**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!* | БеседаФиксация затруднения | Ответы на вопросы | Умение оценивать свои действия | Ответы детей |
| Этапные задачи | Провести рефлексию деятельности на занятии, создать ситуацию успеха. |
| Комментарий |  |