**Технологическая карта НОД**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Образовательная область | Познавательное развитие | | | | | |
| Возраст детей, группа | | | 2-3 года, первая младшая группа | | | |
| Тип Игра | | | Тренировочное | | | |
| Тема игры | | | "Помоги животным" | | | |
| Цель | | | Формирование умений соотносить взрослых домашних животных с их детенышами, распознавание их по голосу с использованием интерактивной технологии. | | | |
| Задачи | | | * Закрепить знания детей о домашних животных. * Сформировать представление о детенышах домашних животных. (корова – теленок, лошадь – жеребенок, овца – ягненок, коза – козленок, свинья – поросенок. * Воспитывать бережное и заботливое отношение к домашним питомцам. * Через игровые действия вызвать у детей радость общения. | | | |
| Материал | | | Интерактивная доска, ноутбук, картинки с изображениями домашних животных (корова – теленок, лошадь – жеребенок, овца – ягненок, коза – козленок, свинья – поросенок, домик – ферма.) | | | |
| **Этапы технологии «Игровая ситуация»** | **Деятельность воспитателя** | | **Методы, приемы** | **Деятельность воспитанников** | **Предпосылки учебной деятельности** | **Контроль результатов деятельности** |
| I. Введение в игровую ситуацию | Слайд 1 На *интерактивной доске*  Воспитатель:  - *Ребята, вы были в деревне? К кому вы ездили в гости?* (Ответы детей)  - *Хотите побывать на ферме?*  (Ответы детей)  - *Тогда в путь.* | | Беседа.  Диалог | Отвечают на вопросы. | Умение слушать.  Целеполагание | Ответы детей |
| Этапные задачи. | Мотивировать детей на включение в игровую деятельность. | | | | | |
| II.  Игровая деятельность. | Слайд 2 **Игра «Мамы и их детеныши»** (На интерактивной доске вверху слайда 5 картинок взрослых животных, внизу 5 картинок их детенышей).  Воспитатель знакомит детей с правилами игры.  (Вам нужно образовать соответствующую пару мама и детеныш, если соединяете правильно, то картинки встают рядом, если нет – картинка выбранного вами животного возвращается на место. **Кнопка «Старт» – солнышко**)  Ребенок нажимает кнопку – «Старт» и получает задание:  - *Помогите отвести детенышей, которые резвились во дворе на лужайке, к их мамам*.  2 слайд. (На интерактивной доске вверху слайда картинка с изображением пяти ферм, внизу 5 картинок домашних животных (козленка, теленка, жеребенка, поросенка, ягненка)  Воспитатель знакомит детей с правилами игры.  (Кликнуть мышкой по ферме и по звучащему голосу определить, кого позвали домой, соединить фигурку этого животного с фермой, если угадали - детеныш ушел домой, если нет – картинка животного возвращается на место. **Кнопка «Старт» – солнышко**)  Ребенок нажимает кнопку – «Старт» и получает задание:  - *Детеныши животных гуляли на лугу. Наступил вечер. Мамы зовут их домой. Угадайте, кого позвала мама. Отведите домой.*  **Вариант 1.**  Дети справляются самостоятельно.  **Вариант 2.**  - Если, в процессе игры, они не могут определить чей это голос, то обращаются за помощью к тому, кто знает. | | Игра -беседа с опорой на личный опыт детей | Выполнение заданий | Умение слушать и понимать инструкцию.  Выполнение действий по образцу, самоконтроль | Ответы детей |
| Этапные задачи | Способствовать формированию опыта преодоления затруднения и эмоционального переживания радости открытия. | | | | | |
| III.  Итог занятия | Воспитатель собирает детей около себя.  Дидактические задачи: восстановить в памяти детей то, что они делали на занятии, создать ситуацию успеха.  Воспитатель собирает детей, около себя.  - *Вы смогли помочь животным? Почему смогли? Потому что вы узнали их по голосу, помогли детенышам домашних животных найти свою маму. Мамы и их детеныши говорят вам спасибо!* | Беседа  Фиксация затруднения | | Ответы на вопросы | Умение оценивать свои действия | Ответы детей |
| Этапные задачи | Провести рефлексию деятельности на занятии, создать ситуацию успеха. | | | | | |
| Комментарий |  | | | | | |