

Республика Бурятия
Администрация муниципального образования «Муйский район»
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка - Детский сад «Медвежонок»

Буряад Улас
«Муяын аймаг» гэнэн нютагай засагай байгууламжын захиргаан
Нютагай засагай хургуулин урдахи болбосоролой бюджетэй эмхи зургаан
Хүүгэдэй хүгжэлтын түб – хүүгэдэй сэсэрлиг «Медвежонок»

Согласовано
Старший воспитатель
Т.К. Кирилина 

Конспект ОД
Игровая проблемная ситуация:
«Виртуальный зоопарк»
для детей старшего дошкольного возраста

Составитель:
Колосова Ксения Геннадьевна, воспитатель

2021 г.

Образовательные области: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Цель: Развивать познавательный интерес к миру животных посредством использования ИКТ-технологий.

Задачи:

Образовательные: Расширять представления детей об обитателях зоопарка, учить детей составлять образ из геометрических фигур, закреплять навыки работы компьютерной мышью.

Воспитательные: Воспитывать у детей любовь к животным, прививать доброе отношение к ним; воспитывать умение слушать друг друга.

Развивающие: Способствовать умению находить альтернативу, понимать различие между реальным и виртуальным миром.

Методы и приемы: демонстрация презентации, загадывание и отгадывание загадок, решение проблемной ситуации, графическое моделирование.

Предварительная работа: беседы о животных, просмотр видео «Экскурсия в зоопарк», беседа о правилах поведения в зоопарке, чтение стихотворения С.Я. Маршака «Детки в клетке», игра «Танграм» (схема животные).

Оборудование: мультимедийная презентация «Животные для нашего зоопарка», аудиозапись «В мире животных», ноутбуки, интерактивная доска, USB-накопители с карточками-брелочками с изображением животных, игра «Интерактивный танграм».

Ход игровой ситуации.

Воспитатель: Здравствуйте, дорогие друзья.

Сегодня мне на электронную почту пришли фотографии дошколят из другого детского сада с пометкой «Для старшей группы «Радуга». Давайте их посмотрим.

(Просмотр фотографий)

Но почему-то ребята ничего не написали нам. Интересно.... почему?

Дети: Они, наверное, еще не умеют писать.

Воспитатель: Наверное. А интересно, что они хотели вам показать этими фотографиями?

Дети: Они ходили в зоопарк.

Воспитатель: А вы бы хотели побывать в зоопарке?

Дети: Да

Воспитатель: А мы можем пойти прямо сейчас?

Дети: Нет, у нас в Таксимо нет зоопарка.

Воспитатель: Да жаль... Что же делать? Давайте что-нибудь вместе придумаем. Как бы нам побывать в зоопарке?

Дети: Поехать в другой город, полететь, и т.д., построить свой.

Воспитатель: Гениальная идея! Давайте мы создадим свой зоопарк в нашем детском саду! А как вы думаете, мы сможем привести настоящего льва в детский сад?

Дети: Нет, он будет на нас охотиться.

Воспитатель: А что, если наш зоопарк будет в компьютере! Попробуем?

Дети: Да

Воспитатель: Мы создадим зоопарк в виртуальном компьютерном мире.

Воспитатель: Прошу вас включить ноутбуки, а пока они загружаются, мы с вами выясним, какие же животные будут жить в нашем зоопарке. Давайте отгадаем загадки:

1 Кенгуренка поутру моет мама ... (кенгуру)

2 Его нос похож на рог, а зверь этот ... (носорог)

3 Он по весу чемпион, как гора огромен ... (слон)

4 В рыжем платье из ситца красавица ... (лисица)

5 Длинная шея, не подобрать шарф, гуляет по Африке красавец ... (жираф)

6 Возит по пустыне люд, а зовут его ... (верблюд)

7 Серенький, трусливый милый попрыгайка, под кустом сидит дрожит наш дружок ... (зайка)

(При правильном ответе ребенок получает картинку с USB-флешкой, а на экране появляются угаданные животные под музыку «В мире животных»)

Воспитатель: Отлично! Вы все получили картинки с изображением животного, которого отгадали. И не только картинки, а что еще?

Дети: Флешки

Воспитатель: Это, ребята, USB-накопители, а по-простому действительно «флешки». И попали они к нам не случайно, они помогут создать виртуальных животных! А вы помните как использовать флешку?

Дети: Нужно вставить в ноутбук сбоку в отверстие прямоугольной формы.

Воспитатель: Молодцы. А теперь, вставьте, пожалуйста, флешки в ноутбуки, будьте аккуратны. Запускайте флешку. Что вы видите на экране?

Дети: Это игра танграм

Воспитатель: А вы играли в такую?

Дети: Да, только в настоящую, на столе.

Воспитатель: Да, мы играли в настольный танграм, настоящий, его можно поддержать в руках, разложить на столе, то есть он реальный. А танграм, который на экране, можно взять в руки, потрогать?

Дети: Нет, только видеть можно

Воспитатель: Он находится в памяти компьютера, в виртуальности, значит какой он?

Дети: Виртуальный

Воспитатель: Правильно, виртуальный или по-другому интерактивный. Ну что поиграем? Запускайте игру при помощи кнопки ИГРАТЬ в правом нижнем углу.

(Дети собирают интерактивный танграм)

Воспитатель: Справились. Какие молодцы. А вы бы хотели показать вашего нового друга родителям?

Дети: Да, конечно.

Дети: Тогда, закрывайте игру, обязательно все сохраните. Теперь извлекайте флешки и несите их мне, а в это время подумайте, как бы вы назвали своего друга.

(Ребенок распечатывает свою работу на цветном принтере)

Дети: Какие красивые животные получились, а теперь коротко расскажите о своем друге, как его зовут и какой он.

(На фоне экрана, на котором изображен виртуальный зоопарк с готовыми работами детей, делается совместное фото)

**Самоанализ ИОС: «Виртуальный зоопарк»
для детей старшего дошкольного возраста
Воспитатель: Колосова Ксения Геннадьевна**

Игровые обучающие ситуации – одна из современных форм деятельности.

Цель представленной игровой ситуации: **развивать познавательный интерес детей к миру животных посредством использования ИКТ-технологий.**

Была проведена большая предварительная работа с детьми: мы побеседовали о животных зоопарка, посетили виртуальную экскурсию в зоопарк, поговорили о правилах поведения в нем. Так же более близко познакомились с настольной игрой Танграм, собирали фигуры животных. Следует отметить, что дети старшей группы в течение учебного года посещают кружок дополнительного образования «Компьютоша».

Игровая ситуация состояла из трех частей: вводная, основная и рефлексия.

Вводной частью ситуации послужило мотивирующее начало к предстоящей деятельности. Я пригласила детей пойти в зоопарк. Но так как зоопарка у нас нет, мы не можем этого сделать. И к этому выводу пришли сами дети, то есть они самостоятельно определили проблему: отсутствие зоопарка в нашем поселке. Такое мотивирующее начало подтолкнуло детей активно мыслить, они предлагали варианты решения данной проблемы: посмотреть видео про зоопарк, поехать в Новосибирск, полететь в Улан-Удэ, другой город... Таким образом, благодаря хорошо продуманной мотивации, мы справились с **задачей способствовать детям умению анализировать, предлагать альтернативу.**

Мы решили создать зоопарк, что снова подразумевало проблему: как же это возможно сделать. И я предложила построить виртуальный зоопарк в компьютере.

Основная часть образовательной ситуации была построена на игровой деятельности, а именно на компьютерной игре. Для этого я создала виртуальную игру в формате презентация «Интерактивный танграм» путем перенесения настольной игры в компьютер.

Отгадывая загадки, дети закрепили знания о животных. Сюрпризный момент в виде получения флэшки с изображением отгаданного животного вызвал удивление и радость. Игра для каждого ребенка была индивидуальной. Дети легко справились с включением ноутбука, использованием флэшки, запуском игры. Нужно отметить, что в

интерактивный танграм они играли впервые. Дети были максимально вовлечены в процесс. Очень важным условием для выполнения задания было умение пользоваться компьютерной мышью. Дети с успехом справились, проявили свое мастерство, из чего следует, **что совместная деятельность зрительного и моторного анализаторов хорошо развита.**

Содержание игровой образовательной ситуации соответствовало поставленным задачам. Дети закрепляли знания о животных, о геометрических фигурах, цветах.

Я старалась создать благоприятный психологический климат, соблюдая (ла) принцип партнерских отношений.

В работе применяла следующие методы:

- словесный (наводящие вопросы, беседа, поощрение);
- наглядно-демонстрационный (презентация, объяснение правил игры на личном примере);
- практический (выполнение задания ребенком самостоятельно);
- игровой (компьютерная игра);
- метод стимулирования в виде похвалы, одобрения.

Была соблюдена рекомендуемая непрерывная продолжительность работы за ноутбуком для детей старшей группы – не более 15 минут.

После работы за ноутбуком с детьми была проведена гимнастика для глаз. А также мы посетили сенсорную комнату для снятия психоэмоционального напряжения.

Итогом проделанной работы стал продукт, полученный в результате усилий ребенка. Каждый ребенок получил свою работу в распечатанном виде, придумал имя для нового друга и рассказал о нем. **У детей проявились такие качества как целенаправленность, умение достигать определенного результата.** Они получили удовольствие не только от процесса, но и от результата своей деятельности.

Цель игровой ситуации достигнута: дети, благодаря работам, созданным на компьютере ими самими с новым интересом взглянули на мир животных.