

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

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

ТЕМА «Наша первая посылка»

Средняя группа

Цель: развитие у детей навыков конструирования, пространственного мышления, творческого воображения, умения работать в коллективе.

Материал и оборудование: детали конструктора «Путешествие в чудо город» (кирпичики, крыши, окна, двери, дорожки, фигурки людей, маленькие машинки), иллюстраций и фотографий разных видов дорог, почтовых машин, почтовых отделений, неструктурированный материал.

Микротемы:

- 1. Путешествие посылки: дорога для машин**
- 2. Путешествие посылки: машина для писем**
- 3. Путешествие посылки: почтовое отделение**

Предшествующая работа: беседа «Что такое посылка?». Чтение художественной литературы: рассказы и стихи о почте, посылках, почтальонах (например, «Почтальон», «Посылочка» А. Барто, отрывки из других произведений). Книжки с картинками, иллюстрирующие работу почтальона. Сюжетно-ролевая игра «Почта». Дидактические игры: «Что лишнее?», «Что нужно почтальону?» Подвижные игры: «Посылка спешит!», «Сортировочный центр». Приложение 1

Ожидаемый результат:

- обогащение словаря: за счёт слов почта, почтальон, посылка, доставлять.
- 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, взаимодействуют в игре со сверстниками, развития коммуникативных навыков и развития творческого склада мышления у детей;

Задачи		
Познавательнo-речевая	Развивающая	Воспитательная
<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать умение непосредственного попарного сравнения предметов по величине и количеству, определяя их соотношение между собой 2. Обогащение словаря: закреплять у детей умение различать и называть части предметов, качества предметов, сходные по назначению предметы, понимать обобщающие слова; активизация словаря: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов ближайшего окружения. 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. 4. Совершенствовать у детей конструктивные умения; сооружать новые постройки, используя полученные ранее умения; формировать умение у детей использовать в постройках детали разного цвета. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать у детей желание сооружать постройки по собственному замыслу 2. Развивать творческое воображение и фантазию 3. Развивать эмоциональную отзывчивость 4. Развивать интерес к правилам безопасного поведения; 5. Развивать мелкую моторику рук и координацию движений. 6. Развивать пространственного мышления и воображения. 7. Развивать умение сравнивать, находить сходства и различия. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитывать самостоятельность детей. 2. Воспитывать навыки совместной игры 3. Формировать интерес к конструированию. 4. Воспитывать умение работать в коллективе, делиться материалами. 5. Создавать положительный эмоциональный фон.

	Физкультминутка	«Две посылки» Приложение 2		Воспроизведение действия в соответствии с текстом подвижной игры	Побуждает детей к деятельности	Дети вовлечены в работу.
2 2.1	Основной Микротема 1 Путешествие посылки: дорога для машин	Проблемно- поисковая деятельность, рассматривание иллюстраций и фотографий разных видов дорог	<p>Что ты видишь на этой дороге?</p> <p>Какого цвета эта дорога? Какая дорога на ощупь, если бы мы могли ее потрогать?</p> <p>Кто или что ездит по этой дороге?</p> <p>Эта дорога широкая или узкая?</p> <p>Эта дорога длинная или короткая?</p> <p>Зачем нужна эта дорога? (Куда она ведет? Что там находится?)</p> <p>Как ты думаешь, по этой дороге ездят быстрые машины или медленные? Почему?</p> <p>Эта дорога похожа на дорогу, по которой ездят машины, или на тропинку для пешеходов? Могут ли по этой дороге ехать большие грузовики? А маленькие машинки?</p> <p>Эта дорога такая же, как та (на другом фото/картинке)? Чем они отличаются? Какая дорога</p>	Проблемное обсуждение, Построить из конструктора то, что говорят дети.	Поощрение, побуждение к деятельности, создание ситуации успеха.	Дети расширяют представления о разных видах дорог. Закрепляют навык отвечать на вопросы взрослого

			<p>тебе нравится больше? Почему? По какой дороге было бы интереснее всего прокатиться на велосипеде? По какой дороге удобнее всего ходить? Если бы ты был машинкой, по какой дороге тебе бы хотелось проехать? Что бы ты делал, если бы оказался на такой дороге? Если бы эта дорога могла говорить, что бы она сказала? Есть ли здесь правила для тех, кто едет или идет? Почему важно смотреть по сторонам, когда переходишь дорогу?</p>			
2.2	<p>Микротема 2</p> <p>Путешествие посылки: машина для писем</p>	<p>Рассматривание иллюстрации или фотографии настоящих почтовых машин.</p>	<p>Какого цвета эта почтовая машина? Что есть на машине? Сколько у нее колес? Что написано на машине Какие еще машины похожи на эту? Какие предметы можно найти в этой машине? Какого размера эта машина? Куда едет эта почтовая машина? Что она везет?</p>	<p>Дети рассуждают и отвечают на вопросы педагога</p>	<p>Оказывает помощь при затруднении, поправляет неправильные речевые обороты и произношение отдельных звуков.</p>	<p>Дети знакомятся с назначением почтовой машины и её ролью в доставке писем и посылок. Расширяются представления о различных видах транспорта (грузовой). Формируется умение анализировать</p>





















			<p>Кто сидит в кабине водителя?</p> <p>Как ты думаешь, что чувствует водитель?</p> <p>Если бы ты был водителем этой машины, куда бы ты поехал?</p> <p>Какую музыку слушает водитель?</p> <p>Что будет, если машина поедет очень быстро? А если медленно?</p> <p>Можно ли этой машине летать? А плавать?</p> <p>Если бы эта машина была волшебной, что бы она могла делать?</p> <p>Зачем нужна почтовая машина?</p> <p>Как письма и посылки попадают в машину?</p> <p>Почему важно, чтобы почта доставлялась вовремя?</p> <p>Какими словами можно описать эту машину?</p>			форму и структуру объекта (почтовой машины).
2.3	<p>Микротема 3</p> <p>Путешествие посылки: почтовое отделение</p>	Рассматривание иллюстраций зданий почты.	<p>Что вы видите на этой картинке?</p> <p>Как вы думаете, что это за место?</p> <p>Кто работает на почте?</p> <p>Что эти люди делают?</p> <p>Какие вещи нужны, чтобы отправить письмо или посылку?</p>	<p>Дети отвечают на вопросы воспитателя и рассуждают.</p> <p>Дети могут дополнить свои постройки не строительным материалом и</p>	Поощрение, побуждение к деятельности	Дети знакомятся с назначением почтового отделения и его ролью в доставке писем и посылок.

			<p>Зачем вообще нужна почта?</p> <p>Из каких частей состоит здание почты?</p> <p>Можно ли построить такое здание из нашего конструктора «Чудо город»?</p> <p>Какого цвета может быть здание почты?</p> <p>Что еще есть у здания почты?</p> <p>Видите ли вы почтовый ящик, куда люди опускают письма? Если есть, как его построить?</p> <p>Что нам понадобится, чтобы построить свое собственное почтовое отделение?</p> <p>Какие детали из конструктора «Чудо город» нам больше всего пригодятся?</p> <p>Какого цвета будет наше почтовое отделение?</p> <p>Какое оно будет большое/маленькое?</p> <p>Что мы еще можем добавить к нашему почтовому отделению, чтобы оно было интереснее?</p>	<p>поставить игрушки для обыгрывания.</p>		
3 3.1	Заключительный Подведение итогов	Итоговое обсуждение	Расскажите, как найденный подарок	Рассказывают яркие и	Похвала, настрой на	Закрепление познавательного

			<p>попадёт к адресату? Расскажи, что ты построил? Как это называется? На чём почтальон доставляет посылки?</p>	<p>запомнившиеся им события.</p>	<p>следующую деятельность</p>	<p>и речевого материала, предложенного детям.</p>
3.2	Рефлексия	-	<p>Что понравилось больше всего? 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 настроя.</p>

Дидактические игры

Цель: развитие внимания

Что нужно почтальону?	Что лишнее?						
 <table border="1" data-bbox="517 445 786 860"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							
							
							
							

Подвижная игра «Посылка спешит»

Цель: развитие быстроты, ловкости и координации движений.

Инвентарь:

2–3 «посылки» (небольшие коробки или мешочки с лёгкими предметами внутри, например, мячиками или кубиками); цветные ленты или кегли для разметки «почтовых отделений»; свисток или колокольчик для сигнала; призы (наклейки, медали) — по желанию.

Подготовка

Разметить площадку: обозначить стартовую линию и 2–3 «почтовых отделения» (круги из лент или зоны возле кеглей) на расстоянии 5–7 м от старта; распределить детей на 2–3 команды (по 4–6 чел.), каждая команда получает «посылку».

Объяснить сюжет:

«Мы — почтальоны! Нам нужно срочно доставить посылки в почтовые отделения. Каждая команда несёт свою посылку. Надо бежать аккуратно, не терять посылку и не толкаться. Первая команда, которая доставит посылку в отделение, победит!»

Напомнить правила безопасности: не толкаться и не обгонять друг друга; держать посылку двумя руками; ждать сигнала для старта.

Ход игры

1. Разминка «Почтальоны готовятся»

Дети стоят в командах за стартовой линией, держат «посылки».

Капитан (воспитатель или выбранный ребёнок) даёт команды:

«Проверить сумки!» — дети показывают, что крепко держат посылку;

«На старт!» — приседают, готовясь к бегу;

«Внимание!» — поднимают руки;

«Марш!» — бегут к своему почтовому отделению.

2. Основной этап: доставка посылок

По сигналу (свисток/колокольчик) первые игроки команд бегут к своим почтовым отделениям, кладут посылку в обозначенную зону и сразу возвращаются назад.

Вернувшись, игрок касается руки следующего участника — это сигнал для его старта.

Следующий игрок бежит, забирает посылку и возвращается с ней к команде.

Игра продолжается, пока все участники команды не выполнят задание.

Побеждает команда, которая первой завершит эстафету без нарушений.

3. Особые условия

Если посылка упала — игрок останавливается, поднимает её и продолжает бег.

Нельзя передавать посылку «на лету» — только в руках.

Команда может подсказывать, но не касаться игрока или посылки.

За нарушения (потеря посылки, толчок) команда получает штрафное очко (можно добавить ещё один круг).

4. Финал: «Посылка доставлена!»

Когда все команды финишируют, капитан проверяет: все ли посылки на месте; соблюдались ли правила.

Подвижная игра «Сортировочный центр»

Цель: формирование навыков классификации и логического мышления (через сортировку предметов).

Инвентарь:

3–4 корзины/коробки с метками (например, картинки: фрукты, овощи, игрушки, транспорт); набор карточек или мелких игрушек (по 5–6 шт. каждой категории: яблоки, морковь, машинки, куклы и т. п.); цветные ленты или кегли для разметки зон; свисток или колокольчик для сигнала; наклейки или маленькие призы (по желанию).

Подготовка

Разметить площадку: обозначить стартовую линию; на расстоянии 4–5 м от старта расставить корзины/коробки с метками; между стартом и корзинами разложить «препятствия» (кегли для оббегаания, дуги для подлезания — по желанию). Разделить детей на 2–3 команды (по 4–6 чел.), каждая команда встаёт за стартовой линией.

Объяснить сюжет:

«Мы — работники сортировочного центра! Нам нужно быстро и аккуратно разложить посылки (карточки/игрушки) по категориям: фрукты, овощи, игрушки и т. д. Каждая команда получает свои посылки. Надо добежать до корзины, положить одну посылку в нужную коробку и вернуться назад. Побеждает команда, которая первой и без ошибок отсортирует все посылки!»

Напомнить правила безопасности: не толкаться и не обгонять друг друга; держать предметы крепко; ждать сигнала для старта.

Ход игры

1. Разминка «Подготовка к работе»

Дети стоят в командах за стартовой линией.

Капитан (воспитатель или выбранный ребёнок) даёт команды:

«Проверить посылки!» — дети показывают, что держат предметы;

«На старт!» — приседают, готовясь к бегу;

«Внимание!» — поднимают руки;

«Марш!» — бегут к корзинам.

2. Основной этап: сортировка посылок

По сигналу (свисток/колокольчик) первые игроки команд бегут к корзинам, выбирают правильную коробку по метке и кладут в неё один предмет.

Затем возвращаются к команде, касаются руки следующего участника — это сигнал для его старта.

Следующий игрок бежит, берёт новый предмет и сортирует его.

Игра продолжается, пока все предметы не будут разложены по корзинам.

Побеждает команда, которая первой завершит сортировку без ошибок.

3. Особые условия

Если предмет положен не в ту корзину — игрок возвращается, исправляет ошибку и продолжает.

Нельзя бросать предметы — только аккуратно класть.

Команда может подсказывать, но не касаться игрока или предметов.

За нарушения (потеря предмета, толчок) команда получает штрафное очко (можно добавить ещё один круг).

4. Финал: «Работа выполнена!»

Когда все команды финишируют, капитан проверяет: все ли предметы отсортированы правильно; соблюдались ли правила.

Приложение 2

Физкультминутка «Две посылки»

Две посылки у меня, (руки перед собой, ладони вверх)

Понесу-ка их туда! (шаги на месте, руки вытянуты вперёд)

Большую — правой рукой возьму, (правая рука «берёт» воображаемую посылку)

Подниму её — и вверх! (поднимает правую руку вверх)

Опущу — и снова в путь, (опускает руку, шагает на месте)

Не уроним, так и быть! (грозит пальцем, улыбается)

Маленькую — левой рукой, (левая рука «берёт» посылку)

Осторожно, не спеша! (медленно поднимает левую руку в сторону)

Раз — шаг вправо, два — шаг влево, (шаг вправо, затем влево)

Вот и кончилась игра! (хлопают в ладоши)

Теперь две посылки вместе возьмём, (обе руки «берут» посылки)

И в коробку их кладём! (имитируют опускание посылок в коробку — руки вниз, ладони раскрыты)

Раз-два! Раз-два! (два хлопка)

Всё в порядке, ура-ура! (поднимают руки вверх, кричат «Ура!»)