

КОНСПЕКТ
ОРГАНИЗОВАННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«В ПОИСКАХ КЛЮЧА»
СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ (6 лет)

*Верхотурцева Мария Сергеевна
воспитатель Муниципального
бюджетного дошкольного
образовательного учреждения №12
Город Оленегорск, Мурманская
область*

Интеграция образовательных областей: «познавательное развитие», «социально – коммуникативное развитие», «речевое развитие».

Виды деятельности: игровая, познавательно – исследовательская, коммуникативная.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная, взаимодействие в парах.

Программные задачи:

Образовательные задачи:

Создать условия для познавательной активности детей посредством логико – математических игр и упражнений.

Учить детей осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, обосновывать свои суждения и строить простейшие умозаключения.

Совершенствовать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

Формировать логическое мышление, опираясь на уже имеющиеся знания и умения.

Формировать у детей познавательную мотивацию к обучению.

Развивающие задачи:

Развивать у детей элементарные математические представления средствами логико – математических игр и упражнений.

Развивать у детей умения и навыки обдумывать и планировать свои действия.

Развивать образное и комбинаторное мышление, воображение, любознательность, самостоятельность и инициативность.

Воспитательные задачи:

Воспитывать у детей социально – коммуникативные качества, положительное отношение к сверстникам и взрослым и интерес к различным видам деятельности.

Материал для детей:

Карточки для игры «Что сначала, что потом?» с изображением бытовых и природных процессов для составления логической цепочки *(На каждого ребёнка)*.

Геометрические фигуры для игры «Собери треугольник»: ромбы и треугольники разных цветов (8 штук), при складывании друг с другом, образующие большой треугольник.

Для игры «Сыщики» - «геометрические лупы» для поиска предметов определённой формы. *(На каждого ребёнка)*.

Для игры «Назови цифру, найди пару»: числовые ряды от 1 до 6 с пропущенными цифрами на каждого ребёнка. Конверты с наклеенными на них цифрами, пропущенными в числовых рядах.

Для логико – математической игры на классификацию предметов в конвертах: парные шаблоны предметов и объектов, различающихся по разным признакам: цвету, размеру, длине, высоте. (Длинная и короткая линейка, широкий и узкий ремень и т.д.).

Для логико – математической игры «Узнай по силуэту»: сундук с различными предметами (отвёртка, расческа, ножницы, ключи) и схема с изображением силуэтов данных предметов.

СОДЕРЖАНИЕ ООД:

Воспитатель организует воспитанников для специально организованной образовательной деятельности в группе.

1. МОТИВАЦИОННО – ЦЕЛЕВОЙ ЭТАП

Воспитатель: Ребята, сегодня утром, в группе я обнаружила необычную коробку, на ней замок. Как же нам открыть замок? *(Предложения детей о том, что необходимо найти ключ от замка)*

2. ОРИЕНТИРОВОЧНЫЙ ЭТАП

В беседе педагог подводит детей к тому, чтобы они заметили карту - схему, прикреплённую к коробке, и демонстрирует её детям.

Воспитатель: Ребята, на карте отмечен путь, по которому нам следует пройти. На пути нас ждут различные игровые задания. Чтобы найти ключ, нам необходимо выполнить все игровые задания. Вы готовы? *(Ответы детей)*

3. ПРАКТИЧЕСКИЙ ЭТАП

Совместно с педагогом, дети начинают движение, в соответствии с картой – схемой. Педагог организует детей, даёт установки для правильного размещения вокруг стола.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, перед вами карточки разного цвета. Возьмите, каждый по две карточки одинакового цвета. *(Дети выполняют задание).*

А теперь объединитесь в пары так, чтобы у вас оказались карточки одинаково цвета. *(Дети делятся на пары для выполнения игрового задания).*

Логико – математическая игра «Что сначала, что потом?»

Воспитатель: Ребята, переверните карточки, рассмотрите их внимательно. Подумайте и поставьте карточки в правильном порядке - что сначала, а что потом. *(Дети выполняют игровое задание).*

Педагог хвалит детей и предлагает продолжить движение в соответствии с картой, чтобы найти ключ.

Воспитатель: Ребята, посмотрите на карту, куда же нам нужно идти дальше? Куда нам указывает стрелка? *(Дети сообща определяют движение по карте и проходят к следующему столу).*

Логико – математическая игра «Собери треугольник»

Воспитатель: Ребята перед вами лежат геометрические фигуры. *(Треугольники и ромбы).* Возьмите каждый по одной фигуре и скажите, как называется ваша геометрическая фигура и какого она цвета. *(Дети описывают свои фигуры по двум признакам: форма, цвет).*

Воспитатель: Молодцы, ребята. Вам нужно сложить данные геометрические фигуры так, чтобы получился большой треугольник. *(Дети сообща выполняют игровое задание).*

Педагог подводит итог выполненного задания, хвалит детей и предлагает детям ещё одну игру.

Воспитатель: Ребята, скажите, какие ещё геометрические фигуры вы знаете? *(Дети перечисляют геометрические фигуры).* Назовите предметы прямоугольной формы. *(Ответы детей).*

Логико – математическая игра «Сыщики»

Воспитатель: Ребята, я вам предлагаю стать сыщиками и найти в группе предметы разной формы. Согласны? *(Да)*.

Воспитатель: Чтобы вы стали сыщиками, я вам раздам «лупы». *Педагог раздаёт детям «геометрические лупы».*

«Лупы» – необычные, у них разная геометрическая форма. Ребята, смотрите через «лупу» и называйте предметы такой же формы. *(Дети выполняют игровую задачу и называют предметы, окружающие их).*

Педагог хвалит детей и предлагает сообща продолжить поиск ключа, в соответствии с картой. Далее, организует детей около магнитной доски.

Логико – математическая игра «Назови цифру, найди пару».

Воспитатель: На доске расположены числовые ряды от 1 до 6, посмотрите внимательно и назовите цифру, которой не хватает в числовом ряду. *(Ответы детей).*

Далее, каждому ребёнку предлагается найти цифру на доске, разместить её в числовом ряду и найти конверт с данной цифрой.

Воспитатель: Ребята все числовые ряды мы заполнили? А теперь давайте посмотрим, что же находится в ваших конвертах. *(Дети открывают конверты, достают парные шаблоны предметов и объектов, различающихся по разным признакам: цвету, размеру, длине, высоте).*

Логико – математическая игра на классификацию предметов

Воспитатель: Посмотрите на свои картинки, разложите их на столах и назовите признаки, по которым они отличаются. *(Поочерёдные ответы детей).*

Педагог хвалит детей и предлагает продолжить движение в соответствии с картой, к столу, на котором стоит сундучок.

Логико – математическая игра «Узнай по силуэту».

Воспитатель: Ребята посмотрите, в сундуке лежат различные предметы и схема. Нам необходимо найти силуэты данных предметов на схеме.

Далее педагог просит детей выбрать предмет по словесному описанию и разместить его на схеме, в соответствии с силуэтом. (Отвёртка, расческа, ножницы, ключи).

Воспитатель: Ребята мы выполнили все игровые задания! А вы не догадываетесь, что это за ключи? (*Предположения детей*).

Могут ли они подойти к замку на коробке? Дети самостоятельно подбирают ключ, открывают коробку.

В коробке дети находят конструктор для конструктивно – модельной деятельности.

Педагог даёт немного времени для детских положительных эмоций и организует детей для рефлексии.

4. РЕФЛЕКСИВНО – ОЦЕНОЧНЫЙ ЭТАП

ВОПРОСЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ:

- Ребята, зачем мы выполняли игровые задания?
- Что вы узнали нового?
- Чему вы сегодня научились?
- А что было трудно выполнять?
- Что вам больше всего понравилось делать?
- Ребята, вам было интересно сегодня?