**Образовательная деятельность**

**по образовательной области**

**«Познавательное развитие»**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**Тема: «В гостях у русалочки»**

Автор:

воспитатель МАДОУ ЦРР д/с №70

**Пушкарь Л.И.**

**Г. Новороссийск 2015 г.**

**Программные задачи**:

**Образовательные:**

* формировать основные приемы логического мышления: сравнение, обобщение, классификация, аналогия, систематизация;
* продолжать учить сравнивать множества, обозначать результат сравнения словами «больше», «меньше», «поровну»;
* закреплять умение сравнивать предметы по длине, обозначая результат сравнения словами «длиннее, самая длинная»
* закреплять умение использовать в лепке знакомые приемы: скатывание, сплющивание, прищипывание;
* учить детей высказывать свои версии и доказывать их правильность экспериментальным путем;

**Развивающие:**

* развивать зрительную память, внимание
* развивать любознательность, наблюдательность, умение самостоятельно находить решение в проблемных ситуациях.
* Развивать фантазию, умение находить нестандартное решение проблемы.

**Воспитательные:**

* воспитание коммуникативных навыков,

стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание вовремя придти на помощь сверстникам.

**Интеграция образовательных областей**: речевое развитие, социально- коммуникативное развитие, художественно- эстетическое развитие.

**Оборудование**: мультимедийная установка (интерактивная доска, телевизор), презентация к занятию, полоски для сравнения по длине (на каждого ребенка), пластилин, стеки, дощечки для лепки, салфетки.

**Предварительная работа:** подвижная игра «Рапана и моллюски», дидактическая игра: « Кто в домике морском живет», чтение: С. Сахаров «Кто живет в теплом море», стихотворение В. Нестеренко « На морском берегу»

**Ход занятия:**

Слайд 1(мотивация)

Русалочка жалуется, что ворота в подводный дворец закрылись, и просит помочь попасть домой, в подводное царство.

Восп. Что будем делать? ( надо помочь) Сможем помочь? А как же попасть в морское царство, ведь мы не можем дышать под водой? (варианты детей).

Слайд 2

Имитация погружения.

Слайд 3

Восп. – Почему же не открываются двери? ( они закрыты на замки)

Русалочка говорит, что ключи от замков перепутались.

Слайд 4 .(проблемная ситуация)

Восп. –Как же открыть такие замки, я не знаю. Дети обращают внимание на геометрические фигуры и символы- подсказки на каждом замке. Интерактивная дидактическая игра с использованием технологии З. Дьенеша «Открой замок»

Слайд 5

Русалочка благодарит за помощь и предлагает посмотреть на коллекцию ракушек. Но предупреждает, что идти надо по самой длинной дорожке.

Слайд 6 (проблемная ситуация)

Восп.- Как же определить, какая дорожка самая длинная? (Сравнить)

Упражнение «Сравни дорожки»

Восп. – Так по какой дорожке мы пойдем?

Слайд 7(проблемная ситуация)

Русалочка жалуется, что ей хотелось показать ребятам свою коллекцию жемчужин, но сильный шторм опрокинул все раковины и жемчужины растерялись.

Восп. – Как же помочь русалочке? (Собрать жемчужины в раковины)

Дидактическое упражнение «Сколько?»

-Сколько раковин?

-Сколько жемчужин?

-Чего больше (меньше), раковин или жемчужин?

-Как сделать, что бы и раковин, и жемчужин стало поровну? (убрать раковину или добавить одну жемчужину)

Слайд 8

Русалочка предлагает внимательно поискать, может, где- то затерялась еще одна жемчужина.

Дети находят одну жемчужину.

Восп.- А чего сейчас больше –раковин или жемчужин? (Поровну)

Слайд 9

Русалочка благодарит за помощь, прощается.

Слайд 10

Имитация всплытия

Слайд 11 (рефлексия)

Восп. -Какое интересное получилось путешествие! А вам понравилось?

Что вам понравилось больше всего? Что оказалось самым трудным? А какой формы ключи вы запомнили? Какая дорожка была самая длинная? Как вы определили? Сколько раковин было у русалочки?

Слайд 12 (продуктивная деятельность)

Интересно, а можно ли самим сделать такие раковины? Из чего? А как?

(скатывание двух шаров, сплющивание, соединение, прищипывание краев, оформление стекой)

Оформление собственной коллекции раковин, рассматривание работ.

****