

Технологическая карта дидактической игры с использованием ИКТ технологий на развитие коммуникативных умений в средней группе
Рискина О.Н

Тема: «Лиса и гуси»

Форма организации: групповая

Возрастная группа: средняя.

Цель: развитие коммуникативных навыков, в процессе коммуникативной игры с использованием ИКТ оборудованием.

Обучающая задача: воспитывать желание помогать друг другу.

Игровая задача: помочь товарищам, попавшим в беду (спасти от лисы).

Игровые действия: выбирается ребенок на роль лисы. Остальные дети изображают гусей, хозяином которых является воспитатель. Воспитатель проводит на земле две черты на расстоянии 25-30 шагов. За одной из них - дом хозяина и гусей, а за другой - луг, где пасутся гуси. Кругом обозначается нора лисы (сбоку от лисы). На выручку пойманных гусей отправляются все участники игры.

Как только выручающие перетягивают лису (она делает шаг вперед), пойманные гуси считаются свободными и возвращаются к хозяину.

Игровые правила:

1. Гуси должны бежать домой, а лиса может ловить их только после слов хозяйки "Ну, летите же домой".
2. Лиса не должна хватать гусей, достаточно лишь осалить бегущего ребенка. Пойманный гусь останавливается на месте, а лиса отводит его в свою нору.

Планируемый результат:

Знания	Умения	Отношение
Знают содержание и правила игры.	Умеют действовать в соответствии с правилами; Умеют согласовывать свои действия друг с другом.	Проявляют интерес к игре и самостоятельность; Проявляют желание помогать друг другу, выручать товарищей.

Пространственно-временной ресурс: игровая комната, во время самостоятельной деятельности детей.

Материалы и оборудование: маска лисы, презентация «Лиса и гуси».

Содержание

Этап, его продолжительность	Цель, задачи этапа	Деятельность воспитателя	Деятельность воспитанников	Методы и приемы	Результат
1 этап. Начало игры	Создание атмосферы психологической безопасности: эмоциональная поддержка ребёнка, вызвать интерес на предстоящую деятельность.	- Ребята, отгадайте загадку: Всех зверей она хитрей, Шубка рыжая на ней. Пышный хвост - ее краса. Этот зверь лесной - - Верно, это лиса! Посмотрите на картинку. <i>Показывает слайд презентации</i> - А в каких еще сказках мы можем встретить лису? - Выберите те сказки, где нам встречается лиса. - Молодцы, правильно выбрали. - Теперь выберите, что любит кушать лиса. - Правильно! Это рыба, зайцы и гуси. - Отгадайте мою следующую загадку: Хохотали - гоготали, И от смеха в пруд упали! И поплыли ловко, Есть у них сноровка. Никогда не трусят Забияки - Верно, это гуси! Посмотрите на картинку. <i>Показывает слайд презентации</i> - Ребята, как вы думаете, в какую игру мы будем с вами все дружно играть? <i>Показывает слайд презентации</i> - Посмотрите на картинки и выберите ту, в которую мы сегодня будем играть. - (имя ребенка), почему ты выбрал именно	Обращают внимание на воспитателя. слушают и отгадывают загадку. Смотрят на презентацию. Отвечают на вопросы. Выходят и выбирают сказку, где встречается лиса. Выбирают, что любит кушать лиса. Отгадывают загадку. Смотрят на слайд презентации. Выбирают картинку, которая соответствует теме. Отвечают на вопросы.	Загадывание загадок, дидактическая игра, вопросы, оценка педагога.	Создается атмосфера психологической безопасности; вызван интерес у ребенка к предстоящей деятельности.

		эту картинку? - Верно, потому что вы отгадывали загадки именно про этих животных. - Для того, чтобы нам начать играть, что нам нужно сделать? - Правильно, распределить роли.			
2 этап. Основная часть игры	Поддерживать интерес. Организация направленного внимания, формирование интереса к содержанию направление внимания детей Формирование умений слушать и руководствоваться указаниями взрослого.	- Сейчас мы выберем лису по считалке, остальные все будут гуси, а я хозяйка гусей. - За одной чертой - дом хозяйки и гусей, а за другой - луг, где пасутся гуси. Кругом обозначается нора лисы. - Сейчас я вам расскажу содержание игры: - Каждое утро хозяйка выводит гусей пастись на лужайку, а вечером зовет их домой. Послушайте как: - Гуси, гуси. - А вы, гуси, отвечаете: «Га, га, га». - Есть хотите? - Да, да, да. - И после слов: «Ну, летите же домой» гуси летят домой, а лиса выскакивает из норы и ловит гусей. - Теперь послушайте правила игры. - Когда я скажу "Ну, летите же домой", гуси летят домой, а лиса ловит гусей. - Лиса должна дотронуться до гусей. Пойманный гусь останавливается на месте, а лиса отводит его в свою нору. <i>(Дети играют)</i> - Ребята, вы хотите выручить своих товарищей из беды? - Тогда пойдемте на выручку товарищей. - Вставайте за мной паровозиком, берите друг друга за пояс и идем на помощь. - Лиса, лиса, отдай наших гусей. <i>Лиса:</i> - Не отдам	Выбирают лису по считалке. Внимательно слушают воспитателя Играют в игру: гуси разговаривают с хозяйкой, летят домой, лиса ловит гусей и отводит в нору. Отвечают на вопрос. Идут на помощь друзьям.	Объяснения, указания, пояснения, вопросы, педагогическая оценка, вопросы, ролевое участие педагога.	У ребенка поддерживается интерес к деятельности; организовывается направление внимания на формирование интереса к содержанию; формируются умения слушать и руководствоваться указаниями взрослого; ребенок берет ответственность игры на себя.

		<i>Воспитатель:</i> - Тогда протяни нам лапки (Лиса протягивает лапки, воспитатель хватает лису за лапки) - Все вместе тянем лису и говорим: «Тянем - потянем. Ух!» - Вытянули всех гусей!	Лиса протягивает лапки,.. гуси вместе с воспитателем тянут лису за лапки и говорят: «Тянем - потянем. Ух!»		
3 этап. Завершение игры	Воспитывать желание проявлять участие в беседе. Научить оценивать свои результаты деятельности.	- Ну что, ребята, мы победили лису и выручили товарищей из беды! - А почему нам удалось победить лису и спасти товарищей? - Верно, мы действовали все вместе слажено и дружно и выручили своих друзей! Молодцы!	Слушают воспитателя, отвечают на вопросы, радуются победе, слушают оценку воспитателя, вместе с воспитателем подводят итоги игры.	Педагогическая оценка, вопросы, беседа.	Подводятся итоги игры.