|  |
| --- |
| **Технологическая карта** **образовательной ситуации с детьми** **старшего дошкольного возраста**  |
| https://i.ytimg.com/vi/6mM_2IOEdak/maxresdefault.jpg

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Образовательная ситуация № 2** **Тема:**  *«Виртуальное путешествие в мир компьютера»* |

 |
| **Цель:** познакомить детей с функциональной структурой компьютерного устройства |
| **Этапы** | **Деятельность педагога** | **Деятельность детей** |
| **1.Организационный** | Заранее в групповой ячейке воспитатель вносит персонажа - игрушку Например: «Дракошу» | Дети замечают появившегося персонажа – игрушку, начинают её рассматривать и задавать интересующие их вопросы |
| Воспитатель собирает детей вокруг себя и задаёт вопрос:- Ребята, посмотрите, кто сегодня пришёл к нам в гости? - А как вы считаете, почему он здесь появился? Далее воспитатель сообщает о том, что это «Мудрый Дракоша», он много знает и приглашает всех вас в увлекательное путешествие в мир компьютера».(Давайте присядем) | Дети отвечают на вопросы |
| **2. Практический** | -Но сначала, расскажем Дракоше, что мы знаем о компьютере.- Для этого поиграем в игру «Что это такое?»(Правила: на экране будут появляться части компьютера, а вы должны будите вспомнить их название)**ПРЕЗЕНТАЦИЯ к занятию 2** ***(Приложение 1)*****(Слайды 1-6)**(Дракоша хвалит детей)Далее Дракоша приглашает детей и воспитателя совершить путешествие в мир компьютера.**ПРЕЗЕНТАЦИЯ к занятию 2 (Слайды 7-14)**Дракоша говорит детям:- Ребята, теперь вы знаете, что умеет делать компьютер: считать, печатать буквы, работать с рисунками и картинками, воспроизводить звуки и видеоизображения. - А теперь я вам предлагаю превратиться в один большой компьютер и выполнить все, что умеет он.(Ритуал превращения)Дракоша предлагает выполнить **задания**:* Компьютер умеет СЧИТАТЬ

Игровое задание №1 «Порядковый и обратный счёт»( Поочередно дети считают от 1 до 10 и обратно)* На компьютере можно ПЕЧАТАТЬ буквы

Игровое задание №2 «Рисунок на спине»Дети поворачиваются в затылок друг за другом. По показу воспитателя все одновременно рисуют на спине впереди стоящего товарища пальцем заданную букву* Компьютер умеет работать с РИСУНКАМИ и КАРТИНКАМИ

 Игровое задание №3«Рисуй и фантазируй»Дети садятся на стулья. К магнитной доске прикреплен лист бумаги формата А3. На листе бумаги, в середине изображён квадрат. Каждый из детей поочередно выходит к доске и дорисовывает на листе незаконченный рисунок.(Объяснения: - Ребята, перед вами на листе бумаги нарисован квадрат. Наша задача, пофантазировать и превратить квадрат в картину. Каждый из вас поочерёдно будет подходить к листу и дорисовывать свою деталь)* Компьютер умеет воспроизводить ЗВУКИ

Игровое задание № 4Игра «Угадай, кто зовёт»* Компьютер умеет воспроизводить ВИДЕО: кино, мультфильмы

Игровое задание № 5Игра «В магазине зеркал»После выполненных заданий и игр Дракоша говорит:- Какой современный компьютер из вас получился!- Но пришла пора превратиться снова в детей.(Ритуал превращения)(Сели на стулья)Далее Дракоша спрашивает у детей:- Ребята, как вы считаете планшет, телефон, ноутбук относятся к компьютерным устройствам? **ПРЕЗЕНТАЦИЯ к занятию 2 (Слайды 15)** (Все верно: планшет, телефон, ноутбук относятся к современным компьютерным устройствам) | Пришел поиграть, рассказать что-то…Дети называют части компьютераДети выполняю физкультминуткуДети выполняют заданияДети отвечают |
| **3. Итоговый** | -Что вас больше всего сегодня заинтересовало?-Что сегодня было необычного?-Что вам больше всего запомнилось? |  |