

Государственное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад №35 Невского района Санкт-Петербурга

Технологическая карта

Вариант применения элементов Навигатора

Автор
Нефедова И.Г, воспитатель

Санкт-Петербург

2024 г

Общая информация

Тема: «Домашние и дикие животные»	
Цель:	Совершенствование мыслительных операций
Задачи:	1. Развивать логическое мышление, речь
	2. Закрепить знания детей о диких и домашних животных
	3. Воспитывать интерес к логическим играм
	4. Воспитывать уважение друг к другу.
Оборудование и материалы:	Додекаэдр «Домашние животные», Додекаэдр «Жилища животных», Вертушки «Домашние и дикие животные», Стендбук «Дикие и домашние животные».
Решение проблем	Неподготовленность дошкольников Дети путаются на плоскости в процессе работы Недостаточное развитие координации в системе «глаз – рука» Недостаточный словарный запас слов Не внимательность Быстрая утомляемость
Планируемые результаты	Умение сравнивать, находить сходство и различие животных по разным признакам Развитие внимательности, памяти, мышления, речи Расширение словарного запаса по теме Развитие слухового внимания Закрепление и расширение знания о домашних и диких животных Развитие связанной речи Развитие зрительного внимания, зрительной памяти Развитие логическое мышление, Закрепление обобщающего понятия «дикие животные» и «домашние животные»

Вариации предложенных игр может расширяться в зависимости от пополнения материала и задач педагога, а так же с учетом возрастных особенностей детей.

При планировании результатов рекомендуем «Экспресс - диагностику достижений дошкольников».

Элементы «Навигатора 3 «Н» я использую как непосредственно на занятиях по реализации образовательной области познавательное развитие, так и отдельно, дидактической игрой в совместной с детьми деятельности в первую и во вторую половину дня.

Как можно увидеть совместное применение элементов «Навигатора 3 «Н» действенный приём, позволяющий разнообразить занятие, повысить эффективность познавательной работы.

Додекаэдр

«Домашние животные» и «Додекаэдр дикие животные»

Вариант игры 1	Вариант игры 2	Вариант 3 игры	Вариант 4 игры
Используется один додекаэдр. Дети встают в круг (или сидят на стульчиках) и передают по кругу додекаэдр, называя животное, которое увидели на картинке.	Используется один додекаэдр. Педагог загадывает загадку про животное, а ребенок, в руках у которого додекаэдр, должен найти изображение загаданного животного и назвать его.	Найди по описанию. Взрослый или ребенок загадывает животное по описанию, а ребенок в руках у которого додекаэдр должен найти это животное	Используется два додекаэдра. Взрослый или ребенок бросает додекаэдр на стол и смотрит, какая картинка оказывается сверху. Задача ребенка найти на втором додекаэдре картинку с жилищем для данного животного.
<p>Предполагаемый результат:</p> <p>Умение находить животных по разным признакам</p> <p>Расширение словарного запаса по теме</p> <p>Развитие слухового внимания</p> <p>Закрепление и расширение знания о домашних и диких животных</p> <p>Развитие зрительного внимания, зрительной памяти</p> <p>Развитие логическое мышление</p>			
<p>Стимулирующие, ориентирующие моменты в ходе взаимодействия педагога и дошкольников</p>			
<p>Сюрпризный момент, приглашение в игру, персонаж.</p>			

«Вертушка – составь картинку»

«Домашние и дикие животные»

Вариант игры 1	Вариант игры 2	Вариант 3 игры
Перед детьми на столе лежат вертушки с перепутанными по кругу изображениями. Задача детей собрать целое изображение, соединяя детали картинки по кругу. После того, как картинка будет собрана – назвать, кто изображен и рассказать об этом животном.	Перед детьми лежат вертушки с изображением животных, но с перепутанными частями (не всеми). Задача детей найти ошибку. В данном варианте игры можно добавить вариант соревнования – кто быстрее найдет ошибку.	«Кто лишний?». Ребенок собирает вертушки и находит среди собранных картинок лишнюю.
<p>Предполагаемый результат:</p> <p>Закрепление и расширение знания о домашних и диких животных</p> <p>Развитие связанной речи</p> <p>Развитие зрительного внимания, зрительной памяти</p> <p>Развитие логическое мышление</p> <p>Закрепление обобщающего понятия «дикие животные» и «домашние животные»</p>		
<p>Стимулирующие, ориентирующие моменты в ходе взаимодействия педагога и дошкольников</p>		
<p>Сюрпризный момент, приглашение в игру, персонаж.</p>		

Стендбук «Домашние и дикие животные»

Педагог за ранее подготавливает шестиугольные карточки с изображением животных, обязательно должна быть одна карточка на которой изображены все животные – дикие или домашние (на карточки можно нанести Q-код с голосом животного).

Вариант игры 1	Вариант игры 2	Вариант 3 игры	Вариант 4 игры
Педагог показывая карточку животного рассказывает о нем. При рассказе о животном педагог закрепляет карточку на доску к одной общей карточке по кругу.	Педагог загадывает детям загадку про животных и предлагает детям отгадать ее, найдя нужную карточку и прикрепить ее на доску. ВАЖНО, в центре должна находиться карточка – темы.	Используется два набора стендбуков – домашние и дикие. Детям предлагается классифицировать животных по типу обитания. ВАЖНО, в центре должна находиться главная (центральная) карточка - обозначающая животных. Ребята к центральной карточке прикрепляют с разных сторон две карточки, которые обозначают диких и домашних животных, после этого находят карточки с изображением самих животных и прикрепляют их к двум карточкам, в соответствии типу животного.	Используется два набора карточек стендбука «Домашние животные» и «Польза домашних животных». В центр поля выкладывается карточка обозначающая домашних животных. Ребятам предлагается выложить не только карточки животных к центральной карточке, но и карточку на которой изображено какую пользу приносит человеку животное. По аналогии предыдущей игры можно играть в игры «Чей малыш?», «Кто где живет?» и т.п.

Предполагаемый результат:

Умение находить животных по разным признакам

Развитие внимательности, памяти, мышления, речи

Расширение словарного запаса по теме

Закрепление и расширение знания о домашних и диких животных

Развитие зрительного внимания и зрительной памяти

Развитие логическое мышление

Развитие слуховой памяти

Закрепление обобщающего понятия «дикие животные» и «домашние животные»

Стимулирующие, ориентирующие моменты в ходе взаимодействия педагога и дошкольников

Сюрпризный момент, приглашение в игру, персонаж.