**Технологическая карта занятия.**

**Тема занятия:** «Зашифрованные сказки»

**Возрастная группа:** подготовительная группа

**Образовательная технология:** игровая технология, цифровая технология, технология проектной деятельности.

**Место занятия в изучаемой теме:** занятие является одним из этапов реализации познавательно-творческого проекта «Криптология»

**Цель:** развитие интеллектуальных способностей в процессе криптографических игр.

**Задачи:**

**-** продолжить знакомство с ключевыми понятиями криптографии.

-формировать базовые навыки симметричного дешифрования и разгадывания ребусов;

-развивать логическое и абстрактное мышление, воображение, умение анализировать и находить способы решения проблемы;

-вырабатывать навыки командной работы, целенаправленности и саморегуляции собственных действий, уверенности в своих силах;

Словарная работа:

Обогащение: дешифрование – разгадывание кодированного слова.

Активизация: криптогофия, криптограф, компьютерный вирус.

**Планируемые результаты:**

способность дешифрованию слов с помощью ключей, способности к практическому и умственному экспериментированию, обобщению, речевому комментированию процесса и результата собственной деятельности; развитое творческое воображение; логическое мышление, умение работать в команде;

**Ресурсы:**

видео ролик «Компьютерный вирус», интерактивная панель, карта с зданиями, научная почта, раздаточный материал.

**Ход занятия:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап занятия** | **Содержание и деятельность воспитателя** | **Деятельность воспитанников** | **Планируемые результаты** | **Формируемые УУД (универсальные учебные действия)** |
| **Организационный момент** | Вопросы к детям.  - Вы любите сказки? Как вы думаете, чем они полезны для детей и даже взрослых?  Сегодня я вам хочу показать очень интересные и познавательные сказки, которые живут на этом флеш накопителе.    При нажатии на кнопку просмотр происходит сбой, сказочные герои хаотично перемещаются по экрану и появляется надпись Внимание. Сбой в программе! | Предполагаемые ответы детей:  -Сказки учат добру, в сказках можно узнать много интересного. | Дети в ожидании сказок. Проявляют заинтересованность просмотром. | Умение удерживать внимание, вступать в диалоговое общение. |
| **Основной этап деятельности.**  **Беседа** | Вопросы детям:  - Что же происходит с нашими сказками?  - Как вы думаете, почему мог произойти сбой, и кто перепутал все сказки?  - Мы можем все исправить?  -Кто нам может помочь в этом?  Появляется надпись на экране.  **Помочь восстановить систему вам поможет криптография!**  **-** Что такое криптография?    Интересно, а как же нам может помочь криптография? Может компьютерный вирус спрятал в нашей группе секретные файлы…  Как вы думаете, что такое дешифрование? | Просмотр на телевизионном экране смонтированного видеоролика.  Предположительные ответы детей:  - Это компьютерный вирус, он испортил файлы.  Предполагаемые ответы детей:  -Криптография это наука о шифровании.  Дети замечают световой сигнал в научной почте. Там находят карту с кодированными заданиями от компьютерного вируса.  **«Восстановить систему поможет дешифрование сказочных слов»**  Это расшифровка, разгадывание закодированных слов. | Беседа позволит спланировать дальнейшую работу, нацелить детей на предстоящую деятельность.  Рассматривание карты, обсуждение дальнейших действий. | Умение высказывать своё мнение, вступать в диалоговое общение, отвечать на вопросы, проявлять эмоционально позитивного отношения к процессу сотрудничества, искать способы решения проблемы. |
| **Кодированное задание 1**  **«Путаница»** | Отгадайте зашифрованные слова из сказок, предположите название сказки. | Дети внимательно слушают задание и приступают к расшифровыванию. | Дети дешифруют слова с помощью предлагаемого ключа, решают из какой они сказки.  Зашифрована сказка «Приключение Чиполлино» | Развитие навыков дешифрования.  Умение владеть способами преобразования информации, анализировать, сопоставлять. |
| **Кодированное задание 2 «Зеркальное слово»** | - В этом задании нам нужно прочитать все зашифрованные слова и выбрать одно. Как вы думаете, какой способ дешифрования нам поможет в этом? | Дети вступают в диалоговое общение, высказывают свои предположения.  Приходят к решению, что это зеркальный шрифт, разгадать закодированные слова нам поможет зеркало. | Сформируется мотив предстоящей деятельности, появится интерес к проведению поисково-исследовательских действий, разворачивания игровой ситуации.  Зашифрована сказка «Золотой ключик» | Развитие навыков дешифрования.  Умение вступать в диалоговое общение, отвечать на вопросы, познавательная и социальная мотивация. |
| **Кодированное задание 3**  **«Загадочный шифр»** | На нескольких листах детям предлагается разгадать крылатое слово из сказки. И назвать сказку. | Дети с интересом начинают заполнять буквы в строках. | Дети высказывают свое предположение по названию сказки и ее героях.  «Царевна- лягушка» | Развитие умения дешифровки слов, с определённым ключом. |
| **Кодированное задание 4**  **«Ребусы»** | Как вы думаете, что такое ребус? Какие вы знаете ребусы?  Ребус – это зашифрованное слово. | Предполагаемый ответ: Ребус – это зашифрованное слово. | Дети высказывают свое предположение по названию сказки и ее героях.  «Муха – Цокотуха» | Умение взаимодействовать и сотрудничать со сверстниками и взрослыми; |
| **Кодированное задание 5**  **«Загадочное письмо»** | - Расшифровать, что написано на пустом листе бумаги.  - Как мы это сможем сделать?  В этом нам помогут акварельные краски, и вода.  Организует деятельность детей, создает условия для коллективной работы. | Дети вступают в диалоговое общение, высказывают свои предположения.  Дети свободно перемещаются по группе, взаимодействуют между собой.  Предполагается использование интерактивного экрана. | Дети высказывают свое предположение по названию сказки и ее героях.  «Цветик- семицветик» | Умение взаимодействовать и сотрудничать со сверстниками и взрослыми; |
| **Рефлексия**    **Предполагаемый вариант продолжения игры.** После просмотра сказки воспитатель предлагает детям самим зашифровать имена героев просмотренной сказки и предложить друг другу их разгадать. Для этого придумать ключк шифру. | - Итак, юные криптографы, удалось ли нам восстановить систему? Что нам в этом помогло?  Теперь мы с вами сможем посмотреть интересную сказку.    Флешка открывается, дети выбирают сказку. | Предполагаемые ответы детей:  -нам помогло то, что мы правильно расшифровали закодированные вирусом слова. Нам помогла криптография! | Дети вступают в диалоговое общение по ходу игры и по её окончанию.  Отвечают на вопросы, высказывают своё мнение?  Делают выводы и предложения по вариантам продолжения игры.  Подвести итоги, создать атмосферу успеха на фоне положительного результата. | Умение осознавать свои возможности, адекватная самооценка;  рефлексивный анализ и способности к самооценке; |