

Понякина Алла Викторовна

«Путешествие на Кораблике Плюх-Плюх»

Конспект интегрированной образовательной деятельности для детей старшей группы, с применением технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

ЗАДАЧИ

«Познавательное развитие»:

- Развивать умение группировать предметы по цвету, форме, размеру;
- Тренировать в умении сортировать предметы по пространственному признаку.

«Социально-коммуникативное развитие»:

- развивать навыки общения и умение сотрудничать со сверстниками в коллективной деятельности.

«Художественно-эстетическое развитие»:

- Развивать умение пользоваться схемой в конструировании.

«Речевое развитие»:

- упражнять детей в употреблении прилагательных и согласовании их с другими частями речи.

Предварительная работа

- знакомство с героями цифроцирка на Коврографе Ларчик;
- формирование образа цифры с количеством посредством работы с игровизором и приложением «Лабиринты цифр»;
- знакомство с героями Гусь-капитан, Лягушки-матросы;
- организация игровой деятельности с Корабликом Плюх-плюх на формирование навыков счета, группировки по признаку и ориентировки в пространстве;
- организация игр с пособием «Крестики».

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ

- **Практические:** счет, нахождение количества, нанизывание флажков, решение логических задач, упражнения.

- **Наглядные:** рассматривание героев цифроцирка и команды Корабля Плюх-плюх.

- **Словесные:** обсуждение, описание, ответы на вопросов, оценка работа.

.Материалы и оборудование:

Игры «Кораблик Плюх-плюх» и «Крестики» (по количеству детей), пособие «Коврограф «Ларчик», две схемы «Кораблик»; персонажи Гусь и Лягушки, Мышка-гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер и Заяц-укротитель (пособие «Забавные цифры»), ватман с изображением морских волн.

Виды детской деятельности

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности
Коммуникативная	Отвечают на вопросы, анализируют ситуацию, коллективное взаимодействие при решении поставленных игровых задач
Игровая	Игра «Кораблик Плюх-плюх отправляется в круиз», игра «Построй кораблик», дидактические игры «Посчитай-ка», «Что не так?», «Найди решение».
Двигательная	Танцевальные упражнения
Познавательно-исследовательская	Освоение приемов обобщения, анализа и классификации.
Продуктивная	Конструирование «Кораблик».

ЛОГИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Этапы НОД	Действия педагога	Действия воспитанников	Ожидаемые результаты
<p>1. Приглашение к деятельности.</p>	<p>«Собираем команду».</p> <p>Предлагает детям отправить героев Коврографа Ларчик в морское путешествие по Фиолетовому лесу. Просит детей набрать в команду Гуся-капитана представителей цифроцирка, отгадывая загадки.</p> <p>Загадки:</p> <p><i>Травки яркой зеленой. Посвящают сказки ей. Станным голосом поет. Любит жить среди болот. С кочки видит все окрест, Комаров и мошек ест, С ней такие же подружки. Догадался кто! ...</i></p> <p><i>Вот она сестрица мыши Уплетает зёрна риса. Скрипнет дверь - она услышит, В норку юркнет быстро</i></p> <p><i>Машет радостно хвостом, Когда идёт хозяин в дом.</i></p>	<p>Соглашаются помочь Гусю-капитану набрать команду для морского путешествия.</p> <p>Отгадывают загадки, прикрепляют героев на Коврограф «Ларчик».</p>	<p>Привлекается внимание к содержанию НОД, к совместной деятельности.</p>

	<p><i>У неё удел таков - Дом хранить от чужаков.</i></p> <p><i>Не поймёшь – зверёк иль птица. Ночью с ней не заблудиться – Видит всё вокруг ушами! Мышь, но сыр не ест с мышами.</i></p> <p><i>По полю скачет - ушки прячет, Встанет столбом - ушки торчком.</i></p>		
<p>2. Введение в тему.</p>	<p>Готовим корабли. Обращает внимание на тему деятельности. Просит детей подготовить кораблик к отплытию: Когда команда зашла на борт, на корабле еще не было флажков.</p> <p>Гусь-капитан предложил помочь одеть флажки на мачты. Пес-жонглер взял свое любимое число флажков одного цвета.</p> <p>Пес одел флажки на мачту,</p>	<p>Берут кораблики, снимают с них все флажки.</p> <p>Проговаривают цифру: пес взял 5 флажков.</p>	<p>Повышается мотивация к содержанию НОД.</p> <p>Развитие логического мышления, умение сопоставить образ цифры с количеством, развитие моторики.</p>

	<p>которая находилась между 3 и 5. Какая это мачта? Что получилось? Как исправить ошибку пса-жонглера? Гусь-капитан дал новую команду: одеть на каждую мачту по 1 флажку одного цвета. 5 мачта какая? Первая мачта какая?</p>	<p>4 мачта Один флажок не поместился на эту мачту. Пес-жонглер перепутал мачты. 5 флажков можно одеть только на 5 мачту. Одевают флажки одного цвета по одному на каждую мачту. Самая высокая Самая низкая.</p>	
<p>3. Помощь в реализации деятельности.</p>	<p>Кораблик годов к отплытию. Предлагает поиграть в игру «Цвет по горизонтали»: Воспитатель просит детей надеть флажки на мачты так, чтобы флажки одного цвета располагались по горизонтали.</p>	<p>Дети располагают флажки одного цвета по палубам.</p>	<p>Развитие умения группировать по цвету. Закрепления умения сортировать предметы по пространственному признаку.</p>

<p>4. Совместная деятельность детей.</p>	<p>Путешествие по волнам (игра-инсценировка)</p> <p>Предлагает расположить корабли на морских волнах и отправить их в плавание.</p> <p>Корабли мальчиков обогнали корабли девочек.</p> <p>Корабли девочек обгоняют мальчиков.</p> <p>Корабли мальчиков разворачиваются на-лево.</p> <p>Корабли девочек разворачивают на-право.</p>	<p>Располагают корабли на ватмане.</p> <p>Мальчики выдвигают корабли вперед. Девочки – назад.</p> <p>Девочки выдвигают корабли вперед. Мальчики – назад.</p> <p>Разворачивают корабли</p> <p>Разворачивают корабли.</p>	<p>Обогащают практические умения и игровые действия сюжетных игр. Закрепляют представления о водном транспорте.</p> <p>Ориентировка в пространстве.</p>
<p>5. Физминутка.</p>	<p>Гимнастика матросов.</p> <p>Предлагает размяться команде путешественников .</p> <p>Что там чудится в тумане? <i>(Дети вытягивают руки вперед.)</i></p> <p>Волны плещут в океане. <i>(Дети машут руками, изображая волны.)</i></p> <p>Это мачты кораблей. <i>(Дети</i></p>	<p>Выполняют движения по ходу слов физминутки.</p>	<p>Развитие общей моторной ловкости.</p> <p>Реализация потребности в двигательной активности.</p>

	<p><i>вытягивают руки вверх.)</i> Пусть плывут сюда скорей! <i>(Дети приветственно машут руками.)</i> Мы по берегу гуляем, Мореходов поджидаем, <i>(Ходьба на месте.)</i> Ищем ракушки в песке <i>(Наклоны.)</i> И сжимаем в кулаке. <i>(Дети сжимают кулачки.)</i> Чтоб побольше их собрать, — Надо чаще приседать. <i>(Приседания.)</i></p>		
6. Практическое применение полученных знаний.	<p>Наш кораблик. Показывает две схемы для конструирования. Предлагает построить кораблик.</p>	<p>Рассматривают схемы, определяют нужную. Конструируют Корабль. Дают ему название, каждый свое.</p>	<p>Развитие моторики. Развитие образного мышления, конструкторских способностей</p>
7. Итоги деятельности	<p>Задаёт вопросы, подводит итог. Просит детей описать свои впечатления о проделанной деятельности.</p>	<p>Дети поддерживают диалог, отвечают на вопросы. Высказывают свои впечатления, делятся эмоциями.</p>	<p>Создается положительный эмоциональный фон для дальнейшего совместного сотрудничества.</p>

--	--	--	--