

Технологическая карта занятия

ФИО студента: Шалькова Ксения Александровна

Образовательные области: ФЭМП

Тема занятия: знакомство с пространством «Волшебная полянка»

Возрастная группа: 3-4 года

Цель занятия: познакомить детей с пространством «Волшебная полянка»

Задачи занятия:

Познавательные: развитие любознательности и познавательной мотивации.

Образовательные: изучить и закрепить пространственные представления (верх-низ; право-лево); закрепить умение отвечать на вопросы полными предложениями.

Развивающие: развивать навыки речевого общения, логическое мышление, воображение, память, фантазию.

Воспитательные: воспитывать интерес, любовь к устному творчеству.

На занятии дети впервые познакомились с пространством «Волшебная полянка», самостоятельно разместили на панно деревья, кустарники и жителей «Волшебная полянка», охарактеризовав их местоположение на панно (выше, чем дерево, ниже, чем кустик, справа от дерева, слева от бабочки и т.д.)

Планируемый результат занятия: дети познакомились с первыми жителями «Волшебная полянка», их очень заинтересовал этот «сказочный» мир, попутно решены педагогические задачи: развитие пространственных представлений детей; развитие воображения, памяти, мышления, фантазии; побуждение детей к дальнейшему действию в пространстве «Волшебная полянка».

Подготовительная работа: родители и воспитатель заранее заготовили жителей и флору пространства «Волшебная полянка» из фетра.

Материалы и оборудование: панно, флора и фауна пространства «Волшебная полянка»

№	Этапы, продолжительность	Задачи этапа	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
---	--------------------------	--------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------------------	------------------------

1.	Организационно – мотивационный этап	Мотивация, побуждение детей к деятельности в пространстве «Волшебной полянки»	Приветствие. Ручки, ручки, просыпайтесь, здравствуйте! «Фонарики» Ласковые наши ручки, здравствуйте! Пальчики веселые, здравствуйте! «Перебираем пальчиками» И, ладошки, наши крошки, здравствуйте! «Хлопаем в ладоши» Ребята, а вы любите путешествовать? Давайте отпаримся в путешествие? Хотите? (подходим к панно) посмотрите, что это у нас? На что это похоже? (показывает на пустое панно).	Игровой, словесный.	Дети делают приветствие друг с другом, с педагогом. Да Дети радостно кричат, что хотят в путешествие. Заинтересованно смотрят на пустое панно и предполагают, что это может быть.	Дети знают приветствие. Дети начинают гадать, что это может быть и для чего?
2.	Основной этап					

2.1.	Этап постановки проблемы	Обозначение проблемы? Для чего нужно панно? Кто может жить в нем?	<p>А как вы думаете, для чего оно нужно? Что с ним можно делать?</p> <p>Физкультминутка. Ребята, ручки у нас проснулись, а давайте разбудим ножки? Ножки, ножки, просыпайтесь! Здравствуйтесь! «Хлопаем по коленкам» И притопы, и притопы, здравствуйтесь! «Топаем ножками» Педагог предлагает посмотреть в группе что появилось новое.</p>	Игровой, словесный.	<p>Дети строят догадки для чего это? И что с этим делать. Ответы детей</p> <p>Повторяют движение за воспитателем</p> <p>Дети свободно передвигаются по группе и что-то ищут</p>	<p>Дети предполагают кто мог бы жить на этом панно?</p> <p>Дети нашли коробку с заготовками для наполнения пространства «Волшебной полянки»</p>
2.2.	Этап ознакомления с материалом	Сделать детей активными участниками занятия. Переход от слов и догадок к действию. Подача материала в форме игры.	<p>Педагог обращает внимание детей, на то, что к ним кто-то пришел, и этот кто-то очень грустный и, кажется, он плачет. (достают куклу Буратино) Педагог разговаривает с Буратино и спрашивает почему он грустный?</p>	Игровой, словесный.	<p>Дети притихли и пытаются услышать откуда доносится плачь, идут на звук и видят, что из-за двери выглядывает Буратино и плачет.</p> <p>Дети предложили Братине поиграть,</p>	Дети увидели того, кто плачет. Подбежали и стали интересоваться почему он плачет?

			<p>Отвечает за Буратино, что ему скучно, а он хочет играть.</p> <p>Разминка. Предлагаем Буратино потанцевать.</p> <p>Включаем музыку.</p>		<p>чтобы развеселить его.</p> <p>Дети показывают движения.</p> <p>Все танцуют</p>	
2.3.	Этап практического решения проблемы	<p>Дети проявляют инициативность, размещая животных на панно, параллельно развивая пространственные знания детей</p>	<p>Педагог спрашивает у детей что они нашли в коробке?</p> <p>Педагог спрашивает детей.</p> <p>Что с этим можно сделать?</p> <p>Где разместить солнышко вверху или внизу?</p> <p>Где разместить ежика?</p> <p>Куда посадим деревья и т.д.</p>	Игровой, словесный.	<p>Облака, солнце, насекомых, травку, домик, большую лужу и т.д.</p> <p>Дети предлагают поселить животных на «Волшебную полянку.</p> <p>Дети вместе с Буратино решают куда располагать жителей «Волшебной полянки»</p>	<p>Дети вместе с Буратино размещают животных в пространстве «Волшебной полянки»</p>
3.	Заключительный этап	<p>Развивать умение детей пересказать события в определенной последовательности, развивать связную речь</p>	<p>Педагог спрашивает у детей о том, что сегодня делали?</p> <p>Кому они помогли?</p> <p>И что необходимо сделать еще?</p> <p>Постановка проблемного вопроса на свободную деятельность детей</p>	Игровой, словесный.	<p>Дети начинают рассуждать, что животные не могут жить без цветов, деревьев и кустарников и решают добавить их на панно, в процессе самостоятельной</p>	<p>Дети дополняют «Волшебную полянку» флорой. Дети прощаются с Буратино</p>

			(Наполнение «Волшебной полянки» флорой) Буратино их хвалит и благодарит, и уходит		игровой деятельности	
--	--	--	---	--	-------------------------	--