

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка – Детский сад «Сказка»
ГО Богданович



КОНСТРУКТ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Технологии «Ситуация»

Образовательная ситуация открытия нового знания

Тема: «Уроки волшебного экрана»

Богданович
2019г.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Тема: «Уроки волшебного экрана»

Возрастная группа: группа компенсирующей направленности (7-й год жизни)

Автор: Бурухина Надежда Владимировна, учитель – логопед, Лоскутова Елена Петровна, воспитатель

Форма организации детей: работа в малой группе

Форма НОД: познавательно-исследовательская деятельность

Цель педагогов: расширение представлений детей о возможностях компьютерной техники как источника получения новой информации, ее разнообразием в процессе использования программно- аппаратного комплекса «Колибри». Закрепление представлений детей по теме «Осень».

Детская цель: познакомится с новым программно – аппаратным комплексом «Колибри», узнать его возможности, потренироваться в играх.

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

Словарная работа: интерактивная панель «Колибри», тренажёры, интерактивные тренажёрные задания, мультитач, экран, ярлыки, интерактивный аквариум.

Оборудование и материалы:

- программно- аппаратный комплекс «Колибри»
- CD- диски с интерактивными тренажёрами и интерактивными речевыми играми
- встроенный редактор «Сова»
- предметные картинки с изображением овощей и фруктов.
- релаксационный тренажёр « Рыбки» на экране панели

Предполагаемый результат:

- дети познакомятся с новым оборудованием ПАК «Колибри»;
- в ходе выполнения заданий дети закрепят свои умения работы в системе мультитаччерез выполнение точных действий ведущей рукой;
- дети овладеют навыками изменения и употребления слов в единственном и множественном числе, использовать в речи соответствующие предлоги, правильно использовать образование прилагательных слов с помощью окончаний средствами интерактивных речевых тренажеров «Один - много», «Путешествие листика», «Свари суп»;
- дети в ходе установления причинно-следственных связей смогут аргументировать свой выбор: находить лишние предметы и объяснять свой выбор с помощью интерактивного речевого тренажёра «Четвёртый лишний»;
- дети закрепят навыки ориентировки в пространстве и относительно себя (над, под, слева, справа, верхний левый угол, нижний правый угол, вперёд, назад) на интерактивном речевом тренажёре «Найти предмет».
- дети смогут закрепить умения складывать слово из двух и трёх слогов с последующим озвучиванием в игре «Собери слово из слогов»;
- дети на тактильном уровне апробируют возможности интерактивного аквариума;
- дети заинтересуются самостоятельно реализовать замыслы и решать заданную проблему при помощи компьютерного оборудования как в условиях ДОО, так и в домашних условиях.

<p style="text-align: center;">ЗАДАЧИ образовательной программы</p>	<p style="text-align: center;">Задачи с учетом индивидуальных особенностей воспитанников группы</p>
<p><i>обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить детей с ПАК «Колибри»; - сформировать представления детей о том, что компьютеры бывают разных видов и разные способы управления; - закрепить предпосылки орфографической зоркости у детей группы компенсирующей направленности. <p><i>развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать у детей фонетико – фонематические, лексико –грамматические категории по теме «Осень»; - развивать зрительное и слуховое восприятие, мелкую моторику посредством манипулирования осязаемыми объектами; <p><i>воспитательные</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать эмоциональную отзывчивость, радостное сопереживание от совместной деятельности. - мотивировать детей к восприятию компьютерной техники как средства удовлетворения познавательного интереса, источника получения информации и закрепления знаний; - формировать исследовательский интерес и информационную 	<p>Формирование навыков сотрудничества у Данила Т. посредством включения его в коллективную деятельность.</p> <p>Работа по коррекции звукопроизношения у детей с ТНР.</p>

КОМПЕТЕНТНОСТЬ.

коррекционные

-активизировать самостоятельную мыслительную деятельность, развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь, развивать звуковую и интонационную культуру речи и фонематический слух, формировать (обогащать) словарный запас, навыки словообразования посредством новых информационных технологий.

<p>Этапы (последовательность) деятельности</p>	<p>Содержание деятельности</p>	<p>Действия, деятельность педагога</p>	<p>Действия, деятельность детей, выполнение которых приведёт к достижению запланированных результатов</p>
<p><i>Введение в ситуацию</i> Цель:создание условий для возникновения у детей внутренней потребности (мотивации) включения в деятельность</p>	<p>Воспитатель: Доброе утро, дети! Вы любите играть? В какие игры вы чаще играете дома? - Играете ли вы на компьютере и планшете? Назовите любимые игры. Какие еще устройства, похожие на компьютер вы знаете? Что мы знаем об этих устройствах? Для чего они нужны? - А знаете ли вы, что компьютер и другие устройства нужны не только для игры и работы взрослых, но и для того, чтобы упражняться в проговаривании слов, тренировать память и внимание и хорошо учиться в школе. Хотите в этом убедиться? Сможете все запомнить?</p>	<p>Приветствует детей Задаёт вопросы, побуждает детей к диалогу Слушает ответы детей, добиваясь правильного произношения поставленных звуков Стимулирует выработку детской цели</p>	<p>Приветствуют педагога Рассуждают Отвечают на вопросы полными предложениями Фиксируют «детскую цель», что они хотят и могут сделать</p>

<p>Актуализация знаний и умений</p> <p>Цель: актуализация и расширение имеющихся у детей представлений по теме</p>	<p>В нашем детском саду появилось новое оборудование. Что оно вам напоминает? (<i>компьютер, планшет</i>)</p> <p>Почему? (вместе с детьми вспоминают устройство компьютера, планшета, правила работы за компьютером)</p>	<p>Помогает сформулировать выводы, обращая внимание на полные высказывания</p>	<p>Аргументируют суждения</p> <p>Высказывают предположения</p> <p>Рассматривают новое оборудование</p>
<p>Затруднение в ситуации</p> <p>Цель: моделирование ситуации, в которой дети сталкиваются с затруднением и для достижения своей «детской» цели ребенку требуется выполнить некое</p>	<p>- А кто может догадаться, как оно включается?</p> <p>(Дать возможность детям включить панель)</p> <p>Получилось? Почему не получилось? Правильно, потому что вы о нем еще ничего не знаете. Значит, что нам нужно узнать? (узнать, как включается, как использовать, какие игры есть на данном устройстве...)</p> <p>а если мы чего-то не знаем, но очень хотим узнать, то что нужно сделать? Где получить информацию? (Использовать Интернет, спросить у взрослого, можно спросить у Надежды Владимировны...)</p>	<p>Осознают и принимают поставленную задачу</p> <p>Отвечают на вопросы</p> <p>Рассуждают</p> <p>Задают вопросы</p>	<p>Осознают и принимают поставленную задачу</p> <p>Отвечают на вопросы</p> <p>Рассуждают</p> <p>Задают вопросы</p>

<p>действие, которое опирается на то новое знание (понятие или способ действий), которое ребенку только предстоит «открыть» и которое на данный момент у него пока еще отсутствует</p>			
<p>«Открытие» нового знания (способа действий) Цель: вовлечение детей в процесс</p>	<p>Учитель – логопед: Посмотрите, это оборудование называется программно – аппаратный комплекс «Колибри». (рассказывает про его устройство) -Как вы думаете, для чего его можно использовать? Правильно, играть. А еще? <i>Подвести детей к пониманию того, что такая панель</i></p>	<p>Презентует с незнакомое детям новое оборудование Актуализирует у детей знания и</p>	<p>Высказывают предположения</p>

<p>самостоятельного поиска и «открытий» новых знаний, решение вопросов проблемного характера</p>	<p><i>необходима для интеллектуального и речевого развития</i></p> <p>Это можно делать с помощью интерактивных заданий.</p>	<p>умения</p>	
<p>Включение нового знания (способа действия) в систему знаний ребенка</p> <p>Цель: включение детей в различные виды деятельности, в которых новое знание или способ действий используется</p>	<p>Учитель - логопед обращается к детям, заинтересовывая детей на деятельность с речевыми тренажёрами:</p> <p>Игра «Один - много». Эта игра учит вас изменять слова. (<i>игра направлена на изменение слов из единственного во множественное число</i>)</p> <p>Следующая игра «Четвёртый лишний». Она поможет вам стать внимательнее, выделять лишнее из группы предметов и объяснить свой выбор. (<i>в игре закрепляются знания и умения детей классифицировать предметы и явления</i>).</p> <p>Еще игра «Найти предмет» . Она поможет вам</p>	<p>Знакомит с содержанием интерактивных речевых игр</p> <p>Призывает детей отвечать полными предложениями.</p> <p>Стимулирует познавательную и речевую активность детей</p> <p>Комментирует</p>	<p>Подходят к экрану</p> <p>Классифицируют</p> <p>Действуют стикером на экране</p> <p>Дифференцируют звук в словах</p> <p>Отвечают на вопросы</p>

<p>совместно с освоенными ранее, либо в измененных условиях</p>	<p>находить предметы, которые находятся вверху, внизу, слева или справа. <i>(для ориентировки в пространстве на экране панели).</i></p> <p>Эта игра будет тренировать вас правильно строить предложения и называется она «Путешествие листика». <i>Игра на совершенствование лексико - грамматических категорий: применение предлогов в предложении).</i></p> <p>И еще одна игра «Собери слово из слогов». А в эту игру сможет поиграть только тот, кто умеет читать.</p> <p>Есть у нас в группе такие дети? <i>(нахождение нужных частей слов и составление целого слова)</i></p> <p>Учитель - логопед :на этой панели есть встроенный редактор «Сова», который напоминает игру. Я предлагаю вам с помощью «Совы» «сварить овощной суп» <i>(упражнение «смотри и говори»)</i></p> <p>Воспитатель:Ребята, вы сегодня познакомились с панелью.</p> <p>Давайте вспомним, в первой игре с чем мы играли? А во второй, а в третьей? Что вам это всё напоминает?</p>	<p>деятельность детей по каждому заданию</p> <p>Учитель логопед контролирует звукопроизношени е детей</p> <p>Задает вопросы</p>	
---	---	---	--

<p>Осмысление Цель: фиксирование достижения цели и</p>	<p>(педагог подводит к пониманию того, что все игры и сюжеты объединяют одно время года) Как вы думаете, нужна она в детском саду? Как вы думаете, что объединяет все эти задания? Может, какое-то природное явление? Когда это бывает? Может все эти задания объединяет какое -то время года?</p> <p>Воспитатель: С помощью этой панели можно также расслабиться, если очень устали.</p> <p>В этом нам поможет встроенный в панель интерактивный аквариум. («волшебная поляна» - психологическая разгрузка).</p> <p><i>Дети проводят руками по экрану, от прикосновения детей по сенсорному экрану идут круги на воде, звучит тихое журчанье ручейка.</i></p> <p>Воспитатель:ребята, чем мы сегодня занимались?</p> <p>Вы сегодня смогли убедиться, что различные компьютерные устройства помогают людям тренировать память, внимание.находить нужную информацию,</p>	<p>Организует рефлексию через систему вопросов Задаёт вопросы,</p>	<p>Действуют на экране панели Расслабляются Следят за изменениями на экране</p> <p>Формулируют выводы Слушают</p>
--	--	--	---

<p>определение условий, которые позволили добиться этой цели</p>	<p>помогают упражняться в умении говорить правильно, произносить слова без ошибок, чтобы потом без ошибок писать в школе? А, учиться надо для того, чтобы свои знания и умения применять в жизни.</p> <p>Какие правила работы с компьютером вы запомнили? (Занятия должны быть недолгими, примерно, как у нас сейчас, и нужно соблюдать правила безопасности).</p> <p>Учитель - логопед: ребята, какое задание вам понравилось сегодня? Какое задание для вас было самое трудное? А какое самое легкое? Что больше всего запомнилось? Что нового узнали?</p>	<p>стимулирующие выработку выводов о результате работы</p> <p>Прощается с детьми</p>	<p>Прощаются с педагогами</p>
--	---	--	-------------------------------