

Технологическая карта  
Фрагмента познавательно-игрового модуля  
«Волшебная веревочка – ситии»  
для детей подготовительной к школе группы

Борисова Нюргуяна Павловна,  
воспитатель МБДОУ «Тюнгюлюнский центр  
развития ребенка – детский сад «Олимпоники»  
МР «Мегино-Кангаласский улус»

Цель		Ознакомление с якутской лошадью в процессе познавательной-игровой деятельности				
Образовательные задачи		Развивающие задачи			Воспитательные задачи	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Познакомить с игрой «Волшебная веревочка «ситии»;</li> <li>Активизировать и обогатить словарь детей существительными: «ситии», «дэйбиир», «кычым»;</li> <li>Закрепить правильное отчетливое произношение звуков с помощью рече-двигательного упражнения «Лошадка».</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Развивать пространственное представление;</li> <li>Развивать слуховое внимание, воображение;</li> <li>Повышать творческую активность и способствовать дальнейшему развитию навыков танцевальных движений, умений ритмично, выразительно двигаться.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Воспитывать уважение к традициям народа саха;</li> <li>Воспитывать доброжелательное отношение друг другу, желание помочь;</li> </ul> Поддержка детской инициативы.	
Средства ИКТ		ЦОР на CD-ROOM. Музыкальный центр, проектор				
Форма мероприятия		НОД				
Основная образовательная область		Познавательное развитие				
Этапы	Задачи	Формы организации совместной деятельности педагога и детей	Средства которые использует педагог	Содержание совместной деятельности на каждом этапе		Результат
				педагог	дети	
Введение в игровую ситуацию	Знакомство с веревкой «ситии»	Показ, объяснение	Веревка «ситии»	Показывает и рассказывает	Раскатывают, перебирают веревку, прилаживают ко лбу, выражают чувства	Установление контакта между детьми и педагогом. Возникновение интереса к «ситии»
Игровая ситуация. Авторская игра «Колечко с сюрпризами»	Знакомство с правилами игры. Обогащение словаря. Правильное отчетливое произношение звуков с помощью рече-двигательного упражнения «Лошадка».	Объяснение, игра	Веревка «ситии», колечко с сюрпризами, музыкальные инструменты «Копытца», «дэйбиир», «матаарчах» с двойным дном,	Объясняет правила игры, показывает и делает рече-двигательное упражнение «Лошадка». Танцует.	Играют, делают и проговаривают упражнение «Лошадка» и танцуют.	Возникновение интереса к игре, совместная деятельность между детьми и педагогами.

	Создание игровой атмосферы для самовыражения детей в движении под музыку		музыкальный проигрыватель.			
Информационно-познавательная часть	Знакомство с якутской лошастью	Показ, рассказ	Видеоролик «Дьөнөгөй»	Знакомить с особенностями якутской лошади.	Смотрят, слушают, задают вопросы.	Восприятие информации, настрой на совместную деятельность
Продуктивно – игровая ситуация «Якутская лошадка»	Закрепить силуэтное рисование нитью «ситии», развивать пространственные представления, продолжать развивать мелкую моторику и детское творчество. Обтгащение словаря «кычым».	Объяснение, совместная продуктивная деятельность.	Многофункциональная игровая доска с нанесенной координатной сеткой с гвоздиками. Короткая, тонкая веревочка «ситии» Атрибуты для украшения якутской лошади.	Настраивает на совместную деятельность детей, помогает, мотивирует на творчество.	Рисуют, наряжают лошадь	Создание силуэта лошади.
Выход из игровой ситуации	Подведение итогов	Рефлексия, сюрпризный момент.	Поднос с магнитиками «Кычым»	Побуждает детей подвести итог своей деятельности, делиться впечатлениями о проведенном занятии.	Делятся впечатлениями.	Формулировка выводов
Методическая литература	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Комплексные занятия по программе «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой – Волгоград:Учитель, 2012г.</li> <li>2. «Тосхол» базовая программа Министерства образования Республики Саха (Якутия) – Якутск: 2009г.</li> <li>3. Гоголева С.В., Лепчикова Л.П., Саввина М.Н., Дидактические игры. Хамсаныылаах оонньуулар, эрчиллиилэр. Якутск, 1991.</li> <li>4. Богатырева А.Е. «Кыл, сиэл кистэлэңэ» Якутск: Бичик, 2008г.</li> </ol>					