

Тема: Волшебное поле ЖИПТО

воспитатель Алексеева Анна Егоровна,
МБДОУ детский сад «Мичээр» с. Илбенге

Технологическая карта организованной образовательной деятельности по художественно – эстетическому развитию в подготовительной группе

Образовательные области: художественно – эстетическое развитие, познавательное развитие, речевое развитие.

Интеграция видов деятельности: познавательно - исследовательская, коммуникативная, изобразительная.

Вид занятия: открытое занятие – творчество.

Формы образовательной деятельности: *игровая:* совместная с воспитателем игра - упражнение «Знакомство», *познавательно – исследовательская:* рассматривание, проблемная ситуация; *коммуникативная:* беседа, обсуждение о создании поля для персонажей ДИП «Сонор»; разговор с детьми; *изобразительная:* рисование, аппликация.

Цель: изготовление полей для Диснеевских персонажей «Русалочки», «Винкс», «Пирата Джейка» для игры ДИП «Сонор».

Задачи

Образовательные: расширение кругозора; активизация познавательной деятельности.

Воспитательные: воспитание коммуникативности; умение работать сообща, договариваться.

Развивающие: развитие воображения, фантазии, творческих способностей; умение находить оптимальные решения.

Планируемый результат: совместное создание полей для Диснеевских персонажей.

Оборудование: для использования детьми: детали картинок для создания волшебных полей для «Русалочки», «Винкс», «Пирата Джейка»; простые карандаши, цветные карандаши, гуаши, акварель, тряпочки, стаканы – непроливайки – 3 шт, кисточки, клей – 3 шт.; картинки для наклеивания на поля по содержанию.

Для показа воспитателем (мотивации): готовые поля, фишки ДИП «Сонор»; **для проблемной ситуации:** начерченные пустые поля – 3 шт. размера А3; фишки ДИП «Сонор» - персонажи диснеевских мультфильмов:

«Пират Джейк» - 2 преследователя и 6 убегающих;

«Русалочка» - 2 преследователя и 6 убегающих;

«Винкс» - 2 преследователя и 6 убегающих

№	Этап занятия Структурные компоненты деятельности	Ход ООД		
		Деятельность педагога	Деятельность детей	Время
1.	ВВОДНАЯ ЧАСТЬ Организационный момент	Встреча детей: - Здравствуйте, дети! (дети садятся в круг). Игра - упражнение «Знакомство». Воспитатель называет свое имя и показывает какое у нее настроение. Побуждает детей называть свое имя и настроение.	Дети здороваются. Называют свое имя, и показывают свое состояние и настроение.	3 мин.
2.	Проблемная ситуация (или мотивация) и постановка и принятие детьми	Мотивация. 1. Показ: Перед детьми на полу лежат готовые нарисованные и начерченные пустые поля, а также фишки ДИП «Сонор» в перемежку.	Дети рассматривают поля ДИП «Сонор» и фишки.	5 мин

	цели занятия	<p>2. Беседа о ДИП «Сонор»: узнать, знают ли эту игру. Если нет, то коротко познакомить с этой игрой.</p> <p>Проблемная ситуация:</p> <p>1. Вопрос: - Обратите внимание на поля. Что тут не так?</p> <p>2. Показ фишек ДИП «Сонор» - персонажи диснеевских мультфильмов: - «Пират Джейк» - 2 преследователя и 6 убегающих; - «Русалочка» - 2 преследователя и 6 убегающих; - «Винкс» - 2 преследователя и 6 убегающих</p> <p>3. Обсуждение о создании поля для персонажей ДИП «Сонор»: - Наводящий вопрос: чего для них нет?</p> <p>4. Показ, объяснение: поля только начерчены, но не понятно для каких персонажей.</p> <p>5. Вопрос: - Что же нам делать? - Значит, нужно самим изготовить поля для Диснеевских персонажей «Русалочки», «Винкс», «Пирата Джейка» для игры ДИП «Сонор».</p>	<p>Ответы детей. Если знают, то рассказывают о поле, фишках.</p> <p>Ответы детей. (Некоторые поля нарисованы, а некоторые пустые).</p> <p>Дети рассматривают поля и фишки. Дети угадывают, из каких диснеевских мультфильмов эти персонажи фишек.</p> <p>Ответы детей. (Поля пустые. Только начерчены).</p> <p>Высказывания детей. (Можно нарисовать, наклеить. Самим изготовить поля).</p>	
3.	<p>ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ Проектирование решений проблемной ситуации, актуализация знаний, или начало выполнения действий по задачам ООД</p>	<p>Выбор диснеевских персонажей детьми.</p> <p>Для того, чтобы изготовить поле, вам нужно будет сначала договориться, кто с кем будет вместе работать. Тогда поле станет волшебным.</p> <p>Вопрос: - Почему? Если вы будете договариваться и работать сообща вместе, тогда получится красивое поле – волшебное!</p> <p>- Вам нужно будет придумать, что можно нарисовать. На столах имеются карандаши, краски, клей и детали картинок для создания волшебных полей для «Русалочки», «Винкс», «Пирата Джейка».</p> <p>- А чтобы вам легко было вместе изготовить волшебное поле, давайте немножко отдохнем.</p> <p>Физкультминутка:</p> <p>Самостоятельная работа - Теперь выбирайте себе места. Приступаем к созданию волшебного поля (детям даются пустые начерченные поля).</p> <p>Диалог: по мере необходимости помочь, объяснить (узнать где клеить детали картинок и что нарисовать, что использовать: краску или карандаши, или</p>	<p>Дети выбирают себе персонажи – фишки. Дети договариваются, кто с кем будет работать.</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Договариваются между собой. Дети рассказывают свои планы действия</p> <p>Дети сообща приступают к работе.</p> <p>Дети играют в самостоятельно созданных полях</p>	<p>5 мин</p> <p>3 мин 4 мин</p> <p>5 мин</p>

		вовсе не рисовать) <i>Самостоятельная игра</i>		
4.	<u>ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ</u> Итог занятия. Систематизация знаний. Рефлексия	Подведение итогов: - Чем занимались? - Что делали? - Понравилось ли? Рефлексия деятельности: получилось? - Играли? - Кто победил? - Кто сколько очков получил? - Хотели бы еще играть?	Ответы детей Самооценка детей Ответы детей	5 мин



