

Конспект интегрированной непосредственно – образовательной деятельности по познавательному развитию в старшей группе «Спасатели»

Задачи:

Образовательные: Продолжать упражнять детей в образовании названий детенышей животных в родительном падеже, умение обобщать, классифицировать, развивать речевую активность; составлять числа от 2 - 7 из единиц;

Развивающие: развитие произвольного внимания, памяти; различных операций логического мышления, волевой регуляции поведения, коммуникативных навыков; мелкой моторики и зрительно-моторной координации.

Воспитательные: воспитание активности, инициативности, потребности помогать другим;

Материал: игровой персонаж «Сорока»; карточки-эталоны с изображением корабля и аналогичные карточки, разрезанные на части; карточки с образцом узора; простые карандаши; доска, магниты, фрагменты панорамы (солнце, облако, дерево, кит, заяц, еж, белка, кот, медведь, корабль); карточки с изображением лабиринта; фломастеры, альбомные листы, шаблоны-силуэты мордочек зверей; палочки Кьюизенера и блоки Дьенеша с кодовыми расшифровками;

Методы: игровой, словесный, наглядно - практический;

Приемы. Объяснение, вопросы к детям, рассматривание, самостоятельная работа детей, появление героя, сюрпризный момент.

НОД:

Организационный момент: - Здравствуйте, друзья мои! Я рада вас видеть. Справа друг и слева друг сделали большой мы круг.

1. По-моему, кто-то стучит. Смотрите-ка, Сорока! Она что-то говорит. Давайте внимательно слушаем.

Игровой персонаж - Сорока:

Слушайте, дети, внимательно! Запомните все обязательно!

Я только что видела издалека: Солнце над морем *и облака*,
По синему морю плавает кит, в море маленький остров лежит,
А, на острове, зайчонок и котенок, ежик, белочка, козленок, медвежонок.
Хочет съесть их Бармалей! Помогите им скорей!

- Улетела Сорока! Вы запомнили, о чем она стрекотала? Кто и кого хочет съесть? (*Бармалей. Зайчонка, белочку, котенка, ежика. и т.д.*)

Где эти зверята? (*На острове*)

А остров где? (*В море*)

О чем еще говорила Сорока? Что она видела из далека? (*солнце, облака, море синее*)

Что будем делать? (*Нужно спасти зверей*)

Как можно добраться до острова (*Долететь, доплыть на лодке, катере, корабле*)

2.1 –Что ж, не будем терять время. У меня есть чертеж корабля и детали, из которых можно собрать корабль. (Затем дети получают черно-белые карточки – эталоны и части аналогичных цветных карточек, собирают корабли).

- Проверьте, чтобы детали были правильно подобраны, чтоб корабль не сломался в пути. Корабли готовы.

- Ребята, у нас есть еще одно задание, а глаза устали, нужно сделать гимнастику для глаз. Встали.

3.1 Гимнастика «Всю неделю по порядку глазки делают зарядку»

- Ребята, вы знаете, что на корабле есть каюты-комнаты, они разные: маленькие, большие, расположены в нижней части корабля в ряд. Возьмите палочки (они будут каютами-комнатами) и разложите по-порядку от самой короткой до самой длинной.

- Сколько всего комнат-кают?
- Какой по порядку стоит голубая каюта?
- Каюта, какого цвета стоит четвертой?
- Какая каюта стоит между белой и голубой каютами?

-Прежде, чем сесть нам в каюты, нужно узнать сколько мест в каждой из них, в какой мы поедem. Белая, самая короткая палочка-кубик — это одно место. Сколько пассажиров может сесть в каюты? Сколько мест в оранжевой каюте, в коричневой, ... *(Затрудняющимся можно помочь — белые палочки накладываем на каюты и считаем).*

- Мы в какой каюте поплывем? Сколько нас?

-Готовы? Выходим в море!

3.3 Динамическая пауза.

Исходное положение: *(дети стоят, ноги на ширине плеч)*

Волны поднимаются! *(Руки через стороны вверх)*

Волны опускаются! *(Руки вниз)*

Ветер дует все сильнее, *(Руки вверх. движения руками из стороны в сторону)*

Наш корабль качается. *(Руки на поясе, покачивание корпуса с переносом центра тяжести с одной ноги на другую)*

Все равно мы доплывем *(Имитация плавательных движений руками)*

И друзей своих спасем] *(Руки вверх, хлопки над головой).*

2.2 - А вот и Сорока нас догоняет, она летит высоко и видит далеко.

- Давайте сделаем так: сорока будет нам рассказывать, что она видит, а мы будем по ее рассказу создавать картину того, что она увидела.

Сорока:

Справа вверху вижу солнце;

Слева вверху - облака;

Посередине океана показался остров;

Справа от острова по морю я вижу кита;

В центре острова растет дерево;

Справа от дерева - медвежонок и козленок,

Между медвежонком и козленком

Свернулся клубочком ежик
Слева от дерева стоят козленок и зайчонок;
На дереве сидит белочка,
Слева к острову причаливает корабль.

Дети выставляют изображения того, что видят на доске.

2.3. Доплыли! - Зверята спасены! Но как они напуганы! Чем мы можем помочь им? (*Погладить, приласкать, успокоить, утешить, угостить*).

- Давайте их угостим. Кому какое угощение можно предложить? (*кто, чем питается?*)
- Но угощение лежит в коробочках, коробочки закодированны, нужно их найти . Без думательных шапочек нам не обойтись, надели.

3.4 **Интеллектуальный массаж.**

-У нас есть расшифровка коробок. Вот вам коды от них: по цвету, величине, фигуре, толщине вы должны определить в какой коробочке лежит угощение . (*используются блоки Дьенеша, дети по четырем признакам угадывают «коробочки»*).

3.5. - Ура! Все на корабле! Возвращаемся.

Игра "Море волнуется":

2.4 - Теперь, *пожалуй, зверята могут отправиться по домам*. Все ли они пойдут вместе? Где, чей дом? (*Котенок и козленок домашние животные, пойдут к людям; зайчик, еж, белка, медвежонок живут в лесу, они - дикие животные*).

- Наше путешествие закончилось. Ребята, скажите, вам понравилось путешествовать? Что понравилось больше всего? В чем затруднялись? Спасибо всем!

