

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

Образовательная область: «Ребенок и общество»			Возрастная направленность: старшая группа		
Тема: «Природные символы Беларуси»			Тип занятия: закрепляющий		
Задачи: закреплять представления о природных символах Беларуси (сосна, зубр, аист, цветок василька, лен, клевер); развивать творческое воображение, познавательное отношение к природным символам нашей страны, любознательность; воспитывать бережное и заботливое отношение к природным символам Беларуси					
Материал и оборудование: игровые пособия «Парад Волшебников», «Волшебное окно»; индивидуальные значки-стикеры; карточки с заданиями формата А5; настольные часы; ящик белого цвета; мешок с предметами «Копилка интересных находок»; кубок игры «Мы-фантазеры»; музыкальное сопровождение Е. Тиличеев «Праздничный детский марш с барабаном»; мультиборд, презентация, видеоролики					
Развивающие образовательные методики, технологии: ОТСМ-ТРИЗ-РТВ-технология (метод «Типовые приемы фантазирования»), информационно-коммуникационные					
Предварительная работа: занятия с воспитанниками в студии «ТРИЗиЯ», знакомство с «Волшебниками», коллекционирование «Копилка полезных находок»; беседы о нашей стране – Республике Беларусь и ее природных символах, изучение и обследование природных материалов					
Основные этапы занятия	Методы и приемы, используемые на занятии	Деятельность воспитателя	Деятельность воспитанников	Формы деятельности детей	Оборудование
I этап – вводный	Ситуация вербального общения «Мы – участники игры» Цель: организация детей, мотивация на предстоящую деятельность	Приветствует воспитанников, предлагает принять участие в игре «Мы – фантазеры». Раздает значки-стикеры «Мы – фантазеры»	Приветствуют педагога. Получают значки-стикеры с логотипом игры, рассаживаются на стулья	Фронтальная (1 минута)	Музыкальная колонка, значки - стикеры «Мы-фантазеры» 
	Игра «Волшебное окно» Цель: активация речевой и мыслительной деятельности	Организует воспитанников для игры. Педагог: «...Ребята, с помощью «Волшебного окна» угадайте, кому или чему будет посвящена сегодня наша игра. Помните, что экран показывает лишь часть предмета...»	По фрагменту изображения угадывают природные символы Беларуси. Называют их	Фронтальная (1 минута)	Игровое пособие «Волшебный экран»

	Сюрпризный момент «Волшебник «Наоборот» меняет правила игры» Цель: мотивация на совместную деятельность, объяснение воспитанникам новых правил игры	Организует воспитанников для просмотра видеообращения. Педагог: «...Кажется с нами пытаются связаться по видеосвязи! Предлагаю ответить на звонок!...» <u>Содержание видеосюжета:</u> волшебник приветствует участников игры и объясняет новые правила: стрелка барабана сама будет выбирать «Волшебника» для игры, за выполненное задание игроки должны будут отдать предмет из «Копилки полезных находок»; «Черный ящик» станет «Белым ящиком»	Смотрят видеообращение, обсуждают изменения в игре	Фронтальная (1 минута)	Видеоролик «Обращение Волшебника «Наоборот»
II этап – основной	Игровое действие «Мы – фантазеры» Цель: развитие связной речи	Предлагает пройти к игровому столу, чтобы начать игру «Мы – фантазеры», посвященную природным символам Беларуси. Просит вспомнить слова, которые позволяют начать игру.	Перемещаются к игровому столу, на котором размещен «Барабан». Произносят слова: «Фантазируй и играй – в игре скорее побеждай» Наблюдают за перемещением стрелки. Называют имя выбранного Волшебника.	Фронтальная (1 минута)	Барабан из игрового пособия «Парад Волшебников»

	Игровое упражнение «Уменьшаем и увеличиваем природные символы Беларуси» Цель: расширение представлений о природных символах Беларуси; развитие умения использовать приемы «преувеличение», «преуменьшение» при создании образов в воображении	Обращает внимание детей на то, что стрелка барабана указывает на Волшебника «Уменьшения-увеличения». Предлагает переместиться к игровому столу с выбранным Волшебником. Педагог: «...Волшебник «Уменьшения - увеличения» предлагает вам разделить на команды. Чтобы это сделать, посмотрите на ваши значки и найдите пару по цвету...». Педагог: «...Выберите природный символ Беларуси. Подумайте и скажите, что произойдет, если этого природного символа станет очень много на территории вашей страны? Что будет, если его наоборот станет очень мало?...» Слушает ответы детей.	Подходят к игровому столу с Волшебником «Уменьшения-увеличения». Объединяются в пары в соответствии со значками-стикерами, выбирают карточку такого же цвета. Рассуждают, фантазируют, высказывают свои предположения.	Подгрупповая (4 минуты)	Экран с изображением волшебника «Уменьшения-увеличения»; цветные карточки с изображением природных символов Беларуси; карточка с заданием 
	Игровая ситуация «Наши находки» Цель: развитие умения фантазировать на заданную тему, накопление предметов в «Кубке» для последующего использования	Педагог: «...Теперь, по новым правилам игры, нам нужно положить в кубок любой предмет из нашей копилки. Но не просто положить, а еще и рассказать, как этот предмет может быть полезен для нашей страны...» После ответов детей, берет из мешочка «Копилка полезных находок» предмет и помещает его в кубок.	Выдвигают идеи о том, как предложенный предмет может быть полезен для Беларуси	Фронтальная (1 минута)	Мешок «Копилка полезных находок», предмет из копилки – деталь от детского конструктора; кубок игры «Мы-фантазеры» 

	Обсуждение «Новый ящик для игры» Цель: стимулирование интереса к игре	Педагог предлагает продолжить игру и переместиться к игровому столу с барабаном. Обращает внимание детей на то, что стрелка барабана указывает на Волшебника «Могу все – могу только», зачитывает задание с карточки. Педагог: «...Белый ящик в студию!....» Обсуждает с детьми новый ящик для игры. <i>Вопросы к детям:</i> Ребята, какого цвета ящик мы использовали на прошлых играх? Вспомните, кто изменил цвет ящика? Как вы думаете, что теперь будет делать «Ящик»? Как мы можем назвать «Ящик», в котором предметы будут не появляться, а исчезать?	Переходят к игровому столу с «Барабаном». Наблюдают за перемещением стрелки. Называют имя выбранного Волшебника. Подходят к игровому столу с Волшебником «Могу все – могу только». Отвечают на вопросы, дают новое название «Ящику»	Фронтальная (1 минута)	Барабан; Экран с изображением волшебника «Могу все – могу только», карточка с заданием, игровое пособие «Белый ящик»
	Игровое упражнение «Белый ящик-исчезатель» Цель: развитие умения устанавливать причинно-следственные связи	Поочередно размещает в «Ящик» муляжи природных символов Беларуси. Педагог: «...Ой!... А если весь лес исчезнет с территории нашей страны, что тогда произойдет?...» Слушает ответы детей.	После слов педагога «Ой!», спрашивают «Что с тобой?». Высказывают предположения о том, что будет, если исчезнут предложенные предметы	Фронтальная (4 минуты)	Муляжи природных символов Беларуси

	Игровое упражнение «Чем были, чем станут природные символы Беларуси?» Цель: установление временной цепочки развития объектов животного и растительного мира	Предлагает продолжить игру и переместиться к игровому столу с барабаном. Обращает внимание детей на то, что стрелка барабана указывает на Волшебника «Времени». Предлагает каждому участнику игры вытянуть карточку с изображением природного символа Беларуси. Педагог зачитывает задание с карточки: «...С помощью Волшебных часов я отправлю природные символы Беларуси в прошлое, затем в будущее. Расскажите, что с ними произойдет?...» Передвигает стрелку циферблата настольных часов назад. Педагог: «...Ребята, чем (кем) был ваш природный символ в прошлом?» Слушает ответы детей. Передвигает стрелку циферблата настольных часов вперед. Педагог: «...Ребята, а чем (кем) станет ваш природный символ в будущем?...»	Переходят к игровому столу с «Барабаном». Называют имя выбранного Волшебника. Подходят к игровому столу с Волшебником «Времени». Берут карточку. Наблюдают за перемещением стрелки. Проговаривают временную цепочку развития объектов растительного и животного мира, являющимися природными символами Беларуси	Фронтальная (1 минута) Индивидуальная (3 минуты)	Барабан, экран с изображением волшебника «Времени»; карточка с заданием Настольные часы; таблички с изображением природных символов Беларуси 
	Сюрпризный момент «Видеообращение Волшебника «Объединения-разделения» Цель: привлечение внимания детей к видеообращению,	Организует воспитанников для просмотра видеообращения. Педагог: «...Ребята, кажется, нам поступил видеозвонок. Предлагаю ответить ...». Краткое содержание обращения: волшебник сообщает, что создаст на территории Беларуси Питомник по выращиванию	Садятся на стулья; смотрят видео-обращение	Фронтальная (1 минута)	Мультибординформационный видеоролик «Обращение Волшебника «Объединения-разделения»,

	поддержание интереса к игре	необычных растений и животных, так как хочет создать новый природный символ для нашей страны. Для этого он будет объединять предметы из «Кубка» с природными символами Беларуси»			
	Игровое упражнение «Создаем новые природные символы». Цель: активизация мыслительных операций анализа и синтеза, создание образа фантастического плана	После того как на экране появляются предметы из кубка, педагог предлагает назвать их. Сообщает детям, что все эти предметы и природные символы Беларуси «перемещаются» в аппарат «Мешалка-выдавалка», в котором случайным образом выбираются два объекта для объединения. Предлагает воспитанникам порассуждать, какой новый природный символ получится в ходе такого соединения, как он будет называться.	Называют части предметов, фантазируют, высказывают свои предположения	Фронтальная (3 минуты)	Мультиборд, интерактивная игра «Создаем новые природные символы»
III этап – заключительный	Рефлексивная игра с ТРИЗобусом Цель: анализ результатов деятельности, подведение итогов	Педагог демонстрирует на экране «Тризобус», который развезет новые необычные предметы по всем городам Беларуси. Предоставляет возможность каждому ребенку открыть адаптер (световой указкой) диалоговое окно на «Тризобусе», задает вопрос, в соответствии с символом, изображённым на экране. Педагог: «...Назови Волшебника, задание которого тебе понравилось больше всего?	Наблюдая за движением «Тризобуса» Открывают адаптер (световой указкой) диалоговое окно на «Тризобусе» Отвечают на вопросы	Фронтальная (1 минута)	«Тризобус», адаптер (световая указка)

		Расскажи какое задание было самым трудным? Поделись, что больше всего понравилось делать вместе с друзьями? Придумай, что сегодня ты расскажешь родителям об игре?...». Предлагает детям в определенной очередности разместить на «Тризобусе» рекламу волшебных предметов, чтобы все жители нашей страны узнали о них.	Располагают волшебные предметы на «Тризобусе»		
	Ситуация вербального общения «Награждение участников игры «Мы – фантазеры» Цель: создание ситуации успеха; награждение участников игры	Объявляет окончание игры «Мы – фантазеры». Вручает Кубок. Педагог: «...Объявляю игру «Мы – фантазеры» завершенной. Благодарю всех участников игры за активность, старательность и за интересные ответы. В награду вручаю команде Золотой Кубок, который пополнит выставку «Наши достижения...»	Получают Кубок игры «Мы – фантазеры»	Фронтальная (1 минута)	Кубок игры «Мы-фантазеры»

Список литературы:

1. Учебная программа дошкольного образования с русским языком обучения и воспитания/Министерство образования Республики Беларусь; [Национальный институт образования]. – Минск : Национальный институт образования, 2022.
2. Давидович, А.Л. Мир, в котором я живу:учебно-методическое пособие для педагогов учреждений дошкольного образования с русским языком обучения / А.Л. Давидович, Е.И. Смолер. – Минск: Национальный институт образования, 2020. – 208 с.
3. Сидорчук, Т.А. Способы формирования мышления, воображения и речи дошкольников на основе ОТСМ – ТРИЗ. Учебное пособие для работников учебных дошкольных учреждений. – М.: КТК «Галактика», 2023. – 294 с. ил.