**Аннотация к технологической карте СОД «Путешествие по стране сказок»**

Технологическая карта «Путешествие по стране сказок» предназначена для проведения совместной образовательной деятельности с детьми подготовительной к школе группы. Работа проводится со всей группой детей. Перед проведением совместной деятельности проводится предварительная работа по разучиванию физминутки «Посмотрите вы на нас», игрыснабором "Робомышь".

С целью использования информационно-коммуникативных технологий и для более эффективного наглядного сопровождения совместной образовательной деятельности используются ИКТ и ТСО.

Дидактический  и раздаточный материал, кроме пособия «Робомышь», был изготовлен руками педагогов (авторский).

Воспроизвести данную СОД другим педагогом вполне возможно, так как она соответствует требованиям ФГОС ДО, структуре образовательной деятельности положения системно-деятельностного подхода.

Ссылки на используемые образовательные ресурсы:

<https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/>

<https://nsportal.ru/sites/default/files/2018/01/13/teh_karta_puteshestvie_po_skazkam.docx>

<https://sad-berezka.ru/images/docs/inno_d/id_69.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=jOWgm9Sdt3w>

**Воспитатель:** Белоусова Наталья Викторовна

**Тема:** «Путешествие по стране сказок»

**Возрастная группа:** для детей 6 – 8 лет

**Образовательные области:** Познавательное и речевое развитие

**Вид образовательной деятельности:** ФЭМП, развитие речи

**Тип образовательной деятельности:** Комбинированная СОД

**Формы организации:** Групповая

**Планируемый результат:** ребенок эмоционально вовлечен в игровую ситуацию; дети способны к анализу, обобщению, сформировано умение самостоятельно делать выводы, умозаключения; дети решают примеры в пределах 10; дети умеют объединяться в команды для совместной деятельности; дети выстраивают алгоритм движения Робомыши; дети ориентируются в пространстве и на плоскости по схемам, дети анализируют свои ошибки; дети умеют согласовывать слова в предложениях; дети умеют анализировать состав  **предложения** без опоры на наглядный материал; дети умеют переключаться с одного вида деятельности на другой; активно и доброжелательно взаимодействуют с педагогом и сверстниками при проведении физминутки; у детей развит навык звукового анализа слова, фонематический слух; дети умеют анализировать и оценивать собственную деятельность и деятельность сверстников; обладают развитым воображением достаточными знаниями; умеют делиться впечатлениями.

**Цель:** Формировать у детей 6 - 8 лет элементарные математические представления и развитие речи в процессе различных видов детской деятельности.

|  |  |
| --- | --- |
| **Задачи** | **Задачи с учетом особенностей воспитанников группы** |
| **Развивающие задачи:**   * Развивать логическое мышление; * Развивать любознательность, сообразительность, быстроту реакции, коммуникативные качества; * Развивать крупно- и мелко-моторную координацию.   **Воспитательные задачи:**   * воспитывать умение работать в коллективе, группе, паре, навыки взаимодействия и сотрудничества; * воспитывать усидчивость, умение понимать и самостоятельно решать поставленные задачи; * воспитывать желание помочь в трудной ситуации.   **Обучающие задачи:**   * закреплять умение детей делать звуковой анализ слов; * развивать фонематическое восприятие; * закреплять знания о предложении; * закреплять умения решать примеры в пределах 10; * совершенствовать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости. |  |

**Принципы дошкольного образования (ФГОС):** полноценного проживания ребёнком всех этапов детства (младенческого, раннего и дошкольного возраста), обогащения (амплификации) детского развития; индивидуализации дошкольного образования; содействия и сотрудничества детей и взрослых, признания ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений; поддержки инициативы детей в различных видах деятельности; партнерства с семьей; приобщения детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства; формирования познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности; возрастной адекватности (соответствия условий, требований, методов возрасту и особенностям развития); учёта этнокультурной ситуации развития детей.

**Принципы воспитания:** формирование личностного стиля взаимоотношений со сверстниками и педагогом; создание положительного эмоционального фона и атмосферы эмоционального подъема**;** воспитание через взаимодействие; выдвижение системы положительных (ближайших, средних и далёких) целей.

**Принципы обучения:** принцип эмоционально-чувственной направленности; компетентностный подход; принцип нравственной обоснованности жизнедеятельности; принцип развития; принципы развивающего обучения (Л.С. Занков, В.В. Давыдов); принципы традиционного обучения (Я.А. Коменский, К.Д. Ушинский).

**Методы воспитания и обучения:** игра, упражнение, ситуация свободного выбора, беседа, рассказ, поощрение и порицание, игровые ситуации; словесные, наглядные и практические; методы формирования умений и навыков, применения знаний; методы проверки и оценки знаний, умений и навыков; репродуктивные и проблемно-поисковые, методы самостоятельной работы; методы контроля и самоконтроля; временная работа в группах; выстраивание игрового, приключенческого сюжета, стимулирование занимательным содержание.

**Оборудование:** ноутбук, колонки, фоновая сказочная музыка; «STEM-набор «Робомышь»: 1 Робомышь «Колби», 16 пластмассовых плиток зеленого цвета для создания игрового поля, 30 карточек с направлениями движения; воздушный шар, конверт (письмо, разрезные цифры и буквы), 3 фишки; сундук; картинки «Сказочные герои» - 4 шт. (Буратино, Незнайка, Красная Шапочка, Кот в сапогах); картинки с предметами сказочных героев – 4 шт.; задания от сказочных героев – 4 шт., карточки с примерами – 10 шт.; карточки с цифрами; фишки зеленого, красного и синего цвета; 4 мольберта; сюрприз.

**Ход совместной образовательной деятельности**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы**  **деятельности** | **Методы воспитания и обучения** | **Деятельность педагога** | **Деятельность детей** | **Планируемый результат** |
| **1. Мотивационный этап.**  ***Задача:*** вовлечь детей в совместную образовательную деятельность, создание мотивации к предстоящей деятельности. | Игровой момент | *Звучит сказочная музыка.*  *Воспитатель создает благоприятную атмосферу. Стимулирует интерес, задает вопросы.*  *Воспитатель вносит воздушный шар, где находится конверт с письмом для детей подготовительной группы.*  - Странный конверт, на нём написано для кого это письмо, но от кого оно – непонятно.  - Предлагаю открыть конверт.  *Воспитатель открывает конверт, в нем лежат разрезные цифры, буквы и письмо.*  - В конверте лежат разрезные цифры, рядом написаны буквы, давайте мы их сейчас соберем, и тогда может быть, узнаем, от кого оно. Для этого нужно цифры расположить в порядке увеличения и прочесть слово, которое получится.  - Всё ясно, значит, письмо нам прислал Знайка. Теперь можем с вами его прочесть.  *Воспитатель читает письмо.*  "Здравствуйте дорогие ребята! Хочу поздравить вас, вы скоро идёте в школу. И по такому замечательному поводу, я приготовил для вас сюрприз, вы сможете его найти в стране сказок, где я живу, выполнив задания. Они будут сложными, но интересными. За каждое выполненное задание будете получать подсказку - фишку. Вы готовы? Тогда удачи! | Свободно располагаются в группе.  Проявляют интерес к происходящему.  Наблюдают за воспитателем, эмоционально включаются в деятельность.  Дети выполняют задание, и выясняют от кого это письмо.  Дети слушают.  Дети отвечают на поставленный вопрос, эмоционально откликаются на просьбу героя. | Дети проявляют положительные эмоции от игровой ситуации, желание оказать помощь.  Дети эмоционально вовлечены в игровую ситуацию, готовы к дальнейшей деятельности. |
| **2. Поиск, решение задачи, проблемы.**  ***Задача:*** опора на опыт детей (актуализация знаний), необходимый для «открытия нового знания», освоения нового способа, умения, выработка навыка. | Создание проблемной ситуации | *Воспитатель создает проблемную ситуацию. Задает вопрос стимулирующий процесс мышления.*  *-* Ребята, как попасть в страну сказок?  *Воспитатель заслушивает ответы детей, затем обобщает услышанное*.  - Итак, в путешествие мы отправимся, произнеся волшебные слова… | Слушают вопрос и высказывают свои мысли и предположения.  Вступают в диалог.  Дети произносят волшебные слова, которые сами придумали. | Дети включаются  в деятельность.  Активно участвуют в общении с педагогом.  Делают выбор. |
| **3. Планирование деятельности.**  **Совместное обсуждение решения задачи, проблемы.**  ***Задача:*** совместное определение конкретных действий. | Игровые приемы и упражнения  Решение проблемной ситуации | - Ребята, мы с вами оказались в сказке. Посмотрите, это волшебный сундук.  *Воспитатель подводит детей к сундуку.*  *Совместно с детьми открывает сундук. В сундуке лежат картинки с изображением сказочных предметов. Воспитатель просит детей выбрать из сундука один предмет и сказать к какому герою сказок он относится.*  *-* Ребята, из какой**сказки этот волшебный предмет**? Найдите героя сказки, кому принадлежит это предмет. | Дети отвечают на вопрос, высказывают свою точку зрения.  Дети выбирают атрибут и отгадывают первого героя сказки.  Высказывают свое предположение | Дети выражают свои мысли посредством беседы.  Дети способны к анализу, обобщению, сформировано умение самостоятельно делать выводы. |
| **3.1.****Дидактическая игра «Реши задачку».**  ***Задача:*** учить решать примеры с помощью цифр и математических знаков на сложение и вычитание, читать запись, развивать память, логическое мышление, внимание, мелкую моторику рук. | Игровые приемы и упражнения | *Воспитатель вместе с детьми проходят к изображению сказочного героя (Буратино).*  *Воспитатель зачитывает задание от имени Буратино:*  *-* Ребята, Буратино в школе задали задачки, но он ничего не помнит. Помогите ему.  *-* Чтобы выполнить задания, вам нужно объединиться в команды.  - Каждая команда выбирает карточку с примером и решает его.  - С помощью пиктограмм выстройте маршрут движения мыши до заданной цели.  *-* Запрограммируйте Робомышь таким образом, чтобы она остановилась на правильных ответах.  *Воспитатель проверяет план решения задания, задавая наводящие вопросы.*  - Спасибо ребята, вы помогли Буратино. За это получаете фишку. | Дети выбирают атрибут и отгадывают героя сказки.  Дети объединяются в команды.  Дети в объединённых командах решают пример.  Дети определяют  направление движения робота, выкладывая правильный маршрут при помощи пиктограмм.  Дети выполняют последовательность  действий. | Дети умеют объединяться в команды для совместной деятельности.  Дети умеют решать примеры в пределах 10.  Дети выстраивают  алгоритм движения  Робомыши.  Дети ориентируются в пространстве и  на плоскости по схемам.  Дети анализируют  свои ошибки. |
| **3.2. Дидактическая игра «Исправь ошибку».**  ***Задача:*** развивать слуховое внимание, учить находить ошибку и исправлять ее. | Игровые приемы и упражнения. | *Воспитатель просит детей выбрать из сундука волшебный предмет и сказать к какому герою сказок он относится.*  *Воспитатель вместе с детьми проходят к изображению сказочного героя (Незнайка).*  *Воспитатель зачитывает задание от имени Незнайки:*  - Ребята, Незнайка выполнил задание, но не знает, правильно или нет. Помогите ему исправить ошибки.  *Воспитатель зачитывает "неправильные" предложения и предлагает детям****исправить ошибки****.*  1. Юркий воробей собирать крошки.  2.Черный скворец поселиться в скворечнике.  3. Тетерев жить в лесу.  4. В лесу растут сосна.  *Воспитатель задает вопросы детям:*  - Что мы делали?  - Из чего состоят предложения?  - Спасибо ребята, вы помогли Незнайке. За это получаете фишку. | Дети выбирают атрибут и отгадывают героя сказки.  Дети, исправляя ошибки Незнайки, проговаривают предложения правильно.  Отвечают на вопросы воспитателя. | Дети способны к анализу, обобщению, сформировано умение самостоятельно делать выводы.  Дети умеют согласовывать слова в предложениях.  Дети умеют анализировать состав  **предложения**  без опоры на наглядный материал. |
| **3.3. Физминутка.**  ***Задача:*** снять мышечное и телесное напряжение, развитие крупной моторики.  Воспитывать интерес к подвижным играм, умение доброжелательно относиться к товарищам по группе, умение переключаться с одного вида деятельности на другой. | Игровые приемы и упражнения. | *Воспитатель просит детей выбрать из сундука волшебный предмет и сказать к какому герою сказок он относится.*  *Воспитатель вместе с детьми проходят к изображению сказочного героя (Красная Шапочка).*  *Воспитатель зачитывает задание от имени Красной Шапочки:*  - Ребята, Красная Шапочка приглашает нас поиграть.  *Игра проводится в кругу.*Посмотрите вы на нас! *(Руки в центр круга)* Мы - ребята, суперкласс! *(Руки к себе, большой палец – вверх)* Дружные и смелые, *(Обнялись, руки на плечи соседа)* А ещё – умелые! Можем многое мы делать, *(Шагаем на месте)* Клеить, резать, шить, плести, *(Движения по тексту)* Хорошо себя вести! *(Обняли себя за плечи)* Посмотрите вы на нас! *(Руки в центр круга)* Мы - ребята, суперкласс! *(Руки к себе, большой палец – вверх)* | Дети выбирают атрибут и отгадывают героя сказки.  Дети внимательно слушают.  Переключаются с одного вида деятельности на другой.  Выполняют движения. | Дети способны к анализу, обобщению, сформировано умение самостоятельно делать выводы.  Дети умеют переключаться с одного вида деятельности на другой.  Активно и доброжелательно взаимодействуют с педагогом и сверстниками при проведении физминутки.  Сняли мышечное и телесное напряжение. |
| **3.4.****Дидактическая игра «Назови звук в слове».**  ***Задача:*** упражнять в звуковом анализе слова; обогащать словарный запас детей; развивать логическое мышление. | Игровые приемы и упражнения | *Воспитатель просит детей выбрать из сундука волшебный предмет и сказать к какому герою сказок он относится.*  *Воспитатель вместе с детьми проходят к изображению сказочного героя (Кот в сапогах).*  *Воспитатель зачитывает задание от имени Кота в сапогах:*  - Ребята, Кот в сапогах предлагает вам поиграть в интересную игру. Вначале послушайте внимательно правила игры.  - Участник игры выбрасывает кубик. На выпавшую цифру выбирает карточку и разгадывает загадку. В отгаданном слове выделяет первый звук, дает соответствующую характеристику данному звуку.  - На игровом поле расположены фишки зеленого, красного и синего цвета. С помощью пиктограмм движения для Робомыши выстройте маршрут движения мыши до соответствующего цветового обозначения данного звук.  *-* Запрограммируйте Робомышь таким образом, чтобы она остановилась на правильных ответах.  *Во время выполнения задания педагог следит за правильностью выполнения задания, оказывает необходимую помощь при возникновении затруднений.*  - Спасибо ребята, Коту понравилось с вами играть. За это получаете фишку. | Дети выбирают атрибут и отгадывают героя сказки.  Дети внимательно слушают.  Дети выделять звук в слове, дают соответствующую характеристику данному звуку.  Дети определяют  направление движения робота, выкладывая правильный маршрут при помощи пиктограмм.  Дети выполняют последовательность  действий. | Дети способны к анализу, обобщению, сформировано умение самостоятельно делать выводы.  Дети проявляют желание и готовность к дальнейшей игровой деятельности.  У детей развит навык звукового анализа слова, фонематический слух.  Дети выстраивают  алгоритм движения  Робомыши.  Дети ориентируются в пространстве и  на плоскости по схемам.  Дети анализируют  свои ошибки. |
| **4.Заключительный этап.**  **Открытость – ориентация на самостоятельную деятельность детей.**  ***Задача:*** обобщение полученных детьми знаний, умений и навыков. Осознание детьми своей деятельности, самооценка результатов деятельности.  Способствовать развитию навыков рисования у детей, развивать мелкую моторику, умение переключаться с одного вида деятельности на другой, развивать воображение. | Беседа  Поощрение  Сюрпризный момент | - Ребята, вы выполнили все задания сказочных героев.  - Вы молодцы!  - Пора возвращаться в детский сад.  - Предлагаю вспомнить, какие были задания?  - Скажите, какое из заданий было для вас наиболее трудное?  - С чем было легче всего справиться?  - В путешествии вы доказали свою сообразительность, показали свои умения, которые пригодятся в школе.  - Где же сюрприз от Знайки? Предлагаю перевернуть фишки.  *На фишках по слогам написано слово*  *МО-ЛОД-ЦЫ!*  - Скажите, кому бы вы хотели рассказать о нашем путешествии?  - Ребята, чтобы вы всегда помнили про наше путешествие, я вам предлагаю нарисовать сказочного героя. | Дети анализируют собственную деятельность и отвечают на вопросы воспитателя.  Дети вместе с воспитателем открывают сундук и достают угощение.  Угощаются.  Делятся впечатлениями о путешествии.  Дети рисуют сказочного героя по выбору. | Дети умеют анализировать и оценивать собственную деятельность и деятельность сверстников.  Дети обладают развитым воображением достаточными знаниями.  Умеют делиться впечатлениями.  Умеют переключаться с одного вида деятельности на другой. |