

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Колокольчик»

Технологическая карта
непосредственно образовательной деятельности
в старшей группе по образовательной области
«Познавательное развитие».

Тема: «Путешествие по шахматной стране».

Разработчик:
Костина О.В.

г. Когалым 2020г.

Технологическая карта НОД.

Тема: «Путешествие по шахматной стране».

Педагог: Костина Ольга Викторовна

Образовательная область: познавательное развитие

Возрастная категория детей: старший дошкольный возраст (старшая группа 5-6 лет)

Цель: Формировать полученные детьми знания о шахматных фигурах «ладья» и «слон» в игровой практике на шахматной доске.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить знания детей о шахматных фигурах;
- упражнять в умении определять и называть ту или иную шахматную фигуру в ряду остальных;
- закрепить знания детей о шахматных фигурах «ладья» и «слон»;
- закрепить понятия горизонталь, вертикаль, диагональ, ход фигуры, взятие;
- упражнять в нахождении «адреса» шахматного поля;
- закрепить полученные знания посредством дидактических игр;

Развивающие:

- развивать умение определять белопольных и чернопольных слонов на шахматной доске;
- развивать ориентирование на плоскости, логическое мышление;
- развивать речь, умение пользоваться шахматными терминами;

Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, усидчивость, уважительное отношение друг к другу;
- прививать интерес и любовь к шахматной игре.

Предварительная работа: знакомство с шахматными фигурами, шахматным алфавитом, понятиями горизонталь, вертикаль, диагональ;

Словарная работа: ход фигуры, взятие фигуры, белопольный, чернопольный.

Интеграция образовательных областей: Познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие, художественно – эстетическое развитие.

Виды деятельности: игровая; коммуникативная; познавательно – исследовательская; продуктивная; двигательная; восприятие художественной культуры.

Форма НОД: занятие путешествие «Путешествие по шахматной стране»

Методические приемы:

Игровые: организационный момент, использование сюрпризных моментов, игровые упражнения.

Наглядные: ИКТ, демонстрационный материал, рефлексия.

Словесные: вопросы, указание, поощрение, решение проблемных ситуаций, беседа, художественное слово.

Практические: д/и «Чьи следы», д/и «Неверный ход», д/и «Найди адрес шахматной фигуры», д/и «Пройди лабиринт».

Оборудование: воздушные шары, корзинка, медальоны с изображением шахматных фигур, интерактивная доска, видеозапись «Фиксик Симка», презентация с дидактическими играми и заданиями, куб черно белого цвета с изображением шахматных фигур с «адресом», шахматная демонстрационная доска с комплектом шахматных фигур, шахматные доски и фигуры (ладьи и слоны), фишки на каждого ребенка.

Организационная структура НОД «Путешествие в шахматную страну»

№	Этап НОД	Задачи	Содержание деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат	Время
1.	ВВОДНАЯ ЧАСТЬ Организационный момент.	Установить эмоциональный отклик детей на предстоящую совместную конструктивную деятельность.	<p><u>Сюрпризный момент:</u> в группу влетают воздушные шары белого и черного цвета к ним привязана корзинка в которой лежат медальоны с изображением шахматных фигур.</p> <p>Педагог:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ребята, посмотрите, что это? (Это воздушные шары с корзинкой) - Давайте посмотрим, что лежит в корзинке? (В корзинке лежат медальоны с изображением шахматных фигур) - Как вы думаете, почему корзинка прилетела на шариках черного и белого цвета? (Дети высказывают свои предположения) 	Педагог обращает внимание детей на появившиеся в группе предметы, задает детям вопросы.	Дети рассматривают предметы, которые появились у них в группе, отвечают на вопросы педагога.	Дети активно включаются в образовательный процесс, отвечают на вопросы педагога.	1,5 мин

2.	Проблемная ситуация (или мотивация) и постановка и принятие детьми цели занятия	Создание условий для возникновения у детей мотивации включения в деятельность поискового характера. Формирование и фиксирование детской цели – отправиться в путешествие по шахматной стране.	<p>Мотивация: Раздается рингтон из мультфильма «Фиксики». На экране интерактивной панели появляется герой мультфильма «Фиксики» Симка.</p> <p>Симка: - Добрый день и добрый час! Очень рада видеть вас! В страну чудес и волшебства Пришла позвать я всех друзья! В стране той есть ладья и ферзь, Слон, конь и пешек ряд, А возглавляет всех король Его хранит отряд. Хочу задание вам дать: Страны названье угадать!</p> <p>Педагог: - Ребята, вы догадались в какую сказочную страну приглашает нас Симка? Почему вы решили, что это шахматная страна? (ответы детей)</p> <p>Симка: Но чтобы в стране той очутиться, Нам нужно срочно превратиться В страны героев всех мастей: В слонов, ферзей, коней и очень добрых королей. Глаза тихонько закрывайте, В кого хотите превращайтесь.</p> <p>Педагог: - Ребята, вы можете превратиться в любую шахматную фигуру. Для этого из корзинки возьмите фигуру, которой бы вы хотели стать.</p> <p>Симка: Ну, а теперь пора нам в путь. С собою взять ты не забудь Отвагу, смелость и добро, Чтоб побеждать в дороге зло, В беде друг другу помогать И про друзей не забывать! (Педагог предлагает детям присесть на стульчики).</p>	Педагог задает детям наводящие вопросы, вместе с героем мультфильма предлагает детям перевоплотиться в героев шахматной страны и приглашает детей отправиться в путешествие по шахматной стране.	Предлагают свои варианты решения проблемы. Дети достают из корзинки медальоны с изображением шахматных фигур, называют фигуру и вешают медальон на шею.	Воспитанники готовы к совместной, самостоятельной деятельности. Эмоционально отзывчивы. Умеют управлять своим поведением.	1,5 мин
----	---	---	---	--	--	---	---------

3.	ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ. Решение проблемных ситуаций, актуализация знаний.	Актуализация мыслительных процессов. Закрепление ранее полученных знаний.	<p>Симка: - Интересные следы на доске я вижу. Предлагаю рассмотреть все следы поближе. Шахматных фигур письмо Причитать не так легко. Нужно очень постараться И во всем нам разобраться. <i>(игра «Чьи следы»)</i></p> <p>Педагог: - Ребята, посмотрите, на шахматной доске красными кружочками обозначен ход шахматной фигуры. Как вы думаете, какая фигура прошла по шахматной доске? Почему вы так решили? Сколько всего ладей на шахматной доске? Сколько белых ладей? Сколько черных ладей? Как рубит ладья? - А вот следующие следы. Они обозначены зелеными и желтыми кружочками. Назовите фигуру, которая могла пройти по этим дорожкам? Почему вы так решили? Сколько всего слонов на шахматной доске? Сколько белых слонов? Сколько черных слонов? Как называются слоны, которые стоят на белом поле? Как называются слоны, которые стоят на черном поле? По какой диагонали ходят чернопольные слоны? По какой диагонали ходят белопольные слоны? Как рубит слон?</p> <p>Симка: - Молодцы ребята, как много вы знаете о шахматных фигурах! Я предлагаю вам поиграть со мной в следующую игру, которая называется <i>«Неверный ход»</i>.</p> <p>Педагог: - Ребята, давайте покажем Нолику какие мы внимательные. В этой игре нужно проследить за ходом каждой фигуры и назвать фигуру, которая сделала неверный ход.</p>	<p>Педагог обращает внимание детей на экран интерактивной панели, на которой изображена шахматная доска. На шахматной доске цветными кружочками обозначены ходы шахматных фигур. Педагог задает вопросы проблемного характера, стимулирующие процесс мышления.</p> <p>Стимулирует речевую деятельность детей.</p>	<p>Предлагают варианты ответов.</p> <p>Вступают в диалог с педагогом.</p> <p>Проявляют самостоятельность в процессе общения.</p>	<p>Дети узнают и правильно называют шахматные фигуры, могут назвать правила хода шахматных фигур (ладья, слон), объяснить правила взятия фигур. Ориентируются на шахматной доске, владеют понятием горизонталь, вертикаль, диагональ.</p>	6 мин.
----	---	---	---	---	--	---	--------

4.	Динамическая пауза	Создание благоприятной атмосферы, внесение элементов релаксации, устранение мышечной скованности; снятие физической и умственной усталости.	<p>Симка: - Молодцы ребята! Здорово поиграли! А теперь давайте отдохнём и станцуем с шахматным королем веселый танец. <i>(Детям демонстрируется видео динамической паузы на интерактивной панели)</i></p>	Педагог вместе с детьми выполняет движения.	Дети под музыку повторяют движения шахматным королем.	Снятие у воспитанников утомляемости, повышение умственной работоспособности.	1,2 мин.
5.	Выполнение действий по задачам НОД.	Формирование опыта самостоятельного преодоления затруднения в деятельности. Развитие умения применять полученные ранее знания при выполнении задания.	<p>Симка: - Кубик жил в моей квартире. Не найдешь такого в мире. Он всеми гранями вращал. Задачки детям задавал. Педагог: - Ребята, посмотрите, какой интересный кубик принёс нам Нолик. На каждой стороне кубика изображены шахматные фигуры, а на шахматной фигуре написаны буквы и цифры. Как вы думаете, чтобы это значило? В какую игру можно поиграть с этим кубиком? <i>(игра «Найди адрес шахматной фигуры»)</i></p>	Педагог с помощью наводящих вопросов, подводит детей к выполнению задания. Задает проблемные вопросы необходимые для успешного решения поставленных задач.	Дети бросают кубик, называют фигуру, которая изображена на верхней стороне кубика. Называют адрес, изображенный на фигуре. Затем размещают названную шахматную фигуру на шахматной демонстрационной доске в соответствии с указанным адресом.	Дети свободно ориентируются на шахматной доске. Правильно называют шахматную фигуру. Называют указанный адрес, размещают шахматные фигуры соответственно указанному адресу.	3 мин.

6.	Самостоятельное применение нового на практике, актуализация уже имеющихся знаний, представлений, (выполнение работы)	Использование полученных знаний при выполнении задания.	<p>Симка: - Вот волшебный сундучок. Загляни в него дружок. Сундучок наш не простой И конечно не пустой. В сундучок сейчас заглянем, Фигурки из него достанем. Фигуре каждой ход найдем С ними лабиринт пройдем.</p> <p>Педагог: - Ребята, Нолик предлагает нам заглянуть в волшебный сундучок и поиграть в игру «Пройди лабиринт». Вам нужно взять любую фигуру из сундучка и занять свои места за столами. (Дети проходят на свои места). Найдите на ваших шахматных досках желтый кружочек и поставьте на него фигуру. Синими звездочками на ваших шахматных досках обозначены «заминированные» поля. Ваша задача показать фишками ход фигуры до поля, на котором нарисован предмет при этом нельзя становиться на «заминированные» поля и перепрыгивать через них. <i>(Дети выполняют задание).</i></p>	Педагог объясняет последовательность выполнения задания, организовывает практическую деятельность, оказывает необходимую помощь для достижения результата.	Дети проходят за столы. Выполняют инструкции педагога. Самостоятельно выполняют задание.	Дети отмечают фишками ход заданной фигуры, проходят лабиринт, достигают поставленной цели.	9,8 мин.
----	--	---	--	--	--	--	----------

7.	ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ. Итог занятия. Систематизация знаний.	Создание ситуации успеха. Фиксирование детьми детской цели. Проговаривание детьми условий, которые позволили достигнуть цели.	<p><i>Педагог предлагает детям подойти к интерактивной доске.</i></p> <p>Педагог: - Ребята, вот и подошло к концу наше путешествие. Нолик хочет попрощаться с нами.</p> <p>Симка: - Какие вы молодцы ребята, здорово справились с заданием! В сказочной стране играли, И друзей здесь повстречали. Но сказочка кончается, С детками прощается. Будет день и будет вечер, Всем пока, до новой встречи!</p> <p>Педагог: Ребята, в какой стране вы сегодня побывали? В какие игры играли? Что вам понравилось на занятии?</p>	В завершение, воспитатель совместно с детьми фиксирует усвоенные знания и организует осмысление их деятельности на занятии с помощью вопросов.	Дети прощаются с Ноликом. Отвечают на вопросы педагога.	Дети могут обобщить полученный на занятии опыт. Умеют анализировать свою деятельность и делать выводы.	1 мин
8.	Рефлексия.	Рефлексия настроения и эмоционального состояния	<p>Педагог: - Ребята, я предлагаю вам выбрать смайлик, который соответствует вашему настроению и прикрепить его на шахматную доску. Так я узнаю, понравилось вам сегодняшнее занятие или нет.</p>	Педагог предлагает детям на подносе выбрать смайлик с изображением эмоций и поместить его на демонстрационную шахматной доске.	Дети выбирают смайлик, который отражает их сложившееся настроение после занятия.	У детей положительное эмоциональное состояние.	1 мин