План игровой деятельности «Роботы на службе у человека» в подготовительной к школе группе

*Минушина Альфира Ульфатовна,
воспитатель высшей квалификационной категории
АНО ОО «Прогимназия № 14» города Бугульмы*

Задачи приоритетной образовательной области:

«Физическое развитие»

Содействовать развитию у дошкольников навыков контроля и управления своими движениями средствами упражнений нейрогимнастики;

Задачи образовательных областей в интеграции:

«Социально-коммуникативное развитие»

Формировать навыки установления контакта с помощью вербальных и невербальных (схемы, знаки, символы) средств в игре;

«Познавательное развитие»

Способствовать становлению первоначальных навыков алгоритмического мышления в конструировании по фотографии, в интерактивной игре;

«Речевое развитие»

Способствовать расширению словарного запаса за счет новых слов:

«программа», «программист», «программа пяти шагов»;

«Художественно-эстетическое развитие»

Формировать умения выразительно передавать образ робота средствами движений под характерную музыку

Целевые ориентиры: ребенок может контролировать свои движения и управлять ими; проявляет инициативу и самостоятельность в игровой деятельности, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться правилам игры.

Планируемые результаты:

Осуществляет контроль и управляет своими движениями при выполнении упражнений нейрогимнастики

Устанавливает контакт с участниками игры при помощи вербальных и невербальных (схемы, знаки, символы);

Составляет алгоритм простейших действий из 3 – 5 шагов;

Применяет в речи новые слова «программа», «программист»;

выразительно передает образ робота средствами движений под характерную музыку

Ход.

1 Введение в тему (1 мин.)

Здравствуйте!

Только сегодня, здесь и сейчас.

Игр интересных много для вас.

Кто готов в них поиграть? Дайте «пять».

На синих, красных поделись
И в две колонны становись.

Игра «Собери картинку» на интерактивной доске

- прыжки по нейродорожке,
- на интерактивной доске открыть 1 пазл,
- построение в 2 колонны.

Догадались, кто главные герои наших игр? (*роботы*)

2 Этап активизации жизненного опыта детей (2 мин.)

Что вы знаете о роботах? (*Роботы бывают разные: робот-уборщик, робот – официант, робот – носильщик...*)

Как роботы могут помочь строителям? (*Переносить тяжести, кирпичи, вырыть котлован...*)

3. Мотивационный этап (30 сек)

Представьте, что вы роботы - строители.

Работать будем парами - мини-бригадами.

4. Этап формирования нового знания (4 мин.)

Строить мы будем вот такой объект (*фото всей постройки*).

Каждая пара - бригада строит вот такой элемент (*фото элемента постройки*).
(Общение с парами детей по ходу постройки – работа по алгоритму).

- Анализ деятельности.

В одну шеренгу становись!

Внимание на экран. Справились с заданием?

На что похожа наша конструкция?

- Обыгрывание постройки. Игра «Роботы-испытатели». Нейрогимнастика по алгоритму.

Испытаем наш объект? (**2 мин.**)

Держась за руки, парами заходим одновременно в желтый обруч с правой ноги, в красный обруч - с левой ноги.

Дальше каждый берет по 1 картинке с роботом, находит стульчик с таким же роботом и встает возле него.

- Анализ деятельности:

Роботы – испытатели со своей работой справились отлично!

- Игра «Умные роботы» (**3 мин.**)

Нужно из кармашка двумя руками одновременно взять столько предметов, сколько у вас поместится в каждом кулачке.

Про себя посчитайте, сколько камешков в каждом кулачке.

А я сейчас угадаю, у кого сколько камешков всего.

Физминутка (1 мин.)

Упражнение с нейроскалкой.

Нам всем срочно нужно подзарядиться. И поможет нам специальное зарядное устройство.

Стоп игра!

5. Этап расширения нового знания (1 мин.)

- Беседа

Почему робот выполняет только то, что нужно человеку?

Кто по-другому думает?

Я открою вам секрет: все роботы запрограммированы.

Кто пишет программы для роботов? Это очень умные люди – программисты.

Еще программисты создают компьютерные игры, в которые мы любим играть.

- Игра парами на интерактивной доске «Найди робота друга». **(2 мин.)**

Стрелки, которые спрятались под цифрами, укажут направление движения.

Один в паре нажимает на цифру, чтобы открыть направление пути, второй – прокладывает путь.

Вот мы и нашли друга. Кто это? (*робот - собака*)

Сколько шагов мы сделали? Посчитаем. (5).

Программисты это называют программой пяти шагов.

6. Этап практического применения нового знания (2 мин.)

Давайте попробуем написать свою программу: поможем птичке добраться до кормушки за 5 шагов. Один шаг – одна клетка.

Программу будем создавать на планшетах.

- Анализ деятельности:

У кого что получилось? (*контрольный показ ребенка на интерактивной доске*)

Кто сделал по-другому?

7. Рефлексия (1 мин.) Игра «Танцующие роботы» на интерактивном полу

Приглашаю всех на танцпол!

Сейчас мы будем танцевать

И на вопросы отвечать

Но в танце нужно дать ответ: «Да» или «Нет»

1. Начинаем танцевать,

На вопросы отвечать.

На занятии скучали? (*нет*)

Что то новое узнали? (*Да*)

Тогда на месте прыгаем

И руками двигаем.

2. Продолжаем танцевать,

На вопросы отвечать.

Вы программы составляли? (*Да*)

А друг другу помогали? (*Да*)

Наигралась детвора? (*Да*)

Нам заканчивать пора.

Крикнем дружно все: Ура!