

Сценарий ОД «Компьютер хочет подружиться»

1. Направление деятельности: познавательная, игровая, коммуникативная деятельность, двигательная деятельность

2. Образовательная область: познавательное развитие

3. Тема: «Компьютер хочет подружиться»

4. Возрастная группа: подготовительная к школе группа

5. Цель: Приобщение детей к современным технологическим средствам.

Стимулирование познавательной активности у детей.

6. Задачи:

Образовательные: Продолжать знакомить детей с отдельными элементами компьютерной техники: монитор, мышка, клавиатура, системный блок (*процессор*); обобщить и систематизировать знания детей о назначении и способах использования компьютера в быту, учебе и на рабочем месте; закреплять представления детей о видах компьютерной техники; формировать представление о влиянии компьютерной техники на здоровье человека.

Развивающие: Развивать познавательные процессы: мышление, внимание; формировать понятия и способы информационной деятельности.

Воспитательные: Воспитывать культуру дружеских отношений в детском коллективе; учить детей согласовывать свои действия с действиями сверстников; формировать интерес к инновационным технологиям; содействовать развитию информационной культуры воспитанников.

7. Работа над словарем: кластер, гаджет, вирус, интерактивная ручка, развлечение.

8. Приемы постановки целей и мотивации деятельности детей: поэтапная работа над кластером; использование ярких наглядных пособий; использование куба с заданиями на гранях.

9. Приемы активизации деятельности детей в процессе интегративной деятельности:

поощрение;

самоконтроль, взаимоконтроль и контроль;

игровая деятельность.

10. Приемы организации практической деятельности: создание ситуации занимательности, ситуаций успеха, использование познавательных игр.

11. Приемы поддержания интереса у детей:

смена видов деятельности;

двигательный тренинг.

12. Приемы оценки и самооценки:

вопросы;

рефлексия после каждого этапа и в конце занятия.

13. Создание среды для организации проведения интегративной деятельности:

Кластер по теме «Компьютер», картинки, обозначающие «обучение», «развлечение», «работу»; куб с изображением на гранях символов интерактивных игровых технологий, ноутбук с математической игрой-тренингом «Весёлый счёт»; интерактивное пособие «Ручка», карточки с буквами и

знаками, обозначающими гласные, согласные, звонкие звуки; ленточки белого и синего цвета; картинки с изображениями разных профессий; картинки с изображениями разных видов развлечений на компьютере: пение, слушание, рисование, чтение, игра; игра «Собери картинку»; магнитная доска с лабиринтом, магнитная фигура мышки; математический веер на каждого ребёнка, проектор.

14. Виды детской деятельности:

игровая, коммуникативная, познавательная, двигательная.

15. Планируемые результаты:

-личностные: ребёнок уверен в своих силах; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми; способен договариваться, учитывать интересы и чувства других;

-интеллектуальные: инициативность и самостоятельность; ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных сферах действительности; понимает устную речь и может выражать свои мысли и желания;

-физические: ребёнок владеет разными формами и видами игры, умеет

16. Критерии оценки деятельности детей в непосредственной образовательной деятельности детей:

1. Активность
2. Самостоятельность
3. Взаимодействие со сверстниками и взрослыми
4. Эмоциональность
5. Воображение
6. Творчество
7. Проявление интереса к данной теме

17. Интеграция образовательных областей:

Социально – коммуникативное развитие;

речевое развитие;

художественно-эстетическое развитие;

физическое развитие.

План:

1. Орг. момент.
2. Нацеливание на предстоящую деятельность: кластер «Компьютер».
3. АМО выяснение ожиданий и опасений «Автобусная остановка».
4. Интерактивная игра «Веселый счет».
5. Интерактивная игра «Дерево познания». (Работа в подгруппах)
6. Интерактивная ручка. Звукобуквенный анализ слова.
7. Интерактивная игра «Найди пару»
8. Гимнастика для глаз «Мышка и компьютер»
9. Активный метод релаксации «Земля, воздух, огонь и вода».
10. Итог. Рефлексия «Автобусная остановка»

Здравствуйте, ребята! Меня зовут... Сегодня, я приехала к вам в садик, чтобы поиграть и позаниматься с вами. Вы хотите?

- Дети

1. Организационный момент (*приветствие*) с использованием АМО «*Поздоровайся локтями*»

2. Нацеливание на предстоящую деятельность.

С ребятами своей группы мы составляли кластер, который называется “компьютер“. Попробуйте повторить слово «*кластер*». Не трудно вам его произносить? Посмотрите в центре кластера - компьютер. Проследите глазами за красной стрелкой, вы увидите части компьютера (*проговариваем название частей компьютера*). За синей стрелкой – вы увидите, какие виды компьютеров бывают (*планшет, телефон, аудиокнига*). А теперь за синей стрелкой – здесь пусто. Это место нам нужно заполнить. И разместим мы сами здесь информацию - для чего же нам нужен компьютер. Ещё раз – мы знаем, какие бывают компьютеры, из чего состоят, а для чего мы узнаем в процессе нашего занятия.

Прежде чем мы начнем, я приглашаю вас на нашу остановку. Посмотрите здесь изображены два автобуса: один приезжает, другой уезжает. Вместе с нами прибывают и наши ожидания от занятия, и наши опасения. Если вы опасаетесь, что у вас что-то не получится или вы чего-то боитесь, наклейте, пожалуйста, на приезжающий автобус смайлик синего цвета, а если вы ожидаете от занятия чего-то интересного, нового, ничто вас не пугает – то смайлик жёлтого цвета. Ну, а если вам и интересно, и вы чего-то опасаетесь, наклейте два разных смайлика.

В конце мероприятия мы определим, остались ли наши ожидания и опасения неразрешёнными или нет.

-Давайте начнём, а помогать нам будет вот такой куб.

Дети кидают куб, на гранях которого изображены символы интерактивных технологий (разделенная на две части картинка, тройки, дерево познания, интерактивная ручка, гимнастика для глаз и подвижной игра)

-Кидаем кубик. Что изображено?

3. Интерактивная игра «*Найди пару*».

Каждый ребёнок берёт один фрагмент карточки и, пока играет музыка, находит свою пару:

- Иконка «Paint»- рисование
- Наушники - прослушивание
- Книга – чтение
- Мультик на мониторе – просмотр
- Письмо – общение
- Джойстик – игра

Смотрите, ребята. Что же можно сделать с помощью компьютера?

-Рисовать, слушать что-то, читать, смотреть что-то интересное, общаться, играть в игры.

- Как сказать, одним словом?

-Развлечение. Повторите, пожалуйста «*Развлечение*». На кластере есть свободное место под стрелкой, положите туда нужную картинку.

-Кидаем куб. Что изображено? (*Дерево познания*)

4. Это «*Дерево познания*» (*Оно двух цветов*). Перед деревом предложить детям надеть ленточки: синие или белые.

- Посмотрите на картинки. Как назвать все эти изображения, одним словом? (*Профессии*). Предлагаю разделиться по цветам ваших ленточек на две команды. Команда синих выберите профессии, которые не требуют использование компьютера, и расположите их на синей стороне дерева. Команда белых выберите профессии с использованием компьютера и расположите их на белой стороне компьютера. Вам понятно задание?

Дети делятся на две группы по цветам ленточек и выполняют задание.

Взаимопроверка:

- Теперь поменяйтесь местами и проверьте другую команду. Назовите профессии, где компьютер необходим. Как используется компьютер в этих профессиях? (*Ответы детей*).

- Это профессии. Когда ребенок вырастает, он начинает трудиться. Значит, компьютер нужен нам для работы. Где на нашем кластере положим соответствующую картинку?

Дети кладут карточку с изображением человека и инструментов на свободное окно кластера.

Какой же вывод мы делаем? Компьютер нужен людям для работы.

5. - Кидаем куб. Что изображено? Интерактивная ручка.

Ребята, компьютер конечно очень полезная вещь. Но при чрезмерном пользовании может нанести вред нашему здоровью. Это и ухудшение зрения, и проблемы с осанкой и кровообращением. А вы знаете, что и сам компьютер может заболеть? Чем может заболеть компьютер? Вы это узнаете, когда соберёте слово из букв.

Собирают слово ВИРУС.

- Буквы – это домики для звуков. Какие бывают звуки?

- Гласные-согласные, звонкие – глухие, твёрдые – мягкие.

- А наша волшебная ручка может рассказать о каждом звуке. Ведь это тоже компьютер. Давайте узнаем, из каких звуков состоит слово ВИРУС?

6. Гимнастика для глаз «Мышка и компьютер»

- Ребята, мы с вами хорошо поработали. Но врачи рекомендуют при работе с компьютерами делать перерывы. А во время перерыва лучше всего сделать зарядку для наших глаз. Я предлагаю угадать, где компьютер нашей мышки. Проследите глазами маршрут мышки и угадайте, какой из компьютеров принадлежит нашей мышке.

На доске схема: три компьютера и несколько вариантов маршрутов с ориентирами (*елка, береза, рябина, пенек, мешок с подарками, кот и пр.*)

- Мышка шла прямо вверх, дошла до мешка с подарками, затем она повернула вправо, добежала до елки, побежала вверх, встретила черного кота, испугалась и спряталась за домик с красной крышей. А там уже ее компьютер. Вы догадались, какой это компьютер? (*Синий*)

- Молодцы. Предлагаю вам придумать новый маршрут для мышки.

- Ребята, а кто хочет сам придумать для мышки маршрут?

7. Активный метод релаксации «Земля, воздух, огонь и вода».

Цель – повысить уровень энергии в группе.

Проведение: Воспитатель просит обучающихся по его команде изобразить одно из состояний – воздух, землю, огонь и воду.

Воздух. Дети начинают дышать глубже, чем обычно. Они встают и делают глубокий вдох, а затем выдох. Каждый представляет, что его тело, словно большая губка, жадно впитывает кислород из воздуха. Все стараются услышать, как воздух входит в нос, почувствовать, как он наполняет грудь и плечи, руки до самых кончиков пальцев; как воздух струится в области головы, в лицо; воздух заполняет живот, область таза, бедра, колени и стремится дальше – к лодыжкам, ступням и кончикам пальцев. Дети делают несколько глубоких вдохов и выдохов. Можно предложить всем пару раз зевнуть. Сначала это получается скорее искусственно, но иногда после этого возникает настоящий зевок. Зевота – естественный способ компенсировать недостаток кислорода. (Зевание может использоваться и по-другому: вы можете на первой встрече предложить зевать сознательно, чтобы группа быстрее «взбодрилась»).

Земля. Теперь дети должны установить контакт с землей, «заземлиться» и почувствовать уверенность. Воспитатель вместе с обучающимися начинает сильно давить на пол, стоя на одном месте, можно топтать ногами и даже пару раз подпрыгнуть вверх. Можно потереть ногами пол, покрутиться на месте. Цель – по-новому ощутить свои ноги, которые находятся дальше всего от центра сознания, и благодаря этому телесному ощущению почувствовать большую стабильность и уверенность.

Огонь. Дети активно двигают руками, ногами, телом, изображая языки пламени. Воспитатель предлагает всем ощутить энергию и тепло в своем теле, когда они двигаются подобным образом.

Вода. Эта часть упражнения составляет контраст с предыдущей. Ученики просто представляют себе, что комната превращается в бассейн, и делают мягкие, свободные движения в «воде», следя за тем, чтобы двигались суставы – кисти рук, локти, плечи, бедра, колени. Можно дать дополнительные 3 минуты времени, чтобы каждый мог создать свою индивидуальную комбинацию элементов.

Примечание: Если воспитатель сам принимает участие в этом упражнении, помимо пользы для себя, он поможет также и неуверенным и стеснительным ученикам активнее участвовать в упражнении.

8. Интерактивная игра-тренажёр «Весёлый счёт»

Задание для детей: «Посчитайте сколько предметов на рисунке, выберите соответствующую цифру из вариантов ответов и щелкните по ней» При щелчке на неправильный ответ цифра исчезнет. При щелчке на правильный ответ цифра сделает круг.

-Ребята, на своих цифровых веерах покажите, какой ответ у вас получился. Пожалуйста, проверьте свои ответы с правильным ответом на экране.

- Мы выяснили, что компьютер нужен для развлечений, работы, а еще для чего? Правильно, для обучения.

Самопроверка.

9. Итог. Рефлексия.

- Итак, возвращаемся к нашему кластеру.

- Зачем нам нужен компьютер?

- Как закрепить наши картинки? (*Предложения детей*) Давайте приклеим их и соединим маркером.

- Давайте вспомним, какие функции выполняет компьютер? Для чего он нам служит? (*Развлечение, обучение, работа*) Какие виды развлечений могут быть на компьютере?

- Сегодня вам было интересно?

- Что понравилось вам?

- Что вызвало у вас затруднение?

- Давайте подойдем к нашей остановке. И посмотрим, сбылись ли ваши ожидания и опасения. Если ваши ожидания и опасения были напрасными, переместите свои смайлики в другой автобус, который уезжает. Так мы узнаем, какие из опасений и страхов уехали на ближайшем же автобусе, а какие остались с нами.

- Спасибо. Мне понравилось с вами работать сегодня.