**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

**совместной образовательной деятельности в средней группе**  «**Щенячий патруль спешит на помощь**»

***Полякова Людмил Михайловна,***

*воспитатель МБДОУ № 12 «Брусничка»*

***Аннотация***

Данный материал будет полезен для воспитателей на занятиях по математике. Предложены новые методы и приёмы для формирования и развития у детей математического мышления посредством использования развивающего напольного тренажера «VAY TOY» - обучение в движении. Включение в образовательную деятельность данного тренажера помогает детям активно двигаться во время игр интеллектуально развиваться: учиться считать, знакомиться с геометрическими фигурами, цветами, различать, сравнивать, логически мыслить.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тема занятия** | «ФЭМП «Играю. Двигаюсь. Учусь» (применение напольного обучающего пособия VAYTOY) | | | | | | | | | |
| **Дата проведения** | 22.12.2021г. | | | | | | | | | |
| **Культурная практика** | Игровая деятельность, коммуникативная деятельность, двигательная деятельность, познавательная деятельность, продуктивная деятельность | | | | | | | | | |
| **Культурно смысловой контекст** | Помочь щенкам-спасателям выполнить игровые задания на напольном развивающем тренажере «VayToy». | | | | | | | | | |
| **Цель** | Закрепление названий геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник | | | | | | | | | |
| **Задачи** | **Обучающие:**  - закрепить названия и умение различать геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник;  - закрепить знание основных цветов (красный, синий, желтый);  - учить детей сортировать фигуры по названному признаку. | | | | | | | | | |
| **Развивающие:**  - развивать математическое мышление;  - развивать внимание, воображение, мыслительные операции (анализ, сравнение), умение общаться со взрослыми и сверстниками. | | | | | | | | | |
| **Воспитательные:**  - воспитывать желание оказывать помощь | | | | | | | | | |
| **Оборудование**: | развивающий напольный тренажер «VAY TOY», листы бумаги, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, эмблемы «Щенячий патруль», телевизор, ноутбук | | | | | | | | | |
| **Этапы** | **Деятельность педагога (методы, приемы)** | | | | | | | | **Деятельность воспитанников** | **Планируемые результаты** |
| **I. Организационно-мотивационный этап** | **Наглядный метод, просмотр слайдов презентации из мультфильма «Щенячий патруль»**  **Словесный метод, прием «Подводящий диалог»**  Акцентные вопросы:  - Ребята, кто узнал, из какого мультфильма эта музыка?  - У кого этот мультфильм любимый и почему?  **Метод повышения эмоциональной активности, прием «Воображаемая ситуация»**  Воспитатель предлагает детям стать щенками спасателями, выбрав понравившуюся эмблему спасателей из «Щенячьего патруля». | | | | | | | | Коммуникативная | Проявление эмоциональной активности, интереса у детей к занятию.  Выбирают эмблему, объясняют свой выбор. |
| Методы, приемы | Создание условий для вариативной детской деятельности (выбор материалов (РМ), выбор уровня сложности задания (УС), выбор разных заданий (РЗ) и т.д. | | | | Способ организации (фронт.,  подгр.,  индивид.)  (+) | | |  |  |
| РМ | УС | РЗ | Другое | Ф | П | И |
| **II. Основной этап** | **Словесный метод, прием «Рассказ воспитателя»**  **Игровой метод «Обучение в движении», прием игра «Волшебная дорожка»**  *На полу разложен коврику «VayToy». Воспитатель предлагает детям выбрать дорожку из геометрических фигур, объясняет правила:* - Когда Вы наступите на фигуру, нужно проговорить ее название и лишь потом переходить на следующую. При попадании на круг - хлопнуть в ладошки. Если кто-то собьется – то возвращается в начало.  **Игровой метод «Обучение в движении», прием игра «Волшебный мешочек»**  *Воспитатель* *объясняет правила:*  - В мешочках лежат фигуры, необходимо не глядя, определить, какая там фигура лежит, и найти для нее пару (по форме) и добавить ее в мешочек.  **Игровой метод «Обучение в движении», прием игра «Умные собачки»**  *Воспитатель:* - На полянке гуляли овечки *(раскладывает все жёлтые (или красные) или синие) фигуры в хаотичном порядке).* Разбрелись он в разные стороны (раздвигаем их подальше друг от друга). Срочно нужно их собрать. Давайте позовем Рокки *(берем в руки красную фигуру).* Одна она справится – сгонит всех овечек *(ребенок, держа в руке красную фигуру, снова сдвигает все жёлтые фигуры близко друг к другу).* Одна – собрала так много овечек. у каждой овечки есть свой собственный дом.  **Игровой метод «Обучение в движении», прием игра «Автобус»**  *Предлагается построить автобус из геометрических фигур на игровом поле.*  **Творческое задание игровой практикум «Геометрия вокруг нас»**  Воспитатель предлагает выбрать любую геометрическую фигуру из набора «VayToy», обвести её на бумаге, превратить ее в любой предмет, который вы захотите. |  | + | + | + | +  +  + | + | +  +  + | Коммуникативная  Игровая  Двигательная деятельность Познавательная деятельность  Дети выполняют игровое задание «Волшебная дорожка»  Игра «Волшебные мешочки»  Игра «Умные собачки»  Дети выполняют задание «Выложить изображение»  Продуктивная деятельность | Закрепление названий геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник.  Развитие математического мышления, ориентировки в пространстве.  Умение детей определять фигуру по тактильным ощущениям, находить пару по форме.  Уточнение понятий «много», «один», счет в пределах 5  Развитие наглядно-действенного и наглядного образного мышления.  Развитие воображения, фантазии |
| **III. Рефлексивный** | **Словесный метод, прием «Беседа»**  Акцентные вопросы:  - Вам понравилось быть командой щенков помощников?  - А что мы сегодня делали?  - Какие фигуры Вам понадобились?  - Что было самым интересным?  - А что самым трудным?  - Щенки Вам очень благодарен за помощь и за это он Вам приготовил новую серию мультфильма «Щенячий патруль».  **Просмотр мультфильма.** | | | | | | | | Коммуникативная | Развитие речи, навыков анализа своей деятельности  Осознание себя участником общего процесса.  Формирование адекватной самооценки |