

Разработка учебного занятия по теме № 6 дополнительной общеразвивающей программы «ПРАКТИКА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В ИГРАХ» для обучающихся 5-7 лет

Общие сведения о разработке

Образовательная организация, муниципальный район	БОУДО г. Омска «ЦРТДиЮ «АМУРСКИЙ», г. Омск
Ф.И.О., должность	Дронова Ирина Олеговна, педагог дополнительного образования
Контактная информация	тел. 8-908-800-97-16
Тема методической разработки	Учебное занятие «Незнайка идет в театр»
Форма проведения мероприятия	Познавательно-игровой практикум
Место проведения	БОУДО г. Омска «ЦРТДиЮ «АМУРСКИЙ», г. Омск
Целевая группа	Обучающиеся
Цель	Формирование навыков функциональной грамотности обучающихся дошкольного возраста через игровые практики
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> - включить дошкольников в групповую деятельность по решению нестандартных заданий с использованием образовательного опыта, - развивать у обучающихся читательскую, математическую и естественнонаучную грамотность, опыт метапредметных действий, - содействовать развитию творческой активности и становлению культурного поведения обучающихся в образовательной деятельности
Планируемые результаты	<p><i>Профильные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - получает возможность проявить возрастосообразную функциональную грамотность (читательскую, естественно – научную, математическую) в ситуационных командных играх музыкальной тематики <p><i>В метапредметной области:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - проявляет учебную самостоятельность и опыт оценки своих действий; - умеет классифицировать, обобщать, сравнивать учебную информацию в процессе просмотра иллюстраций, медиа сюжетов. <p><i>В личностном развитии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - проявляет формы культурного и здоровьесориентированного поведения на занятиях, переменах и образовательных событиях в групповом взаимодействии и общении; - проявляет интерес к занятиям.

Регламент работы и формы организации деятельности обучающихся	Длительность игрового занятия 30 минут Форма организации деятельности обучающихся – образовательно-игровой практикум
Ресурсы для проведения учебного занятия	<ul style="list-style-type: none"> - наличие ростовой мебели; - мультимедиа установка; - компьютер или ноутбук; - раздаточные материалы.
Учебно – дидактические материалы для организации учебной деятельности обучающихся	Прил. 1. <ul style="list-style-type: none"> - презентация; - музыкальное произведение; - схема зрительного зала; - программа спектакля; - билет в театр; - картинки музыкальных инструментов; - детские музыкальные инструменты; - кроссворд.

СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН проведения учебного занятия

1. Мотивационно-целевой этап (5-7 минут)

Педагог: Здравствуйте, ребята. Всем вам знаком Незнайка, главный герой сказки Носова «Приключения Незнайки и его друзей». Один из его друзей - Гуслия. Кто знает, чем он известен? Да, он музыкант и умеет играть на многих инструментах. Гуслия собирался пойти в театр, но заболел, и Незнайка пришел его навестить.

Гуслия лежит в кровати под одеялом, плачет, голос пропал, даже не может вызвать по телефону Пилюлькина! Незнайка тоже растерялся, поэтому, нам нужно помочь двум друзьям: Незнайке вспомнить, как можно помочь другу, что нужно делать? А Гуслию помочь выздороветь!

Сначала поможем Незнайке: (дети предлагают варианты)

1. Первое, позвонить врачу Пилюлькину и рассказать про больного Гуслию, и симптомы его болезни (температура, горло), чтобы тот прихватил с собой нужное лекарство! (попросить ребенка)

Предлагаю проговорить текст для разговора по телефону Незнайки с доктором: Здравствуйте доктор! У меня заболел друг.....(имя, фамилия, возраст) У него высокая и болит(симптомы). Он проживает.....(адрес) Как можно оказать первую помощь больному? (что нужно говорить, когда тебя спрашивают, что тебя беспокоит?)

2. Пилюлькин порекомендовал приготовить напиток: из теплой воды и варенья: клюквенное, малиновое, вишневое, клубничное.... (какое варенье нужно выбрать?) А так же для горла полезно..... (теплое молоко с медом, много не разговаривать, полоскать соленой минеральной водой без газа).

Пока Пилюлькин добирается до Гусли — это можно сделать самим.

Гуслия понял, что ему нужно полечится и предложил Незнайке сходить в театр вместо него, чтобы билет не пропал. Незнайка обрадовался, потому что никогда не был в театре. Придя домой, он стал внимательно рассматривать билет, что на нем написано, но ничего не понял из прочитанного, так как он плохо умеет слушать и запоминать.

2. Этап организации деятельности (20 минут)

Задание 1. «Билет в театр»

Педагог: А вы, ребята, знаете какая информация должна быть на билете? Давайте рассмотрим его (показывается увеличенный макет билета).

На билете написано название театра, его адрес, название спектакля или концерта, время, когда начинается мероприятие, какое место и ряд в зале. Внизу билета есть несколько правил, которые нельзя нарушать: вход в зрительный зал после 3-го звонка запрещен, нельзя делать фото и видеосъемку, отключить звук в телефоне.

Задание 2. «Распредели всех по своим местам» (предлагается схема посадочных мест какого-либо театра)

Педагог: Незнайка пришел в театр вовремя. У него было время пройти по залу. Давайте вместе с ним рассмотрим схему зала (зрительный зал – «партер», оркестровая «яма», сцена, кулисы) и распределим для кого предназначена каждая из этих зон (партер – зрители, оркестровая «яма» для оркестра, сцена и кулисы для артистов).

А куда же сядет Незнайка? (Дети усаживают Незнайку согласно его билету)

Чтобы Незнайке не было страшно одному в театре, и он не выглядел невежей, Гуслия подарил ему памятку «Правила поведения в театре» (по значкам может рассказать), но Незнайка вряд ли ее смотрел.

Задание 3. «Воспитанный слушатель»

Педагог: А какие правила поведения в театре вы знаете? Я уверена они вам знакомы. Давайте расскажем их Незнайке. (дети рассказывают, как вести себя во время спектакля и в антракте).

Теперь я предлагаю показать это на примере: послушаем произведение П. И. Чайковского «Подснежник» и покажем Незнайке каким должен быть воспитанный слушатель (после слушания обсуждаем все были правильными слушателями или были ошибки).

Задание 4. «Музыкальная путаница».

Педагог: Во время антракта, Незнайке было очень интересно на каких инструментах играют музыканты. Он подошел к оркестровой «яме». Там было очень много инструментов, ведь там находился симфонический оркестр. Названия этих инструментов ему не известны, но он очень хочет их узнать. Нам надо разделить на две команды (перед детьми карточки с изображением музыкальных инструментов: 1 подгруппа детей раскладывает инструменты на – духовые, ударные и струнные; 2 подгруппа – убирает инструменты, которых нет в симфоническом оркестре (дополнительно для всех можно еще предложить разложить инструменты по виду материала, из чего они сделаны: металл, дерево).

Давайте ребята покажем Незнайке как мы играем в оркестре (дети садятся по группам-ложки, колокольчики, трещотки и т.д.).

Молодцы! У нас получился замечательный оркестр, думаю Незнайке он тоже понравился.

Задание 5. Решение кроссворда «Что понравилось Незнайке в театре?»

1. Самый большой медный духовой инструмент в симфоническом оркестре (туба);
2. Перерыв в спектакле/ концерте (антракт);
3. Яма, где «прячутся» артисты (кулисы);
4. Самый большой струнный инструмент симфонического оркестра (арфа);
5. Места, где сидел Незнайка, но не на балконе (партер).

Ребята, как вы думаете, Незнайке понравилось в театре? А что ему понравилось?

Незнайка перед спектаклем приобрел программку и принес ее Гусле, он обязательно поделится своими впечатлениями с другом.

3. Рефлексивно-оценочный этап (3-5 минут)

Скажите какие наши умения сегодня помогли Незнайке проявить себя заботливым другом и культурным зрителем? Правильно, вы внимательно слушали вопросы, обсуждали со мной и друг с другом свои ответы, давали правильные рекомендации Незнайке (как ухаживать за больным другом, вести себя в театре, отвечать на вопросы и играть на музыкальных инструментах).

Теперь смайликом веселым покажите, какие умения вам помогли выполнять задания? а грустным – какие умения нужно нам приобрести или улучшить... Что мы должны сказать себе и Незнайке: чтобы в жизни все задачки здорово решать, нужно хорошо читать, считать и рассуждать!!!

Приложение

Картинка 1



Картинка 2

