**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №6 «КОЛОКОЛЬЧИК»**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА ГОРОДА ФУРМАНОВА**

**155523, Ивановская область, город Фурманов, улица Тимирязева, дом 25,27**

**телефон (49341) 2-21-07 Еmail: ds6\_furm@mail.ru**

**Воспитатель Балябина О.С.**

**г. Фурманов**

**Образовательные и развивающие задачи:**

«Познавательное развитие»

1. Развивать мотивационные и познавательные умения детей через использование интерактивных игр;
2. Формировать первичные представления детей о составных частях компьютера;
3. Через логическую игру «Четвертый лишний» развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные, логические связи;
4. Через математическую игру «Вставьте пропущенную цифру» упражнять в счете в пределах 10, в прямом и обратном счете;
5. Развивать графические навыки через создание рисунка путем последовательного соединения цифр;
6. Закрепить у детей знание основ безопасности жизнедеятельности, в том числе - безопасного обращения с компьютером;
7. Создавать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
8. Формировать умение понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно;
9. Формировать навык самоконтроля и самооценки.

«Речевое развитие»

1. Обогащать словарный запас детей новыми словами и понятиями- «системный блок», «клавиатура», «вентилятор», «компьютерная мышь», «монитор», «микросхема».
2. Через интерактивную игру «Вставь пропущенную букву» способствовать развитию фонетико-фонематического слуха, закрепить умение детей читать;
3. Закреплять умение отгадывать загадки;
4. Развивать интерес к художественному слову;
5. Активизировать речь детей, развивать внимание, память, мышление, воображение, логическое мышление.

«Художественно - эстетическое развитие»

1. Способствовать развитию мелкой моторики через рисование цветным песком;
2. Закреплять умение создавать творческую работу на основе личных впечатлений;
3. Развивать творческие возможности в процессе интеграции разнообразных видов деятельности : словесной, художественной, музыкальной, игровой;
4. Развивать художественный вкус, эстетические чувства, фантазию, воображение, обогащать сенсорный опыт;
5. Развивать чувство ритма, умение передавать движения через характер музыки.

«Социально –коммуникативное развитие »

1. Вовлекать детей в игровое взаимодействие.
2. Развивать умение согласовывать собственное поведение с поведением других детей;
3. Закреплять правила основ безопасности жизнедеятельности, в том числе, безопасного обращения с компьютером.

« Физическое развитие»

1. Укреплять психическое и физическое здоровье детей через здоровьесберегающие технологии: упражнение-приветствие «Доброе утро», физкультминутка «Помогатор», пальчиковая гимнастика «Мы компьютер покупаем», дыхательное упражнение «Вентилятор», гимнастика для глаз «Отдыхалочка».

**Воспитательные задачи:**

1. Воспитывать эмоционально-положительное отношение к развивающим компьютерным играм.
2. Воспитывать умение взаимодействовать и поддерживать контакт друг с другом в работе в парах и группами.
3. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу;
4. Воспитывать усидчивость, аккуратность, целеустремлённость, творческую самореализацию.

**Ход НОД «Фиксики спешат на помощь»**

**1 часть. Вводная**

**(Создание игровой ситуации** **, мотивация,** **постановка проблемы).**

**В .** Здравствуйте, ребята!

Встанем рядышком, по кругу,

Скажем "Здравствуйте! " друг другу.

Нам здороваться ни лень:

Всем "**Привет**! " и "Добрый день! ";

Если каждый улыбнётся –

Утро доброе начнётся.

– ДОБРОЕ УТРО!

**В.** Ребята, я создала для вас интересную развивающую игру, но случилась неприятность - мой компьютер сломался. Что мне нужно сделать?

**Д.** Нужно починить компьютер.

**В.** А чтобы его починить, необходимо знать устройство компьютера. Я думаю, что мы справимся, если будем многое знать и уметь.

**В.** А помогут нам…Послушайте загадку.

Человечки очень споро  
Чинят в доме все приборы!  
Их не видно, не смотри,  
Ведь они живут внутри.

Кто же это?

**Д.** Это - фиксики!  
(звучит музыка и фрагмента мультика)

**В.** А хотели бы вы сами стать фиксиками и узнать устройство компьютера, чтобы починить его?

**Д**. *Ответы детей*.

**В. (** Дети надевают шапочки фиксиков)

Если верить в чудеса,

То они случаются-

Даже в фиксиков веселых

Дети превращаются.

(Идем к схеме. Звучит музыка 1)

**2 часть . Основная**

**( Интегрированная познавательная деятельность детей для поиска решения поставленной проблемы)**

Я- Ума-фиксик высокой квалификации, который знает ответы на многие вопросы и многому может вас научить.

Вот мы попали внутрь самого настоящего компьютера.

**В**. Фиксики, а знаете ли вы, из каких частей состоит компьютер?

**Д**. Системный блок, клавиатура, мышь, вентилятор, микросхемы, монитор. (если дети что-то не называют, помочь.)

**В.** Молодцы, теперь вы знаете, какие части компьютера нам необходимо починить. Чтобы их отремонтировать, нам нужно выполнять познавательные задания. А еще, нам поможет вот такая схема, которая подскажет, куда нам следовать. Как только мы отремонтируем эту часть компьютера- она включится.А что помогает фиксику в его работе?

**Д.** Фиксикам помогают помогаторы.

**В.** Правильно, надевайте помогаторы и -в путь.( Звучит песенка фиксиков **Музыка 2**, проходим за столы)

Отгадайте загадку и узнаете, что нам нужно отремонтировать в первую очередь.

Чтобы диски ты смотрел,

Чтоб без связи не сидел,

Чтоб компьютер нам помог,

Должен быть…

**Д.** Системный блок

**В.** (показывает изображение системного блока) Правильно- системный блок, это мозг компьютера, он решает самые сложные задачи и ,нам, фиксикам, тоже необходимо решить несколько задач, отремонтировать его.

*(задания по математике)*

*Задание 1. Работа в парах. «Четвертый лишний»*

**В.** Найдите на карточке лишний предмет и объясните, почему он лишний. Договоритесь, кто из вас будет отвечать.

*Задание 2. Работа в подгруппах «Вставьте пропущенное число»*

**В.** Вставьте в числовой ряд пропущенную цифру и про

Получаем изображение системного блока, крепим к магнитной доске.

**В**. Молодцы, мы справились.

(Встаем у стульчиков)

**В**. Фиксики,а вы знаете, для чего нужен вентилятор, который находится внутри системного блока?

**Д**. *(ответы детей)*

**В**. Во время работы внутренняя электроника системного блока очень сильно нагревается, что может привести к серьезной поломке компьютера, а вентилятор охлаждает детали. Чтобы вентилятор нашего компьютера заработал- подуйте на него. Стоим прямо, расправили плечики, вдыхаем через нос и медленно выдуваем строю воздуха на вентилятор.

*Дыхательное упражнение с вертушками «Вентилятор»*

Прикрепили изображения вентилятора к доске

**В**. Молодцы, фиксики! А вы знаете, что такое микросхема?

**Д**. *(ответы детей)*

В. Внимание на экран.

(повернулись лицом к экрану)

*Видео*. «Микросхема - универсальное устройство, для выполнение определенных функций. В любом электронном приборе может быть большое количество микросхем, но если хоть одна из них сломается- это выведет весь прибор из строя.» Чтобы восстановить наши микросхемы, вам нужно выполнить следующее задание.

(Садимся за столы)

**В.** Приготовили наши ручки.

*Пальчиковая гимнастика «Компьютер»*

Мы компьютер покупаем, (сжимать и разжимать кулаки)

Ждал его я целый год, (Хлопаем в ладошки)

Но одно меня смущает- (сжимать и разжимать кулаки)

Мышь в компьютере живет (пальчики «бегают» по столу)

*Графическое упражнение «Соедини по цифрам»*

**В.** Чтобы восстановить микросхему, необходимо соединить линией цифры по порядку и у нас получится рисунок. Крепим «микросхему» к доске.

**(под музыку 3)**

**В**. Молодцы, фиксики ! Еще одну деталь нашего компьютера привели в порядок. Что же необходимо починить дальше-слушайте загадку.

Не зверушка, не летаешь,  
а по коврику скользишь  
и курсором управляешь.  
Ты – компьютерная…(Мышь)

**В**. Для чего нужна мышь в компьютере?

**Д.** *(Ответы детей)*

**В.** С помощью мыши мы даем команды компьютеру, управляем курсором на экране, передвигаем изображения. Я предлагаю вам подвигаться.

***Физкультпауза «Фиксики»*** (Прикрепили изображение мыши к схеме.)

**(Под музыку 4**переходим к интерактивной доске)

**В.** Много клавиш есть на ней

Набирай слова скорей!

Вот где пальцам - физкультура

Это что? *(****клавиатура****)*

**В**. Фиксики, а вы знаете, что такое клавиатура?

**Д** (ответы детей)

**В.** Клавиатура – это устройство для ввода текста и состоит из 100 клавиш. Сейчас нам предстоит отремонтировать клавиатуру, а для этого выполнить следующее задание.

*Упражнение на интерактивной доске «Вставь пропущенную букву»*

**В.** Прочитайте слово и вставьте пропущенную букву

(**В.** прикрепили изображение клавиатуры к схеме)

**В.** Фиксики, когда долго работаешь с компьютером, необходимо сделать гимнастику для глаз. Встаем и поворачиваемся спиной к доске, лицом ко мне.

*Гимнастика для глаз "Отдыхалочка".*

Мы печатали, играли

Наши глазки так устали

Мы дадим им отдохнуть,

Их закроем на чуть - чуть.

А теперь их открываем

И немного поморгаем.

**В.** Фиксики, посмотрите, мой компьютер снова работает и мы сможем возвращаться и поиграть в игру, которую я для вас приготовила. Взяли в руки помогатор. Покружились на месте.

Раз, два, три , четыре, пять-

Вот и дети мы опять.

Игра называется «Опасное-неопасное» : распределите картинки по принципу, что может нам быть опасно, а что - безопасно

*Интерактивная игра «Опасное-неопасное»*

**В.** А теперь я предлагаю вам, ребята отразить впечатления от наших приключений в творчестве и создать портреты своих героев.

**(** Проходим за столам**.** **Музыка 1**)

Подходите к столам, находите изображение своих героев. Работать мы будем с цветным песком. Вы знаете правила рисования цветным песком.

**Д**. Песком нельзя бросаться, и пробовать его на вкус. Не мешать друг другу. Если испачкались клеем, вытереть его влажной салфеткой .

**В**. Все правильно, молодцы. Мы закрашиваем песком волосы и костюм фиксика. Намазываем клеем изображение, засыпаем песком, затем поднимаем картонку, лишний песок сам упадет на клеенку….

(Параллельно с выполнением работы проходит рефлексия)

**3 часть . Заключительная**

**(Анализ результатов деятельности, рефлексия. Подведение итогов).**

**В**. Ребята, вам понравилось наше приключение.

Расскажите, что нового о компьютере вы узнали? ( Ответы детей)

Кто нам сегодня помогал? (Ответы детей)

Что вам было интересно? (Ответы детей)

Что было делать легко, а что трудно? (Ответы детей)

Как вы думаете, все ли у вас получилось? (Ответы детей)

Молодцы, ребята. Сегодня, играя в веселых фиксиков, мы с вами узнали из каких частей состоит компьютер, и смогли его починить

**В**. Я хочу, чтобы эти помогаторы остались у вас и помогали вам в сложных ситуациях, а еще хочу подарить памятки «Безопасного обращения с компьютером», чтобы не только компьютер, но и ваше здоровье вас никогда не подводили.