**Технологическая карта** **интегрированной образовательной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми старшего дошкольного возраста**

**Тема: «Ходилка-бродилка с Хаги Ваги»**

**Возраст детей:** подготовительная группа (дети 7-го года жизни)

**Цель (взрослого):** создание условий для развития общения и готовности к сотрудничеству у детей старшего дошкольного возраста с помощью игровой технологии.

**Цель (детская):** участие в игре.

**Задачи:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Обучающие:** | **Развивающие:** | **Воспитывающие:** |
| 1. Совершенствовать умение самостоятельно выполнять задания, опираясь на собственный опыт и условные обозначения, принятые в игре. | 1. Развивать способность совместно заниматься воображаемым делом, игрой.  2. Развивать мыслительные операции анализа, способность выстраивать причинно-следственные связи. | 1. Побуждать детей проявлять инициативу и организаторские способности, готовность помочь, быть доброжелательными со сверстниками. |

**Интеграция образовательных областей:** «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Физическое развитие», «Художественно - эстетическое развитие».

**Интеграция видов деятельности:** игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, изобразительная**, двигательная.**

**Форма организации:** фронтальная,подгрупповая

**Учебно-методический комплект:** От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования./ Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э.М. Дорофеевой. – 5-е издание (инновационное) – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. – 336 с.

Современный детский сад: Универсальные целевые ориентиры дошкольного образования: Методическое пособие./ Под ред. О.А. Шиян. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2021. – 248 с.

**Материалы и оборудование:** игрушка Хаги Ваги, настольная игра, ноутбук, флеш-карта с фрагментом игры, презентация с временным таймером.

Раздаточный материал:1. Заготовка карты и атрибутов, цветные карандаши, фломастеры, цветная бумага, ножницы, клей, по количеству детей. 2.Карточка с иллюстрацией задачи, набор цифр. 3. Картинки, набор слогов. 4. Бросовый материал, набор для творчества.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы**  **деятельности** | **Содержание деятельности и обратная связь** | **Совместная деятельность** |
| I.Мотивационно-побудительный этап  Цель: включение детей в деятельность на личностно-значимом уровне | **-** Дети, здравствуйте. Я рада вас видеть!  - Обратите внимание, сколько гостей пришло к нам. Я хочу с ними поздороваться, здравствуйте. А вы, дети?  *Педагог достаёт из подарочного пакета игрушку Хаги Ваги.*  - Ребята, есть проблема! Хочу посоветоваться с вами. Вчера купила сыну игрушку, на этикетке прочитала, что зовут его Хаги Ваги. Сын мечтает о ней. А я купила, но до сих пор не подарила, потому что мне кажется, что она страшная. У него зубастая улыбка, она меня пугает.  **-** У вас есть Хаги Ваги?  *Вопросы исходя из ответов:*  1. *Если знакомы:* Чем вас привлекает эта игрушка? Расскажите о ней.  2.*Если не знакомы:*  От сына я знаю, что Хаги Ваги – это персонаж компьютерной игры, я вчера её скачала, но не успела посмотреть. Давайте посмотрим вместе. Может быть тогда станет понятно, какой он?  *Просмотр фрагмента игры.*  *Примерные вопросы:*  *-* Как ведёт себя Хаги Ваги в игре?  - Для чего его разработали?  - Значит, что он любит делать?  - Я думаю, что он очень любит играть. Играть интересней одному или с друзьями?  - В какие игры любите играть вы?  - Чем вас привлекают компьютерные игры?  - Как вы думаете, можно игру-бродилку организовать в группе?  - Попробуем стать разработчиками игры, придумаем её и реализуем здесь и сейчас? Что скажете, друзья? | Приветствуют друг друга, педагог представляется им, объясняет и передаёт детям традиционные нормы и правила, принятые в обществе.  Педагог располагается среди детей на равных, создает проблемную ситуацию, показывает и свою заинтересованность.  Дети озвучивают личный опыт, высказывают свои мысли, выражают различные эмоции, отвечают на вопросы.  Совместный просмотр фрагмента игры и последующее обсуждением.  Дети принимают участие в беседе.  Педагог вдохновляет детей на игру, на преодоление трудностей.  Дети откликаются на предложение. |
| II.Педагогическая находка  Цель: опора на опыт детей, необходимый для «разработки и реализации игры», освоения нового опыта, умения, выработка навыка | - Что нам может понадобиться для игры?  *Исходя из ответов детей:*  - Мой сынок считает, что для игры – ходилки нужна карта.  - Кто возьмётся за изготовление? Договоритесь друг с другом, только, чтобы у вас всё получилось.  *При достаточном времени дети придумывают карту, делают атрибуты, педагог в роли полноправного участника.*  *Если время ограничено, педагог делает атрибуты и заготовку карты, которые детям нужно только доделать.*  *Вопросы, которые можно задать во время изготовления карты:*  - Какие слова нужно написать на карте, которые означают начало и конец игры?  - С помощью чего изображается путь в игре?  - Что мы будем делать на станциях (остановках) в игре?  *Дети сами придумывают правила игры.*  *Обучающие задания для станций готовит педагог, исходя из задач, но на станциях дети должны догадаться сами, что нужно сделать в задании.*  - Мне кажется, мы готовы. Внимание! Внимание! Собирайся детвора, начинается игра! Не стесняйся, а играй! Правила все соблюдай!  *Педагог вместе с детьми отправляется по станциям.*  1-ая станция: «Абвгдейка»: Собери слова.  Цель – создать условия для развития умения составлять слова из отдельных слогов.  2-ая станция: «Порешай-ка»: «Задача»  Цель – создать условия для формирования умения составлять и решать арифметические задачи с опорой на картинки и условные обозначения, записывать решение с помощью математического выражения.  3-тья станция: « Сделай сам»: Из предложенного набора материалов сделай Хаги Ваги.  Цель – создать условия для развития интереса детей к совместному художественному творчеству. | Дети планируют, организуются для создания карты и атрибутов к игре.  Педагог делает то же, что и дети, либо выполняет часть общего дела, демонстрирует искреннее желание играть и заниматься с детьми.  Педагог разъясняет все появившиеся проблемные ситуации.  Педагог провоцирует детей на отстаивание своего мнения, намеренно совершая ошибки, сообщая неверные факты (обязательно признаваясь, что он сделал это нарочно, чтобы проверить их).  Педагог верит в силы детей и вселяет уверенность в них.  Дети учатся договариваться, принимать решения сообща. |
| III.Заключительный этап – рефлексия  Цель: осознание детьми своей деятельности, самооценка результатов деятельности | *После прохождения всех станций собираются в круг.*  - Как вам было в роли разработчиков игры?  - Какие были трудности?  - Чему мы научились в игре?  - Что вам больше нравится: играть одному в компьютерные игры или как сегодня, играть с друзьями?  - Вы большие молодцы, помогли мне решить мою проблему, я поняла, что Хаги Ваги совсем не страшный, я сделаю подарок сыну. Спасибо за помощь.  - С вами было весело и интересно, вы умницы и потому я хочу подарить вам игру. | Педагог стимулирует детей к обсуждению особенностей проведённой игры.  Дети высказываются по поводу воплощения замысла игры, своего эмоционального состояния, учатся делиться своими впечатлениями. |