимующих птицах.



Предлагает детям посмотреть на экран, где изображены перелётные птицы и зимующие и объявляет задание № 5, в котором команда «Ласточки» должны выбрать перелетных птиц, команда «Орлята» зимующих птиц. Отмечает, что при правильном ответе, картинка с угаданной птицей перемещается в сторону зимы, если птица зимующая, в сторону лета, если птица перелётная. Даёт фишки командам за правильно угаданных птиц.
Слайд 12, 13

Называют птиц и с помощью воспитателя перемещают картинки птиц к изображениям времен года «лето» и «зима»

Знают, какая птица зимующая, а какая – перелетная.

Вопросы к детям

Формировать умение вести диалог с воспитателем, между собой.
Систематизировать знания о птицах.

Объявляет последнее задание «Ответь правильно». Задает вопросы по теме «Птицы» каждой команде по очереди.
1. Какая птица бывает почтовой? (Голубь)
2. Какая птица днем спит, а ночью охотится на мышей? (Сова, филин)

Слушают воспитателя и отвечают на вопросы. Рассматривают изображения птиц. Проверяют свои ответы.

Знают особенности поведения птиц.

	<p>6.Задание «Ответь правильно»</p> 	<p>3. Какую птицу называют санитаром леса? (Дятел)</p> <p>4. Какая птица не вьет своего гнезда, а подбрасывает яйца в чужие гнезда? (Кукушка)</p> <p>5. Как называют домик для птиц, сделанный человеком? (Скворечник)</p> <p>6. Какая птица не умеет летать, но хорошо плавает, ныряет и не боится холода? (Пингвин)</p> <p>За правильные ответы на вопросы отдает капитанам команд фишки.</p> <p>Слайд 14</p>		
<p><u>Заключительный</u></p>		<p>Подводит итоги викторины, подсчитывает количество фишек в каждой команде. Победившей команде вручает грамоту «Знатоки птиц» и памятные медали, проигравшим утешительные призы. Благодарит за работу.</p> <p>Слайд15</p>	<p>Вместе с воспитателем считают количество фишек, определяют победителя.</p>	

