

**Авторы: Тропникова А.В.; Долихина М.В.**

## **ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

**ТЕМА «Соборы и храмы»**

*Средняя группа*

**Цель:** формирование у детей навыков конструирования, развитие мелкой моторики, воображения, речи и коммуникативных способностей, первичных представлений о храме как о важном месте для людей, знакомство с элементами храма и архитектурными типами православного храма, (купол, барабан, храм-корабль, храм с одной главкой) через создание игровых объектов.

**Материал и оборудование:** детали конструктора «Чудо город» (кирпичики, крыши, окна, двери, дорожки, фигурки людей, маленькие машинки), конструктор из серии «Удивительные постройки» Собор Святой Софии в Великом Новгороде, неструктурированный материал, иллюстрации с изображением храмов (разных видов), картинки с изображением храма-корабля, храмов с одной главкой, Собора Святой Софии в Великом Новгороде

**Микротемы:**

**1. Из чего состоит храм (основание, стены, купол на барабане)**

**2. Храм-корабль**

**3. Храм с одной главкой**

**4. Собор Святой Софии в Великом Новгороде**

**Предшествующая работа:** беседы и обсуждения: «Что такое храм?», «Для чего он нужен?». Чтение художественной литературы: «О храме» Серия «Детям о Православии». Зайцев А.Н. Стихотворения о храме, о Боге. Дидактические игры: «Найди пару», «Найди отличия». «Что лишнее?». Подвижная игра: «Игра в колокол». Приложение 1

**Ожидаемый результат:**

- обогащение словаря: за счёт слов храм, купол, собор, барабан
- закрепление у детей умения отвечать на вопросы педагога;
- формирование представлений детей о сенсорных эталонах цвета и формы, их использовании в самостоятельной деятельности;
- повышение уровня эмоциональной отзывчивости, взаимодействие в игре со сверстниками, развитие коммуникативных навыков и развитие творческого склада мышления у детей;

<b>Задачи</b>		
<b>Познавательная-речевая</b>	<b>Развивающая</b>	<b>Воспитательная</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Развивать умение непосредственного попарного сравнения предметов по величине и количеству, определяя их соотношение между собой</li> <li>2. Обогащать словарь: закреплять у детей умение различать и называть части предметов, качества предметов, сходные по назначению предметы, понимать обобщающие слова; активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов ближайшего окружения.</li> <li>3. Закреплять у детей умение отвечать на вопросы педагога при рассматривании предметов, картин, иллюстраций; свободно вступать в общение со взрослыми и детьми, пользоваться простыми формулами речевого этикета.</li> <li>4. Совершенствовать у детей конструктивные умения; сооружать новые постройки, используя полученные ранее умения; формировать умение у детей использовать в постройках детали разного цвета.</li> <li>5. Расширить представления детей о храме, соборе и его назначении.</li> <li>6. Познакомить с основными элементами храма: купол, крест, главка, барабан</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Развивать у детей желание сооружать постройки по собственному замыслу</li> <li>2. Развивать творческое воображение и фантазию</li> <li>3. Развивать эмоциональную отзывчивость</li> <li>4. Развивать интерес к правилам безопасного поведения;</li> <li>5. Развивать мелкую моторику рук и координацию движений.</li> <li>6. Развивать пространственного мышления и воображения.</li> <li>7. Развивать умение сравнивать, находить сходства и различия.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Воспитывать самостоятельность детей.</li> <li>2. Воспитывать навыки совместной игры</li> <li>3. Формировать интерес к конструированию.</li> <li>4. Воспитывать умение работать в коллективе, делиться материалами.</li> <li>5. Создавать положительный эмоциональный фон.</li> <li>6. Воспитывать уважительное отношение к культуре и традициям.</li> </ol>

### Основной ход познавательно-речевой деятельности

№ п/п	Этап, продолжительность	Методы, приемы	Вопросы для детей	Предполагаемая деятельность детей	Деятельность педагога	Планируемый результат
1 1.1	<b>Вводный Организационный</b>	Сюрпризный момент  Воспитатель принёс коробку	Ребята, я вам что-то принесла в коробке, чтобы узнать, что в ней вам нужно отгадать загадку.  Соберу красивый дом, Разберу его потом. Уберу я до поры Все детали для игры.	Ответ на загадку (конструктор)	Побуждает детей к деятельности	Дети вовлечены в работу.
1.2	<b>Мотивационный</b>	Ребята вместе с воспитателем рассматривают содержимое коробки	Как вы думаете, что можно построить из этих деталей?	Предположения детей	Побуждение к размышлениям, поощрение	Появление интереса и желания узнать про храмы
	<b>Физкультминутка</b>	«Храм» Приложение 2		Воспроизведение действия в соответствии с текстом	Побуждает детей к деятельности	Дети вовлечены в работу.
2 2.1	<b>Основной Микротема 1</b>  <b>Из чего состоит храм (основание, стены, купол на барабане)</b>	Показ изображений храмов         Представьте, что храм – это большой дом. У	Ребята, вы знаете, что такое храм? Для чего он нужен? Кто ходит в храм? Какие храмы вы видите? Они похожи друг на друга? Чем они отличаются?  Как вы думаете из каких частей лучше всего	Проблемное обсуждение. Построить из конструктора детали храма	Поощрение, побуждение к деятельности, создание ситуации успеха.	Дети расширяют представления о храме и его частях. Закрепляют навык отвечать на вопросы взрослого

		любого дома есть основание, на котором он стоит. Это как фундамент, чтобы храм был крепким и не упал.	<p>построить основание храма?</p> <p>Для чего нужны стены в храме?</p> <p>На что похожа самая верхняя часть храма? (шлем богатыря)</p> <p>Как вы думаете, как она называется? (купол) На чем установлен купол? (на круглой части, которая называется барабан)</p>			
2.2	<b>Микротема 2</b> <b>Храм-корабль</b>	Воспитатель показывает изображение храма-корабля .	<p>Что вы видите?</p> <p>Эти храмы похожи на корабли, правда?</p> <p>Почему храмы строят в форме корабля? (Давным-давно люди верили, что жизнь на земле – это путешествие, а храм – это корабль, который помогает им добраться до Царства Небесного, к Богу. Купол храма – это как небо, а крест на куполе – как маяк, который указывает путь.)</p> <p>Почему такие храмы называют кораблями?</p> <p>Чем они похожи на настоящие корабли?</p>	Дети отвечают на вопросы педагога	Оказывает помощь при затруднении, поправляет неправильные речевые обороты и произношение отдельных звуков.	<p>У детей формируется представление о главках.</p> <p>Развивается связная речь детей и активизируется словарь на тему: храм</p>

2.3	<p><b>Микротема 3</b></p> <p><b>Храм с одной главой</b></p>	<p>Рассматривание изображений храма с одной главой</p>	<p>Чем эти храмы отличаются от предыдущих? Какие они? Сколько у храма «главок»?</p> <p>Как вы думаете, почему купол делают круглым? Что вы видите на куполе храма?</p>	<p>Дети отвечают на вопросы воспитателя и рассуждают.</p>	<p>Поощрение, побуждение к деятельности. Помощь детям, которые испытывают затруднения.</p>	<p>Расширяются представления о храме с одной главой. Формируется умение анализировать форму и структуру объекта</p>
2.4	<p><b>Микротема 4</b></p> <p><b>Собор Святой Софии в Великом Новгороде</b></p>	<p>Рассматривание изображения Собора Святой Софии в Великом Новгороде</p>	<p>Сколько куполов у этого храма? Какого цвета стены храма? Представь, что ты внутри храма. Тихо там или шумно? Почему? Что делают люди в храме? Как ты думаешь, почему храм такой большой и крепкий? Если бы ты был художником, что бы ты нарисовал на стенах храма? Представь, что ты строитель. Из чего ты бы построил храм? Какой храм вы бы хотели сегодня построить?</p>	<p>Дети отвечают на вопросы воспитателя и рассуждают. Дети строят выбранный тип храма, могут дополнить свои постройки не строительным материалом и поставить игрушки для обыгрывания.</p>	<p>Поощрение, побуждение к деятельности. Помощь детям, которые испытывают затруднения.</p>	<p>Расширяются представления о Соборе Святой Софии в Великом Новгороде Формируется умение анализировать форму и структуру объекта</p>

<p><b>3</b> <b>3.1</b></p>	<p><b>Заключительный</b> <b>Подведение итогов</b></p>	<p>Итоговое обсуждение</p>	<p>Зачем люди ходят в храмы? Что делают в храме? Что такое купол на храме О каких храмах вы сегодня узнали? В чём особенность храма корабля? Как называется часть храма, на которой установлен купол?</p>	<p>Рассказывают яркие и запомнившиеся им события.</p>	<p>Похвала, настрой на следующую деятельность</p>	<p>Закрепление познавательного и речевого материала, предложенного детям.</p>
<p><b>3.2</b></p>	<p><b>Рефлексия</b></p>	<p>-</p>	<p>Что понравилось больше всего? Какой храм и почему понравился больше других? Вам было трудно соединять детали? Что мы можем сделать с нашими постройками?</p>	<p>Рассказывают о полученном в ходе мероприятия опыте.</p>	<p>Высказывание удовлетворения деятельностью, похвала.</p>	<p>Сохранение положительного эмоционального настроения.</p>

**Дидактическая игра «Найди отличия»**

Цель: сравнение характерных особенностей старого и современного города, закрепление знания о родном городе, воспитание интереса к его настоящему и прошлому.

Материал: карточки с изображением старых и современных объектов, улиц города.

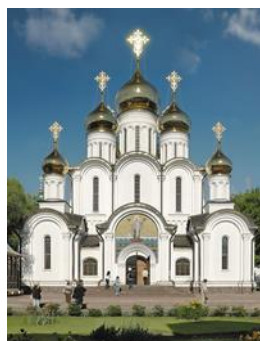
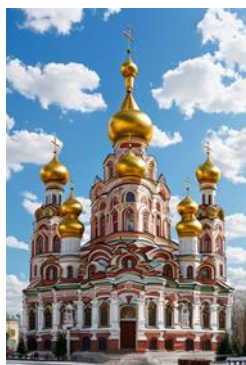
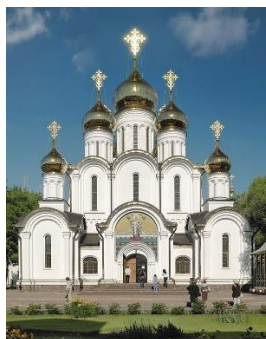
Ход игры: детям предлагается сравнить старинные улицы и современные, жителей старого и современного города: как выглядели и одевались, где и как работали женщины, мужчины, во что играла детвора и т.д.

## Дидактическая игра «Найди пару»

Цель: развитие внимания, восприятие, навыки сравнения.

Материал: карточки с изображением храмов

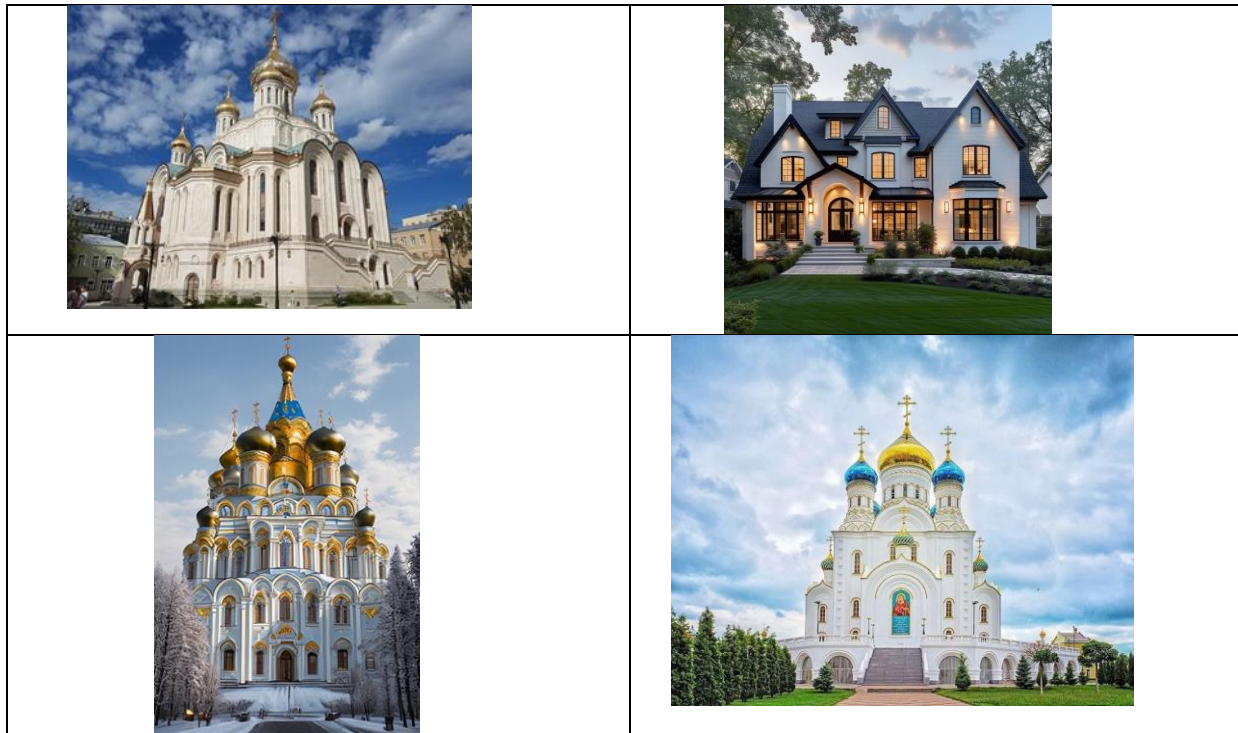
Ход игры: найти и соединить одинаковые храмы

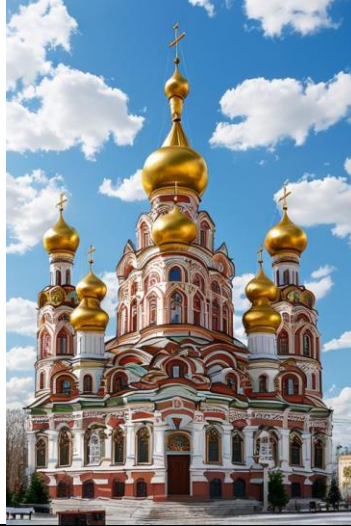
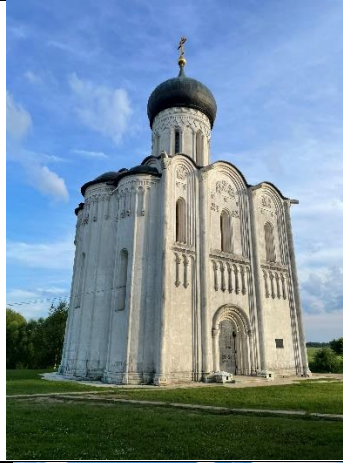
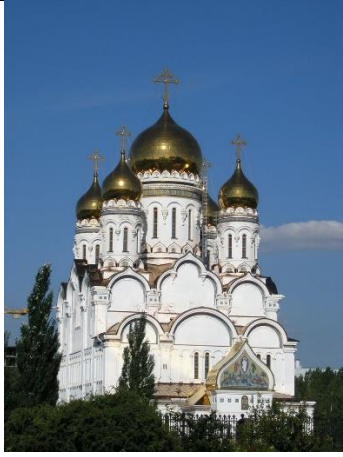


### Дидактическая игра «Что лишнее?»

Цель: развитие мышления, воображения, связной речи

Ход игры: из четырёх предложенных картинок нужно убрать лишнюю, которая не подходит остальным





## Подвижная игра «Игра в колокол»

Цель: развитие внимания.

Ход игры:

На площадке начерчен круг диаметром 2-3м., от которого на расстоянии стоит флажок на стойке высотой 1м (либо конус). Все игроки становятся внутри круга, берутся за руки и, расставив их в стороны, образуют колокол. Ведущий («язык» колокола, определяется во время игры участниками) двигается внутри круга под счет модератора, модератор считает вслух до 10, в это время игроки смещают колокол медленно по часовой стрелке на несколько мест. На счет 10, игрок «язык» подбегая к какой-нибудь паре игроков пытается разорвать их сцепленные руки – сломать колокол. В случае разрыва колокола он бежит по направлению к флажку, а его преследуют те двое игроков, между которыми он разорвал круг. Если «язык» успевает дотронуться до флажка раньше, то его сменяет кто-то из догоняющих игроков. В случае, если его осалят (коснутся рукой) догоняющие игроки, то они победили и ведущий остается «языком» колокола. Языка можно салить только до того, пока он не коснулся флажка.

## Приложение 2

### Физкультминутка «Храм»

Храм – это особый дом, посвящённый Богу.	Руки разводят вперёд – в стороны,
Хорошо, когда идём мы к его порогу!	опускают руки, шагают на месте,
С высоты на нас глядят лики на иконах	останавливаются, поднимают вверх голову и руки,
Не спеша, не торопясь, мы кладём поклоны.	делают поклон.
Над Храмом – даже из дальних мест – Виден большой золочёный крест.	Приставив ладонь правой руки к глазам, дети делают поворот вправо/, то же – влево.
Поднят он так высоко неспроста: Во славу Спасителя мира - Христа!	Руки через стороны медленно поднимают вверх, располагая их над головой на небольшом расстоянии/, налагают крестное знамение