

*Муниципальное дошкольное образовательное
бюджетное учреждение
«Великосельский детский сад №14».*

Проект

**«Сенсорный игровой
контроллер ☆❁■❁❁▼ как
средство ознакомления детей
старшего дошкольного
возраста с окружающим
миром.**

Разработала: воспитатель Крылова А.В.



**с. Великое
2020-2022г.**

Актуальность проекта.

На сегодняшний день многообразие информационных технологий значительно расширяют возможности специалистов и педагогов дошкольного воспитания в сфере обучения детей. Современный компьютер позволяет наиболее успешно и полно реализовать способности ребенка на стадии дошкольного развития. Обычные технические средства позволяют только насытить ребенка готовыми, многократно отработанными знаниями, а информационно-коммуникационные технологии способствуют развитию интеллекта ребенка, выявлению его творческих способностей. Современный ребёнок развивается в мире, существенно отличающемся от того, в котором выросло предыдущее поколение. Весьма вероятно, что ИКТ будут играть важную роль в учебной среде на протяжении всего периода жизни ребёнка и в его взрослой жизни.

Информационные технологии призваны стать неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность. Именно внедрение ИКТ позволит наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка дошкольного возраста в период дошкольного образования. Применение датчика Kinesst и интерактивного комплекса соответствует условиям для развития важнейших психических процессов (мышления, воображения, памяти, внимания), процессов само регуляции личности, способствует мотивации детей к познавательной деятельности, что обеспечивает хорошую подготовку к обучению детей в школе.

Творческое название проекта: «Я познаю мир»

Цель проекта:

Создание условий для использования интерактивного комплекса "Играй и развивайся" в познавательном развитии дошкольников;

Задачи:

- ❖ Познакомить детей и родителей с игровой интерактивной системой «Играй и развивайся», с применением бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect.
- ❖ Применить технологию игрового сопровождения воспитательно- образовательного процесса через использование интерактивного комплекса «Играй и развивайся».
- ❖ Проверить эффективность применения интерактивного комплекса «Играй и развивайся» в познавательном развитии дошкольников.

- ❖ развивать координацию движений;
- ❖ тренировать память, внимание;
- ❖ развивать логическое мышление.

В основу проекта положены принципы ФГОС дошкольного образования:



- обогащение (амплификация) детского развития;
-  - построения образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом дошкольного образования;
-  - содействия и сотрудничества детей и взрослых, признания ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
-  - поддержки инициативы детей в различных видах деятельности;
-  - сотрудничества с семьей;
-  - возрастной адекватности дошкольного образования (соответствия условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

Вид проекта: познавательно-игровой.

Участники проекта: дети старшего дошкольного возраста, воспитатели и родители воспитанников.

Срок реализации: долгосрочный (сентябрь 2020г-май 2021г)

Предполагаемый результат.

- 1.Повышение эмоциональной заинтересованности и мотивации;
2. Снижение утомляемости;
- 3.Активизация психических процессов (внимание, зрительное и слуховое восприятие, память и мышление);
- 4.Повышение эффективности работы по развитию словаря, грамматического строя речи, связной речи, коммуникативных навыков и обучению грамоте.

Этапы проекта:

1. Подготовительный.
2. Организационно - практический. Внедренческий.
3. Заключительный.

Направления работы:

Предварительная работа:

- Подобрать методическую, научно-популярную литературу;
- Игрушки, иллюстрационный материал, атрибуты для игровой деятельности в рамках проекта.
- Сбор и изучение информации по изучаемой теме (поиск информации в Интернет, и других источниках);
- Игровая непосредственно образовательная деятельность;
- Практикум для педагогов;

Работа с родителями:

1. Ознакомление родителей с целями и задачами проекта.
2. Консультация для родителей об игровой интерактивной системе «Играй и развивайся», с применением бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect .

Образовательные области:

- ✓ Познавательное развитие
- ✓ Художественно-эстетическое развитие
- ✓ Социально-коммуникативное развитие
- ✓ Физическое развитие
- ✓ Речевое развитие

Реализация проекта:

Подготовительный этап

№	Мероприятие	Ответственные	Сроки
1	Определение целей и задач проектной деятельности	воспитатель	1 неделя декабря
2	Составление плана основного этапа	воспитатель	2-3 неделя декабря
3	Разработка анкеты для родителей «Игровая интерактивная система «Играй и развивайся», с применением бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect».	воспитатель	3 неделя декабря

4	Разработка буклетов: «Рекомендации для родителей по эффективному и правильному применению игровых программ средствами информационных технологий»;	воспитатель	3-4 неделя декабря
5	Разработка консультации для родителей «Игровая интерактивная система «Играй и развивайся», с применением бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect».	воспитатель	4 неделя декабря
6	Разработка консультации-практикума для педагогов «Использование интерактивного оборудования в образовательной деятельности».	воспитатель	4 неделя декабря

Основной этап

<i>№</i>	<i>Мероприятие</i>	<i>Участники</i>	<i>Сроки</i>
1	Анкетирование родителей «Игровая интерактивная система «Играй и развивайся», с применением бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect».	Родители группы «Рябинка», воспитатель	3 неделя января
2	Информирование родителей (Буклеты: «Рекомендации для родителей по эффективному и правильному применению игровых программ средствами информационных технологий»).	Родители группы «Рябинка», воспитатель	4 неделя января
3	Открытое занятие по теме «Эстафета –транспорт»	Воспитанники д/с	4 неделя января
4	Консультация-практикум для	педагоги МДОБУ	3 неделя

	педагогов «Использование интерактивного оборудования в образовательной деятельности»	«Великосельский детский сад №14»	февраля
5	Консультация-практикум для родителей «Использование информационно – коммуникационных технологий (ИКТ) во взаимодействии с семьей»	Родители, воспитатели	4 неделя февраля

Заключительный этап

<i>№</i>	<i>Мероприятие</i>	<i>Участники</i>	<i>Сроки</i>
1	Подведение итогов о проделанной работе.	Воспитатель	2-3 неделя марта
2	Итоговое занятие «Дикие и домашние птицы».	Воспитатель, дети	4 неделя марта, апрель
3	Выступление и показ презентации на педсовете «Использование обучающей интерактивной системы датчик Kinekt для ознакомления детей дошкольного возраста с окружающим миром образовательной деятельности через подвижные занятия «Играй и развивайся».	Воспитатели	4 неделя марта, апрель
4	Анализ достижения поставленных целей и полученных результатов.	воспитатели	4 неделя марта, апреля

Заключение

В современном мире практически невозможно стоять на месте. Поэтому ИКТ прочно вошли в нашу современную жизнь, в частности в воспитательно-образовательный процесс дошкольных учреждений.

В заключение хочется отметить, что в условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использовать ИКТ в различных видах

образовательной деятельности. Совместная организованная деятельность педагога с детьми имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Всё это может обеспечить нам компьютерная техника с её мультимедийными возможностями. Использование информационных технологий позволит сделать процесс обучения и развития ребёнка достаточно эффективным, откроет новые возможности образования не только для самого ребёнка, но и для педагога. Однако, какими бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, но заменить живого общения педагога с ребёнком они не могут и не должны. Использование ИКТ способствует повышению качества образовательного процесса: педагоги получают возможность профессионального общения в широкой аудитории пользователей сети Интернет, повышается их социальный статус. Использование ИКТ в работе с детьми служит повышению познавательной мотивации воспитанников, соответственно наблюдается рост их достижений, ключевых компетентностей. Родители, отмечая интерес детей к ДОУ, стали уважительнее относиться к воспитателям, прислушиваются к их советам, активнее участвуют в групповых проектах. Таким образом, игровое интерактивное оборудование является эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно обогащать развивающий процесс, речь, стимулировать индивидуальную деятельность, развивать познавательные процессы детей и расширять кругозор, воспитывать творческую личность, адаптированную к жизни в современном обществе.

Список используемой литературы и Интернет-ресурсов:

1. Бехтерева Е.Н., Пичугина И.И Б555 Интерактивная обучающая система «Играй и развивайся». Методическое пособие / Е.Н. Бехтерева, И.И. Пичугина. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2013. – 65 с.

2. Назарова А.В. Использование интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Xbox Kinect в образовательной деятельности ДОУ» // Образовательные проекты «Совёнок» для дошкольников. –2019. – No 75. – ART 190108. –0,3 п.л.
– URL:<http://www.kids.covenok.ru/issue/190108.htm>. – Гос. рег.ЭЛ No ФС 77 - 74533. –ISSN 2307-9282

3.Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Васильевой М.А. От рождения до школы. Основная образовательная программа дошкольного образования. – М.: Мозаика - Синтез, 2015. – 368 с.

Приложения

Приложение №1

Консультация для педагогов

Информационные технологии становятся неотъемлемой частью жизни современного общества. Современный процесс информатизации также затрагивает и дошкольные образовательные учреждения. Сегодня предъявляются новые требования к образованию детей дошкольного возраста через внедрение таких подходов, которые способствуют не замене традиционных средств дидактики, а расширению их возможностей. Поэтому современной актуальной задачей становится разработка технических средств, адаптированных для учебно-воспитательного процесса дошкольной образовательной организации. Использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в детской образовательной организации (ДОО) имеет ряд важных преимуществ: –повышение уровня визуализации материала;–экономия времени за счет функциональности, удобства и простоты навигации;–обучение становится интересным и

увлекательным;—обогащение современными технологиями образовательного процесса в ДОО;—интеграция видов детской деятельности, образовательных областей;—обеспечение качественной подготовки детей к школе через повышение общей компетентности, познавательной мотивации и интереса ребенка, развитие мелкой моторики, координации, всех видов восприятия, воспитание выдержки, самостоятельности. Информационные технологии призваны стать не чем-то дополнительным в обучении, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность. Именно внедрение ИКТ позволит наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка дошкольного возраста в период дошкольного образования. В настоящем пособии содержатся игры, предназначенные для организации непосредственно образовательной деятельности, а также самостоятельной игровой деятельности детей. Применение данного интерактивного комплекса позволяет создать условия для развития важнейших психических процессов (развитие мышления, воображения, памяти, внимания), процессов саморегуляции личности, способствует мотивации детей к познавательной деятельности, что обеспечивает хорошую подготовку к обучению детей к школе. Предлагаемая система построена на использовании бесконтактного сенсорного игрового контроллера Kinect. Преимуществом такой системы является не только интерактивность и красочность игрового занятия, но и то, что ребенок может развиваться не только умственно, но и физически. Данная разработка соответствует требованиям федерального государственного стандарта дошкольного образования, направлена на индивидуализацию образования и социализацию ребенка, учитывает специфику дошкольного возраста. Содержание комплекса основано на интеграции видов детской деятельности и охватывает все образовательные области: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие». Представленные игры имеют тематическую направленность, что создает удобство для использования в образовательной деятельности в ДОО. Однако, предлагаемая образовательная деятельность и ее последовательность носят рекомендательный характер и могут быть изменены или дополнены в соответствии со спецификой и планированием образовательной деятельности конкретных дошкольных образовательных организаций.

Приложение № 2

Консультация для родителей.

Кинект Kinect (ранее Project Natal) — бесконтактный сенсорный игровой контроллер, первоначально представленный для консоли Xbox 360, и значительно позднее для Xbox One и персональных компьютеров под управлением ОС Windows. Разработан компанией Microsoft.

Консоли Console на английском означает «пульт управления». Игровая консоль – это игровое устройство, подключаемое к компьютеру. Аналогично называют весь комплект устройств ввода-вывода: мышь, дисплей, клавиатура, а также внешние микрофоны и камеры.

Игровой контроллер — это устройство ввода информации, которое используется в консольных и компьютерных играх. Контроллер обычно присоединяется к игровой приставке или персональному компьютеру

Инновации в ДОУ стали необходимостью сегодня, возникла потребность внедрения интерактивных методов воспитания и обучения. Инновация предлагает новые методы и формы обучения детей дошкольного возраста с широким спектром интерактивного оборудования и программного обеспечения.

Современный педагог должен ориентироваться в педагогических технологиях, выбирать подходящие и создавать собственные компоненты. Сегодня трудно удивить кого-то компьютером, интерактивной доской или мультимедийным проектором в детском саду.

Техника стала необходимым и незаменимым инструментом для повышения качества образования и учебного процесса. Технические инновации в детском саду и внедрение на практике - главная задача современного дошкольного образования.

Инновации работы ДООУ в интерактивных технологиях повышают интерес и внимание дошкольников, создают интеллектуальную, мотивационную и оперативную готовность к дальнейшим действиям.

Интерактивные ресурсы в ДООУ делают образовательные мероприятия визуальными и интересными, повышают уровень мотивации дошкольников.

ИКТ могут способствовать лучшему взаимодействию педагогического коллектива и родителей при обучении детей. Инновации в ДООУ являются предпосылкой для развития дошкольного образования.

Современный ребёнок развивается в мире, существенно отличающемся от того, в котором выросло предыдущее поколение. Это обстоятельство открывает совершенно новые перспективы развития дошкольного образования как первой ступени дополнительного образования. Весьма

вероятно, что ИКТ будут играть важную роль в учебной среде на протяжении всего периода жизни ребёнка и в его взрослой жизни.





ПРЕИМУЩЕСТВА:

- ДЕТИ БОЛЬШЕ НЕ СИДЯТ У МОНИТОРА, ОНИ НАХОДЯТСЯ ДАЛЕКО ОТ ЭКРАНА, НЕ ПОРТЯТ ЗРЕНИЕ И ОСАНКУ.
- ПОДВИЖНЫЕ ЗАНЯТИЯ С «ИГРАЙ И РАЗВИВАЙСЯ» ДАЮТ СПЕЦИАЛИСТУ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В РАБОТЕ,
- ПОЗВОЛЯЮТ ДЕТЯМ ПОЛУЧАТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ УВЛЕКАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.
- ТАКИЕ ЗАНЯТИЯ ВЫЗЫВАЮТ У ДЕТЕЙ ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ПОДЪЕМ, ПОВЫШАЮТ МОТИВАЦИЮ И ПОЗНАВАТЕЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ, РАЗВИВАЮТ МЫШЛЕНИЕ, ПАМЯТЬ, КООРДИНАЦИЮ, ВОООБРАЖЕНИЕ, ОБЕСПЕЧИВАЮТ ХОРОШУЮ ПОДГОТОВКУ К ШКОЛЕ.
- ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ СООТВЕТСТВУЮТ ВОЗРАСТНЫМ И ИНДИВИДУАЛЬНЫМ ОСОБЕННОСТЯМ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

КОМПЛЕКС СОСТАВЛЕН В СООТВЕТСТВИИ С КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИМ ПЛАНИРОВАНИЕМ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ.

Приложение №6

Картотека интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Здоровей-ка»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»

Старший дошкольный возраст (5–6 лет)

Образовательные задачи

Формирование у детей привычки следить за чистотой тела, опрятностью одежды, прически.

Расширение представлений о составляющих (важных компонентах) здорового образа жизни (правильное питание, движение, сон, воздух и вода) и факторах разрушающих здоровье.

Формирование потребности в здоровом образе жизни.

Формирование у детей элементарных представлений о здоровом образе жизни, о полезных и вредных для здоровья человека привычках.

Примерная образовательная деятельность

Материал: картинки с видами спорта.

Ход занятия: педагог проводит физминутку.

Скачут, скачут по лесочку (прыжки на месте)

Зайцы – серые клубочки (руки возле груди, как лапки у зайцев, прыжки)

Прыг-скок, прыг-скок – (прыжки вперед-назад, вперед-назад)

Стал зайчонок на пенёк. (встать прямо, руки на пояс)

Всех построил по порядку,

Стал показывать зарядку.

(повернули туловище вправо, правую руку в сторону, затем влево и левую руку в сторону)

Раз! Шагают все на месте. (шаги на месте)

Два! Руками машут вместе, (руки перед собой, выполняем движение «ножницы»)

Три! Присели, дружно встали. (присесть, встать)

Все за ушком почесали. (почесать за ухом)

На «четыре» потянулись. (руки вверх, затем на пояс)

Пять! Прогнулись и нагнулись. (прогнуться, наклониться вперед)

Шесть! Все встали снова в ряд, (встать прямо, руки опустить)

Зашагали как отряд (шаги на месте)

– Ребята, скажите, а для чего нам нужна зарядка? А делаете ли вы ее каждое утро?

Затем педагог раздает детям карточки с видом спорта. Дети рассматривают их, рас-

сказывают про каждый вид спорта.

– Ребята, а что еще надо делать, чтобы быть полностью здоровыми? (Нужно правильно питаться; есть много витаминов; гулять на свежем воздухе и т.д.).

– Интерактивная игра «Распорядок дня»

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Распорядок дня»

Инструкция: расположи картинки в том порядке, в каком ты проводишь свой день!

Цель: игра формирует у детей элементарные представления о здоровом образе

жизни; закрепляет знания о правильном распорядке дня.

Краткое содержание: на экране в разном порядке расположены картинки, изображающие действия в течение всего дня. Ребенку нужно расположить эти картинки в хронологическом порядке. После того, как он их расположил, ему нужно составить

рассказ о своем распорядке дня.

Старший дошкольный возраст (5-6 лет)

Образовательные задачи

Закрепление знаний детей об уборке овощей на огороде, сбору семян.
Развитие умения сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия.

Расширение представлений об овощах, фруктах, ягодах, грибах.

Формирование умения рассказывать (по плану или образцу) о предмете, содержании сюжетной картины, составлять рассказ по картинкам с последовательно развивающимся действием.

Примерная образовательная деятельность

Предварительная работа: рассматривание картинок, выполнение коллективной аппликации, работа на участке, проращивание семян растений.

Ход занятия:

– Ребята, какое сейчас время года? (Осень).

– А кто знает, какие дары нам приносит осень? (Овощи, фрукты, урожай).

Педагог просит детей встать в круг.

– Ребята, давайте с вами поиграем! Встаньте в круг и повторяйте движения вместе со мной!

Дети в огород идут, (маршируют)

А там овощи растут, (поднимают руки вверх)

Дети спинки наклоняют, (наклоняются)

Овощи все собирают (изображают сбор овощей).

Вырос у нас чесночок, (дотрагиваются пальцем при названии каждого овоща)

Перец, томат, кабачок

Тыква, капуста, картошка,

Лук и немного горошка,

Овощи мы собирали, (сжимание и разжимание пальцев на обеих руках),

Ими друзей угощали (передают овощи друг другу).

– Ребята, скажите, а какие инструменты нам нужны для того, чтобы собрать урожай?

– Педагог раздает детям картинки с изображением овощей.

– Ребята, есть овощи, у которых и корень, и плод – одно и то же. Например, морковь. Такие овощи называются корнеплодами. Но есть овощи, которые созревают на кусте. Разделите ваши картинки на два класса.

Дидактические игры: «Чудесный мешочек» (с овощами и фруктами), «Найди свой любимый цвет», «Где растет?».

– Интерактивная игра «Описательный рассказ».

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Описательный рассказ»

Цель: развитие мышления; речевое развитие, формирование умений рассказывать

последовательно по алгоритму о предмете, составлять последовательный описательный

рассказ.

Краткое содержание: на экран выводится изображение овоща или фрукта.

1. Ребенок должен назвать его, отнести к определенному классу.

2. Затем выбрать его цвет.
3. Выбрать его форму.
4. Выбрать его вкус (лук – горький; лимон – кислый; конфета – сладкий вкус).
5. Определить, какой он (мягкий – подушка или твердый – кирпич).
6. Выбрать где он растет (грядка, куст, дерево).

Затем, опираясь на пиктограммы, ребенок должен составить описательный рассказ

данного фрукта или овоща. Алгоритм остается одинаковым на каждое задание. Овощи и фрукты меняются.

Используемые овощи: морковь, яблоко, банан, апельсин.

Старший дошкольный возраст (5–7 лет)

Образовательные задачи

Развивать интерес к изобразительной деятельности. Включить элементы семёновской, загорской, полхов-майданской росписи в творческую работу детей, помогать осваивать специфику этих росписей.

Совершенствовать умение замечать и выделять выразительные решения изображений, радоваться достигнутому результату.

Упражнять в подборе слов со сходным значением, ласковых имён для игрушки.

Воспитывать у детей любовь и бережное отношение к изделиям народных мастеров.

Примерная образовательная деятельность

Ход занятия. Ребята, к нам сегодня пришли гости. Давайте поздороваемся. Это матрешка. Матрешка – это деревянная кукла, правда она похожа на Ваньку-встаньку?

Изображает она русскую крестьянскую девушку. Внутри матрешки вкладывают несколько меньших, располагая их по росту. Деревенский мастер наградил матрешек русской красотой – чёрными бровями, румяными щёчками, синие глаза прикрыл длинными ресницами.

Появилась первая матрешка давно более 100 лет назад. Однажды из Японии привезли игрушку – большеголового деревянного японца. Раскроешь его, а там еще такая же игрушка, раскроешь вторую, а там третья.

Очень понравилась такая игрушка русским мастерам.

Они «переодели» ее в русский сарафан с передничком, на голову повязали яркий платочек, нарисовали красивые глазки, наложили на щеки румяна.

И называли ее старинным русским именем – Матреной.

А как будет звучать ласковое имя Матрены?

– Матренушка, Мотронушка, Матрешечка.

Ребята, как вы думаете, почему матрешка одна? (Она потерялась, отстала от своих подружек, заблудилась.)

Ей, наверное, очень одиноко. Может, мы ей поможем найти сестричек-подружек?

Я предлагаю поиграть с матрёшками.

Хороводная игра «Матрешка»
Ой, Матрешки, вы Матрешки -
Красные сапожки,
Аленький платочек,
Сарафан в цветочек.
На ноги вставайте,
Пляску начинайте
(говорком) Танцуй сколько хочешь,
Выбирай, кого захочешь.

Любят Матрешек русские люди. А народные мастера с удовольствием их изготавливают. Да только в разных селах матрёшечки разные получаются: – Эта матрешка из села Загорское. Загорская матрешка. Посмотрите на неё – округлая, одета в сарафанчик, кофточку с вышивкой, поверх сарафана передник с вышитым узором или цветами, на голове платочек. Декоративная роспись скромно украшает платок и край фартука. Эти несложные узоры местные мастера называют пеструшкой.

– Семёновская Матрёшка. Мастерят таких матрёшек в городе Семенове, отсюда и название - Семеновская. В росписи этой матрешки главное место занимают букеты красивых цветов на фартучке.

Из тихого зеленого городка Семёнова.

В гости к вам пришла.

Букет цветов садовых розовых, бордовых

В подарок принесла.

Обратите внимание на фартук, на котором изображён букет пышных цветов.

Какие краски используют семёновские мастера для узоров? (ответ: детей).

– А эта Матрешка из Полхов-Майдана.

Украшен её наряд цветами

С сияющими лепестками

И ягодами разными,

Спелыми и красными.

Посмотрите, её фигурка вытянутая, стройная, с маленькой головкой, и похожа на столбик или куколку. У Полхов-Майданских матрешек нет сарафана и фартука. Вместо этого – большой букет цветов на голове полушалок без узелка.

Ребята, а ведь обычно у матрешек большая семейка, много сестричек.

Давайте поможем нашим матрешкам собраться в большую семью – смастерим для них младших сестричек...

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Раскраска»

Цель:

Знакомить детей с народным творчеством на примере народных игрушек.

Учить детей создавать и раскрашивать узоры дымковской, филимоновской, гжельской, хохломской росписи.

Учить детей самостоятельно выбирать элементы росписи и цветовую гамму.

Расширять представление детей о многообразии предметов декоративно-прикладного искусства.

Краткое содержание: на экране появляется изображение ваз, чаш, подносов. Ребенку нужно раскрасить предмет подходящими цветами, типичными для данного узора.

Инструкция (озвученные задания):

- 1) Раскрась вазу городецким узором.
- 2) Раскрась блюдце гжельским узором!
- 3) Раскрась поднос городецким узором!
- 4) Раскрась доску хохломским узором!
- 5) Раскрась доску гжельским узором!
- 6) Раскрась доску городецким узором!
- 7) Раскрась вазу хохломским узором!
- 8) Раскрась вазу гжельским узором!
- 9) Раскрась поднос хохломским узором!

Игра «Аппликация»

Цель:

Учить детей создавать и раскрашивать узоры дымковской, филимоновской, гжельской, хохломской росписи.

Учить детей самостоятельно выбирать элементы росписи и цветовую гамму.

Краткое содержание: на экране появляется контур узора. Ребенку нужно найти

подходящие по размеру, цвету детали и «склеить» их.

Инструкция (озвученные задания):

- 1) Собери гжельский узор!
- 2) Собери городецкий узор!
- 3) Сложи узор Северной Двины!
- 4) Собери хохломской узор!
- 5) Собери филимоновскую игрушку!

Темы «Осенняя фантазия», «Краски осени»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие»,

«Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»

Старший дошкольный возраст (5–7 лет)

Образовательные задачи

Формирование умения замечать приметы осени (похолодало, пожелтели листья, листопад).

Расширение представлений детей о деревьях, кустарниках, травянистых растениях.

Развивать умения устанавливать простейшие связи между явлениями живой и неживой природы (похолодало – исчезли бабочки), вести сезонные наблюдения.

Примерная образовательная деятельность

Материал: дидактическое пособие «Деревья и листья», например, издательства «Мозаика-Синтез».

Проведение:

- Ребята, какое время года сейчас? (Осень)
- А какой первый осенний месяц? (Сентябрь)
- А какой месяц на дворе сейчас? (Октябрь)
- Ребята, скажите, а какие изменения с природой происходят осенью? (Улетают птицы на юг; спеет урожай; листопад).
- А вы замечали, какие красивые листья на улице? Какого они цвета? Давайте посмотрим, какие листья бывают у разных деревьев (использование дидактики).

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Где чей листочек?»

Инструкция: найди, с какого дерева упал этот листок!

Цель: закрепление у детей знаний о деревьях. Развитие умения соотнести форму листочка с деревом. Также развитие мышления, цветового восприятия, внимания.

Краткое содержание: на экране выводятся изображение листочка. Ребенок должен внимательно посмотреть на листочек и соотнести его с деревом. Для этого он должен удержать руку на выбранном дереве.

Картинки деревьев в игре: береза, дуб, ива, каштан, клен, осина, рябина, тополь.

Игра «Считаем листочки»

Инструкция: послушай загадку и выбери правильный ответ. Пример: «Найди три красных и два желтых листочка» или «Найди один желтый и четыре красных листочка».

Цель: развитие и закрепление математических навыков.

Краткое содержание: на экране выводятся картинки с изображениями разного количества листочков. Ребенку нужно послушать задачу и показать картинку, на которой верное количество листочков.

Тема «На подворье нашем»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие»,

«Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»

Старший, дошкольный возраст (5–6 лет)

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Запоминай-ка»

Цель: развивает память, внимание.

Проведение: на экране появляется изображение 5 животных. Ребенку предъявляются картинки в течение 10 секунд. Затем картинки перемещаются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.

Игра «Описательный рассказ»

Цель: речевое развитие, умение описывать животных.

Проведение: на экране выводится картинка. Нужно выбрать следующее по пунктам.

- 1) Домашнее это животное или дикое?
- 2) Какого оно цвета?
- 3) Это хищник или травоядное?
- 4) Живет на ферме или в лесу?
- 5) Какой у него детеныш?

Корова – домашнее животное, черно-белого цвета, которое ест травку, живет на ферме. Её детеныш теленок.

Игра «Осенняя одежда»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»

Старший, дошкольный возраст (5–6 лет)

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Описательный рассказ»

Цель: речевое развитие.

Проведение: На экране выводится изображение вещи. Далее ребенок выбирает ее

характеристики по следующему алгоритму.

- 1) Это вещь мужская или женская?
- 2) Из чего она сшита?
- 3) Выбрать составляющие (воротник, пуговица, пояс).
- 4) Какого она цвета?

Затем ребенок составляет описательный рассказ.

Игра «Запоминай-ка»

Цель: развивает память, внимание.

Проведение: на экране появляется изображение 5 предметов одежды.

Ребенку

предъявляются картинки в течение 10 секунд. Затем картинки

перемешиваются. Нужно

их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.

Игра «Кто как готовится к зиме?»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие»,

«Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»

Старший дошкольный возраст (5–6 лет)

Образовательные задачи

Продолжать знакомить с семейными традициями.

Учить связно и последовательно рассказывать историю своей семьи.
Закреплять навык определять родственников на фотографиях.

Учить выстраивать с помощью взрослых родословное дерево.

Рекомендуемый материал: «Какие бывают профессии», рабочая тетрадь для занятий с детьми, «Мозаика- Синтез»; дидактическое пособие «Профессии».

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Посчитай-ка»

Инструкция: Например, «покажи, где два взрослых и два ребёнка» или «покажи, где один взрослый и три ребёнка».

Цель: развитие и закрепление математических навыков; развитие мышления, внимания.

Краткое содержание: на экране выводится несколько картинок с изображениями членов семьи. Ребенку задается вопрос, ему нужно посчитать сколько взрослых и сколько детей на картинке находится, и выбрать правильный ответ.

Старший, дошкольный возраст (5–6 лет)

Образовательные задачи

□□ Формирование и закрепление умения наводить порядок; совершенствование умения аккуратно складывать в шкаф одежду; формировать привычку бережно относиться к вещам.

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Наведи порядок»

Инструкция: Наведи порядок в комнате! Положи вещи на свои места!

Цель: игра закрепляет у ребенка умения наводить порядок в комнате, раскладывать все вещи по местам. Также игра развивает внимание и наблюдательность.

Проведение: на экране появляется изображение комнаты, в которой предметы лежат не на своих местах. Ребенку нужно разложить вещи на места, выбирая их рукой и перетягивая на их контур.

Игра «Птичий двор»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие»

Старший, дошкольный возраст (5–6 лет)

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Собери по частям»

Инструкция: собери птичку из частей.

Цель: закрепление у детей знаний о том, что у птицы есть крылья, хвостик, перья, лапки.

Проведение: игра построена по типу аппликации. Ребенку предлагается собрать птичку из частей.

Аппликации в игре: синичка, петух, павлин, курица, голубь, ворона, утка, сойка.

Игра «Безопасное поведение на дороге»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие»

Старший дошкольный возраст (5 – 6 лет)

Образовательные задачи

□□Закрепить знания детей о правилах дорожного движения

□□Способствовать развитию внимания, мышления у детей

Примерная образовательная деятельность

Данную игру хорошо использовать на итоговом занятии по передаче детям знаний о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства.

Материал: картинка «Светофор»; дорожные знаки «Пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход», атрибуты: «Машины», «Пешеходы»; коврик – дорожка «зебра»; электронный светофор (можно заменить сигнальными карточками красного и зеленого цвета)

Ход занятия.

Воспитатель: (показывает серию картинок: светофор, дорожные знаки «Пешеходный переход», «Подземный пешеходный переход»): Ребята, что это такое? Где можно встретить знаки? Что они обозначают, для чего нужны?

Ребята, у меня в коробочке есть интересные кружочки. Каждый вытянет себе по одному. У кого на кружочке нарисована машина, тот будет бегать по дороге. У кого нарисованы человечки – те будут пешеходами. Давайте вспомним с вами, на какой сигнал светофора начинается движения на дороге? На какой сигнал нельзя передвигаться?

- А где можно переходить дорогу? В любом месте, где нам захочется? Или есть специальные места на дороге?

Действительно, по дороге двигаются машины, но и людям – пешеходам тоже надо перейти дорогу.

- Сейчас давайте поиграем. Вам нужно разбиться на команды соответственно кружочкам, которые вы выбрали, и двигаться соответственно сигналам светофора.

Вариант 1: Я буду управлять светофором (в случае использования электронного игрового светофора).

Вариант 2: Я буду управлять светофором для автомобилей, а мой помощник – светофором для пешеходов (в случае использования сигнальных карточек красного и зеленого цвета).

Закрепление материала: интерактивная игра «Безопасность. ПДД»

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Переход дороги»

Инструкция: Встань на тротуар. Переходи дорогу только на зеленый сигнал светофора.

Цель: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения.

Краткое содержание: нужно встать у края дороги, дождаться зеленого сигнала светофора и остановки машин, затем перейти проезжую часть дороги по пешеходному переходу (по «зебре»).

Используемые картинки: дорожное полотно с пешеходным переходом по центру, автомобили, светофор.

Игра «ПДД свободная практика»

Инструкция: Инструкция дается воспитателем.

Цель: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения.

Краткое содержание: На экране изображен участок дороги, на котором появляется ребёнок. Игрок может свободно перемещаться по картинке согласно вопросам воспитателя. Воспитатель может попросить ребенка, например, правильно перейти дорогу, подойти к машине или дорожному знаку для закрепления знаний по этим предметам.

Игра «Геометрические фигуры»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие»

Старший дошкольный возраст (5 – 6 лет)

Образовательные задачи

□□Закрепить знания детей о формах, их разновидностях, об основных 9 цветах;

□□Способствовать развитию ориентировки на плоскости;

□□Способствовать развитию у детей зрительно – моторной координации, внимания, логического мышления.

Примерная образовательная деятельность

Материал: плоскостные фигуры различного цвета, математические карточки с изображением знаков сложения, вычитания, равно, подборка картинок «Где можно увидеть звезду»

Ход занятия.

Воспитатель вносит коробку с фигурами и предлагает детям отгадать, о чем пойдет речь. Ответы детей.

Воспитатель: Ребята, какие фигуры вам знакомы? __

У каких фигур нет углов?

У каких фигур есть углы? Сколько углов у треугольника?

Нужно выбрать фигуры, у которых 4 угла (квадрат, прямоугольник, ромб). Назовите их.

Сколько углов у пяти-, шестиугольника?

Вместе с этим дети определяют цвет каждой из фигур.

Найдите в группе предметы, которые имеют форму: овала, круга, треугольника, квадрата?

В коробке среди фигур дети находят пятиконечную звезду, называют что это, считают количество лучей, рассматривают картинки, где можно увидеть звезду (елка, космические звезды и т.д.)

Ребята, давайте посчитаем, сколько кругов (квадратов и т.д.) в нашей коробке, сколько шестиугольников? (Ответы детей.)

А чтобы узнать, сколько вместе и кругов и шестиугольников, что нужно сделать? (сложить)

Давайте запишем это выражение на доске. Числа мы обозначаем цифрами, а сложение и равенство знаками, какими? Кто поможет мне записать?

У меня есть коробка, в которой собрано множество математических знаков, выберите знакомые вам знаки, когда мы их используем?

А сколько еще незнакомых вам знаков! С ними вы познакомитесь в школе, пока давайте рассмотрим, на что они похожи.

Рассматривают, обсуждают.

Ребята, я вижу вы уже хорошо знаете многие фигуры.

Сейчас я познакомлю вас с новой игрой, где вы встретите и фигуры и математические знаки, которые мы с вами рассматривали.

Играть будем по – очереди, кто наберет большее количество очков тот и выиграет.

Закрепление материала: интерактивная игра «Фигуры» (Логика)

Описание интерактивных игр системы «Играй и развивайся»

Игра «Фигуры» (Логика)

Цель: Развитие логического мышления, внимания, зрительной координации, закрепление знаний детей о форме, цвете, подготовка к зрительному восприятию математических знаков.

Краткое содержание: На экране высвечиваются игровое поле, в центре которого изображены фигуры– 4 ряда по 4 фигуры в каждом ряду. Справа– математические знаки, сверху – изображение каждой фигуры и соответствующего ей математического знака. Ребенку предлагается в течение 60 секунд выбрать справа математический знак, соответствующий фигуре, которая выделена в игровом поле. Чем больше правильных ответов, тем больше очков заработает игрок.

Педагог перед началом игры объясняет её правила ребенку.

Используемые картинки цветные геометрические фигуры: зеленый круг, желтый квадрат, синий треугольник, бирюзовый ромб, оранжевый шестиугольник, фиолетовый крест, красная пятиконечная звезда;

Графические изображения математических знаков.

Игра «Транспорт»

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие»

Приложение № 3

Анкета для родителей

Уважаемые родители!

Для эффективного использования интерактивного оборудования в образовательной деятельности с детьми ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы.

1. Знаете ли Вы, какие виды интерактивного оборудования (интерактивная доска, интерактивный стол, бесконтактный контролер датчика Kinect, документ-камера, планшет, программируемые игрушки, видеокамера, фотоаппарат и др.) используются с детьми в детском саду?

2. Поддерживаете ли Вы использование интерактивного оборудования в образовательных целях в детском саду?

3. Какие виды интерактивного оборудования (планшет, фотоаппарат, программируемые игрушки и др.) Ваш ребенок использует дома?

4. Для чего Ваш ребенок использует интерактивное оборудование (игры, просмотр мультфильмов, творчество и др.)?

5. Как часто Ваш ребенок использует интерактивное оборудование?

6. Какие проблемы возникают при использовании интерактивного оборудования ребенком дома?

7. Какие вопросы по использованию интерактивного оборудования в саду и дома Вы бы хотели обсудить с педагогами детского сада (безопасность при работе с компьютером, программы и приложения полезные для детей, мастер-классы по работе с ними и др.)?

Спасибо за сотрудничество!

Приложение №5

Открытое занятие с детьми средней группы по ознакомлению с окружающим с использованием датчика «Kinect».

Эстафета- транспорт»









Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение

Приложение № 4

«Великосельский детский сад №14»

Конспект занятия по ознакомлению детей с окружающим миром

«Эстафета- транспорт»

Средняя группа 4-5 лет



Подготовил: воспитатель
Крылова А.В.

с. Великое
2021г.

Цель: Закрепление знаний детей о видах транспорта.

Задачи:

Образовательные:

- Уточнять и закреплять знания детей о транспорте (наземный, воздушный, водный, специальный по назначению); профессиях людей, которые работают на транспорте;
- Учить детей выполнять задания с помощью бесконтактного датчика кинект;

Развивающие:

- Развивать связную речь, умение отвечать на вопросы, активизировать словарный запас по теме «Транспорт»;
- Развивать у детей логическое мышление, внимание, память, речевую активность.
- Развивать умение соотносить геометрические фигуры (квадрат, круг, треугольник) с заданным образцом (эмблемы на стульях).
- Развивать мыслительную деятельность детей посредством презентации.

Воспитательные:

- Воспитывать навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, самостоятельности;
- Воспитывать интерес к транспортным средствам;

Использованные технологии:

Игровые

ИКТ

Личностно – ориентированные

Здоровьесберегающие

Предварительная работа: игры с бесконтактным игровым контроллером Kinect, рассматривание и иллюстраций по теме транспорт, чтение художественных произведений о транспорте, разучивание физкультминуток.

Оборудование: датчик Kinect, мультимедийный проектор, компьютер, презентация «Транспорт»

Форма проведения: подгрупповая (6 человек).

1.Организационный этап (дети заходят в зал, приветствуют гостей и встают в круг, взявшись за руки) 3минуты

Открывается 1 слайд на нем изображен поезд

(ответы детей)

(Поезд)

2.Основной этап

(Детям выдаются билеты с геометрическими фигурами разных цветов, по которым они должны занять свои места которые указаны на стульчиках.

(2 слайд изображен поезд на станции остановка «Собери картинку»)

Воспитатель: Колокольчик озорной,
Ты ребят в кружок построй.

Собрались ребята в круг

Слева –друг и справа – друг.

Вместе за руки возьмёмся

И друг другу улыбнёмся.

Улыбнемся и гостям, но, а гости улыбнутся нам!

Ребята а вы путешествовали, когда нибудь? А на каком виде транспорта можно путешествовать?

Колокольчик у нас не простой, а волшебный он поможет нам отправиться в путешествие.

На каком виде транспорте мы будем путешествовать, вы узнаете, если отгадаете мою загадку?

***В поле лестница лежит,
Дом по лестнице бежит
Вы догадались что это? (поезд)***

Воспитатель: Верно, на поезде.

Посмотрите, пожалуйста, это на наш чудесный поезд. Он уже подъезжает, давайте, как поезд погудим вместе.

А теперь занимайте свои места. (выходит Анна Александровна кондуктор). Поезд уже готов к отправлению, а вы готовы? Отлично! Тогда наш поезд отправляется в путь! Звонит в колокольчик. (звук поезда)

Каждому ребенку
выдан конверт где
изображен транспорт,
картинка разрезана на
5 –частей, после того
как дети соберут
картинку, загадываю
загадки где дети
самостоятельно
находят ответ.

(ответы детей)

*(автобус, скорая
помощь, самолет,
пожарная машина,
корабль, пожарная
машина.)*

(звенит колокольчик)

*(3 слайд изображен
поезд на станции
остановка «Управляй-
ка»)*

Игра «Кто чем

Внимание! Поезд прибывает
на первую станцию " **Собирай-ка**". (Ваша
задача собрать картинку а я вам загадаю
загадки и вы мне скажите у кого картинка
отгадка)

1.Чудесный длинный дом,
Пассажиров много в нем.
Носит обувь из резины
И питается бензином...(автобус)

2.Если кто-то заболел,
срочно нас зовет на помощь, —
Набери скорей ноль-три...
И приедет... (скорая помощь)
Воспитатель: правильно, молодцы.

3.Вот стальная птица,
В небеса стремится
А ведёт её пилот.
Что за птица? (самолет)

Воспитатель: молодцы!
4.Ходит город-великан на работу в океан...
(корабль)

5. Я мчусь с сиреной на пожар,
Везу я воду с пеной,
Потушим вмиг огонь и жар,
Мы быстры, словно стрелы. (пожарная
машина)

6. Если вы в беду попали,
Телефон 02 набрали.

К вам они сейчас придут,

Всем помогут, всех спасут. (**полицейский**)

Воспитатель: Здорово.

А как вы думаете, как все слова-отгадки можно
назвать одним словом?(транспорт).

Верно, молодцы! Справились с заданиями на
этой станции.

управляет» 4 слайд изображен пилот 5 слайд изображен шофер 6 слайд изображен космонавт 7 слайд изображен капитан 8 слайд изображен водитель 9 слайд изображен машинист Физкультурная минутка «Самолет» слайд 10 (вращение перед грудью согнутыми в локтях руками, руки в стороны, поочерёдные наклоны влево и вправо), присесть, руки к коленям.) (встают друг за другом) (11 слайд изображен поезд на станции остановка «Угадай-ка») Игра «Угадай-ка». На столе стоят игрушки транспорта, дети показывают и называют про какой транспорт я говорю.	А наш поезд отправляется дальше,(звук) и мы прибываем на станцию «Управляй-ка». <u>Воспитатель:</u> я покажу вам карточку и буду задавать вопрос «кто управляет тем или иным транспортом?» а вы мне отвечать. - Кто управляет самолетом? (пилот) - Кто управляет машиной? (шофер, водитель) - Кто управляет ракетой? (космонавт) - Кто управляет пароходом? (капитан) - Кто управляет автобусом? (водитель) - Кто управляет поездом? (машинист) - А как одним словом их назвать? (профессии) Наше путешествие продолжается, (звук) и мы прибываем на станцию «Отдыхай- ка» Ребята, выходите из поезда поиграть на полянке. Самолёты загудели Самолёты полетели Да и снова полетели. На полянку тихо сели <u>Воспитатель:</u> отдохнули? Молодцы! Тогда садимся в вагончики, едем дальше: Поезд наш едет, колеса стучат, В поезде нашем ребята сидят Ту-ту! Ребята, мы очутились на станции «Угадай-ка» <u>Воспитатель:</u> Догадайтесь, про какой транспорт я скажу:
---	---

Интерактивная игра

«Эстафета -транспорт» с использованием датчика кинект

(слайд 12 слайд изображен поезд на станции остановка «Поиграй-ка»).

Все дети делятся на команды. Играют сразу два игрока (по игроку из каждой команды), изображения, которые проецируются на экран, на котором высвечиваются изображения различных видов транспорта. После того как прозвучи инструкция детям нужно выбрать нужный вид транспорта, переместить в круг, находящийся в нижней части игрового поля за максимальное короткое время. Игра носит соревновательный характер. После того как один игрок правильно перенес картинку, появится вращающиеся зеленые стрелочки. Они означают что игроку нужно отбежать на три метра от сенсора, а другому игроку из его команды сменить его.

- эта машина помогает людям тушить пожары.
(пожарная машина)

Стихи о машинах спец.назначения;

Спешит машина красная,
Не выключая фар,
На службу на опасную,
Спешит тушить пожар!

- эта машина помогает врачу. (скорая помощь)

У врачей работы много.
Скорой помощи – дорогу!
Ведь она спешит к больным,
Чтоб помочь скорее им!

- эта машина помогает полицейским.
(полицейская машина)

Все машину эту знают,
Полицейской называют.
Наблюдает она строго
За порядком на дорогах.

- эта машина помогает устранить утечку газа.
(аварийная газовая служба)

" 04 " - помнить нужно !

Это газовая служба !
В доме газовые печки,
Опасайся, друг, утечки !
Запах газа есть в квартире -
Окна настежь распахни,
В службу газа, " 04 ",
Поскорее позвони !

Внимание! Внимание! Посмотрите,
пожалуйста, вперед, (звук) поезд прибывает на
станцию **“Поиграй-ка”**

Давайте вспомним как называется транспорт

-Который летает по воздуху (воздушный транспорт)

-Плывет по воде (водный транспорт)

-Едет по земле (наземный транспорт)

(13 слайд изображен поезд на станции остановка «Детский сад»)
(звук- гудок поезда).

3. Заключительный этап

Воспитатель: Молодцы! Правильно справились с заданием. Ну что ж, ребята, время нашего путешествия подходит к концу, нас, наверное, уже совсем заждались в детском саду. Внимание! Наш волшебный поезд прибывает на конечную станцию “Детский сад”

Воспитатель: вам понравилось наше путешествие?

Что интересного было на нашем занятии?

На каком виде транспорте мы с вами путешествовали?

Давайте попрощаемся с гостями и скажем всем: до свидания!

--	--	--

*Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
«Великосельский детский сад №14»*

**Конспект занятия по ознакомлению детей с окружающим
миром**

«Магнетизм»

Старшая группа 5-6 лет



Подготовил: воспитатель
Крылова А.В.

с. Великое
2022г.

Цель: Развитие познавательной активности детей в процессе знакомства со свойствами магнитов.

Задачи.

Образовательные:

- знакомить с понятием "магнит";
- формировать представление о свойствах магнита;
- учить детей выполнять задания с помощью бесконтактного датчика Kinect.

Развивающие:

- развивать у детей дошкольного возраста мышление через поисковую деятельность в процессе экспериментирования;
- развивать навыки проведения опытов;
- способствовать развитию связной речи;

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность при проведении опытов;
- воспитывать желание помочь друг другу, умение уступать, умение работать в группе.
- воспитывать любознательность, интерес к окружающему миру.

Использованные технологии:

Игровые

ИКТ

Личностно – ориентированные

Здоровьесберегающие.

Предварительная работа: игры с бесконтактным игровым контроллером Kinect, рассматривание иллюстраций по теме магнит, разучивание физкультминуток.

Оборудование: датчик Kinect, мультимедийный проектор, компьютер, презентация «Магнит», конверт с письмом и магнитом внутри, пластиковые тарелочки с предметами из дерева, железа, пластмассы, бумаги, ткани, резины; магниты; корзинки оранжевого и зеленого цвета (по одной на стол); лист картона, кусок ткани;

стакан с водой и скрепкой; миски с манной крупой, в которой запрятаны скрепки, шапочки.

Форма проведения: подгрупповая (6 человек).

1.Организационный этап (Дети заходят в группу, здороваются с гостями. Включается телевизор.) 3минуты	Воспитатель: Ребята, давайте улыбнёмся друг другу, что бы день у нас был добрый и весёлый. - В круг широкий вижу я встали все мои друзья. Мы сейчас пойдем направо, а теперь пойдём налево, В центре круга соберёмся, и на место все вернёмся. Улыбнёмся, подмигнём и к гостям здороваться пойдём! Воспитатель: Ребята внимание на экран!
2.Основной этап (Кот на экране рассказывает).	«Здравствуйте, ребята! Я ученный кот. В свой научной лаборатории я нашел интересный предмет. Высылаю вам конверт. Я не знаю, как он называется и для чего он нужен. Помогите мне в этом разобраться. Желаю удачи. Ваш ученый кот Василий.»
<i>Воспитатель достает магнит из письма.</i> <i>Ребята надевают шапочки.</i>	Воспитатель: Ребята, вам интересно, что же лежит в конверте? Как вы думаете, что там лежит? Давайте посмотрим, что там? Воспитатель: Это магнит, правильно. А кто мне скажет, кто такие ученые? Правильно, молодцы! Чтобы ответить на вопрос ученого кота, что такое магнит и для чего он нужен. Нам на некоторое время с вами, ребята, предстоит стать учеными.
<i>Сопровождение презентацией</i>	Воспитатель: Я расскажу вам одну старинную легенду. В давние времена на горе Ида пастух по имени Магнис пас овец. Он заметил, что его сандалии, подбитые железом, и деревянная палка с

Дети сидят у каждого в руках магниты, они их рассматривают

Опыт №1

«Всё ли притягивает магнит?».

(на столе лежат предметы из дерева, железа, пластмассы, бумаги, ткани, резины).и две корзинки.

Опыт №2

«Действует ли магнит через другие материалы?».

железным наконечником липнут к черным камням, которые в изобилии валялись под ногами. Пастух перевернул палку наконечником вверх и убедился, что дерево не притягивается странными камнями. Снял сандалии и увидел, что босые ноги тоже не притягиваются. Магнис понял, что эти странные черные камни не признают никаких других материалов, кроме железа. Пастух захватил несколько таких камней домой и поразил этим своих соседей. От имени пастуха и появилось название "магнит". Сегодня мы поближе познакомимся с их свойствами.

Магнит – это камень, холодный на ощупь, тяжёлый, твердый и как по волшебству притягивает к себе предметы. А все ли предметы притягивает магнит? Это мы сейчас и узнаем.

Воспитатель: Открываем нашу лабораторию и первый опыт называется, как вы думаете? все ли притягивает магнит. Давайте разберемся. Какие материалы вы видите на столе в пластиковых тарелочках? (Ответы детей). Давайте возьмем по одному предмету, назовите материал и подносите к нему магнит. Те предметы, что притягиваются магнитом положите в оранжевую корзиночку, а те что не притягиваются в зеленую.

Воспитатель: Посмотрите на предметы в оранжевой корзиночке, из чего они сделаны? Какой мы можем

сделать вывод?

Вывод: железные предметы притягиваются, а не железные нет.

Воспитатель:

Продолжаем работу в лаборатории следующий опыт называется действует ли магнит через другие материалы. А может ли магнит действовать через другие материалы: например, бумагу, ткань и

Дети выполняют действия с предметами	пластик? Посмотрите у вас на столе лежат лист картона, кусочек ткани и пластиковая тарелка, попробуйте через них притянуть к себе скрепку. Какой мы можем сделать вывод? Вывод: Магнит может притягивать через бумагу, ткань и пластик.
«Физминутка». Опыт №3 «Как достать скрепку из стакана с водой, не замочив руки?».	Воспитатель: А сейчас мы с вами поиграем. Мы с магнитами играли И немножечко устали. Дружно встанем на носки, Вверх поднимем руки мы, Спинки дружно разгибаем И осанку исправляем, Вправо , влево мы согнулись, Плечи вверх назад и вниз – Улыбайся и садись.
Делают дети, если затрудняются, отвечают на вопросы воспитателя Опыт № 4 «Найди клад в пустыне».	Воспитатель: Работа в нашей лаборатории продолжается, опыт называется, как достать скрепку из стакана с водой, не замочив руки. Обратите внимание, ребята, у нас столе стоят стаканы с водой. Что же еще мы видим в стаканах? (скрепку). Правильно, а как вы думаете, можно ли достать скрепку, не замочив руки? (Ответы детей) Воспитатель: Молодцы. Нужно провести по внешней стенке стакана магнитом, и скрепка притянется. Скрепка следует за движением магнита и поднимается вверх до тех пор, пока не приблизится к поверхности воды. Может магнит притягивать через препятствия? Вывод: Магнит может действовать через стекло и воду.

(Раздаю миски с манной крупой, в которой запряты скрепки)

Интерактивная игра

«Магнетизм» с использованием бесконтактного датчика Kinect

Описание игры:

(на экране изображения магнита и трех предметов, среди которых один-металлический. Ребенку необходимо выбрать картинку с изображением металлического предмета, для этого нужно переместить предмет и поднять руку.

3. Заключительный этап

Воспитатель: Ребята, вы хотите найти в пустыне белого песка клад. Как это можно быстро сделать?
(Ответы детей)

Правильно, при помощи магнита. Мы нашли все скрепки, молодцы.

Воспитатель: Вот и закончила работу наша лаборатория. Благодаря проведению опытов мы помогли ученому коту узнать, что такое магнит и где его используют. Ребята как вы думаете мы помогли ученому коту узнать, что такое магнит?

А что такое магнит?

Кто запомнил, где же его используют?
(ответы детей)

Какие опыты нам помогли ответить на этот

вопрос? (ответы детей)

Молодцы! Время работы нашей лаборатории заканчивается, и мы из ученых превращаемся в ребят (снимают шапочки). А чтобы вы не забывали о свойствах магнита я хочу вам подарить (эмблемы или магнитики)