

ООД «Познавательное развитие»
образовательная ситуация «Мышки»
подготовительная группа

*Жигунова Татьяна Сергеевна,
воспитатель МБДОУ №12,
город Оленегорск,
Мурманская область*

Цели: определение местонахождения объекта в ряду (вторая, третья и т.п.); программирование; развитие комбинаторных способностей и логического мышления.

Материал и оборудование:

Игрушка Буратино; коробка из-под печенья; поднос; салфетка; маркер; столы; четыре робомыши; 3 полотна (№1, №2, №3); карточки с заданиями (№1, №2, №3);

Ход занятия

8 детей стоят рядом с воспитателем. Стук в дверь. Воспитатель вносит игрушку – Буратино.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, кто к нам пришел?!

Буратино: Привет, ребята! (*дети здороваются с Буратино*) Я хочу угостить вас вкусным печеньем. Вы согласны отправиться ко мне в гости? (*ответы детей*) Тогда, вперед!

Дети идут за Буратино на ковер, где стоит стол с коробкой от печенья и подносом накрытый салфеткой. Под салфеткой находятся 4 робомыши.

Воспитатель: ребята, присаживайтесь на ковер.

Буратино открывает коробку, она пустая.

Буратино: Ой, а где же печенье? (*ответы детей*)

Все ищут печенье и поднимают салфетку.

Буратино: Да, это мышки съели все угощения. (*обращается к мышам*) Как вам не стыдно? Так нельзя делать!

Воспитатель: Буратино, подожди, не ругайся. Посмотри, какие они маленькие. Они еще говорить даже не умеют. Ребята, как выдумаете, почему мышки спрятались под салфеткой? (*ответы детей*)

Буратино: Я тоже думаю, что их кто-то напугал! А кого боятся мышки? (*ответы детей*)

Воспитатель: Буратино, хоть мышки говорить не умеют, но они нам могут подсказать, кого они боятся. Предлагаю ребятам разбиться на пары и взять себе одного мышонка.

Все отправляются к столу, где находится полотно №1 (приложение 1). На разноцветных полях лежат буквы: на зеленых – к, о, ш, к, а; на оранжевых – р, ы, с, ь; на желтых – с, о, в, а; на голубых – л, и, с, а.

Буратино: Сколько разбросано букв?! Как же мы узнаем, кто напугал мышат?

Воспитатель: Ребята, посадите своих мышек на уголки поля.

Ребята выставляют мышей на цветные (пустые – без букв) клетки.

Буратино: Как нам помогут мышки?

Игра №1

Воспитатель: Ребята, слушайте правила этой игры:

1. Запомните цвет клеток, на которых может останавливаться ваша мышка. У каждой команды свой цвет.
2. Если ход был неправильный, то мышка возвращается на прежнее место и ход передается следующей команде.
3. Когда мышка правильно останавливается, вы забираете с этой клетки букву.
4. Следующий ход вы будете начинать с этой же клетки.
5. С помощью мышат соберите все буквы и составьте из них слово на карточках.

Воспитатель раздает карточки с заданием и показывает пример на зеленых клетках, т.к. там букв больше, чем у других команд.

Пример: *Воспитатель программирует мышку на зеленом поле так, чтобы она добралась до середины полотна и забирает букву «А». Затем выставляет эту букву на карточке «зеленой» команды.*

Буратино: А я знаю считалочку.

Раз – окошко,

Два – окошко,

Под окном сидела кошка.

Кошка мышку поджидала,

Мышка в норку убежала.

В норку кошке не войти,

Кошке мышку не найти!

Мы подскажем, как ей быть!

Нам – бежать, тебе – ходить!

Собрав буквы, дети составляют слова на карточках (приложение 2) и читают их.

Буратино: Теперь я знаю, кого боятся мыши. А почему они не убежали к себе домой? (*ответы детей*)

Воспитатель: Ребята, я думаю, что на этот вопрос нам тоже помогут ответить мышата.

Игра №2

Дети переходят к полотну №2 (приложение 3). Им раздаются карточки (приложение 4)

Воспитатель: Ребята, послушайте правила игры.

1. Выберите карточку своего цвета.

2. Запрограммируйте своего мышонка и поставьте на клетку, где точкой обозначен ваш цвет.
3. Мышки будут передвигаться по очереди. Вы, с помощью маркера, должны рисовать дорожку, из клетки в клетку, где будет передвигаться ваш мышонок.

Соединив все точки, должен получиться рисунок ключа.

Буратино: Так, что потеряли мышата? *(ответы детей)*

Воспитатель: Ребята, мы помогли нашим малышам найти ключ от дома. Они очень устали сегодня, поможем им вернуться в свои норки? *(ответы детей)*

Игра №3

Дети переходят за стол, где находится зеленое полотно (приложение 5). На поле выставлены дуги, к которым приклеены картинки с цифрами (в виде дверцы).

Буратино: Ребята, а как вы узнаете, где норка каждого мышонка? *(ответы детей)*

Буратино предлагает ребятам вытянуть любую карточку (приложение 6).

Воспитатель: Правильно, надо посчитать и решить пример.

1. Своего мышонка выставляете на ту дорожку, где номер на воротах совпадает с вашим ответом.
2. Программируете путь мышонка так, чтобы он оказался на той клетке, где находятся ворота.

Итог

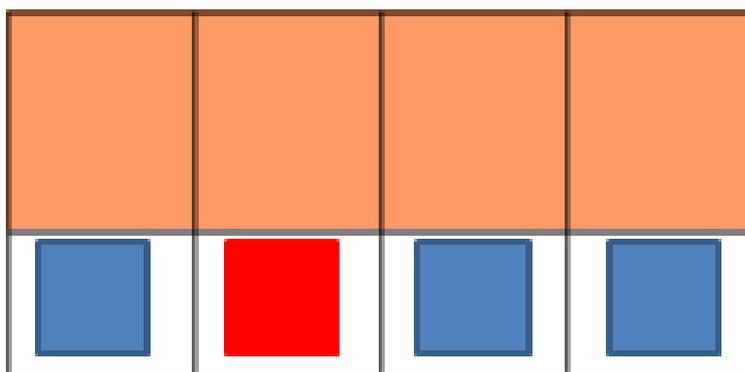
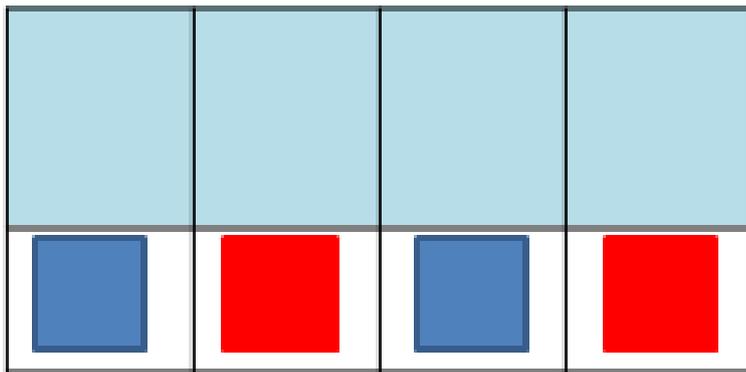
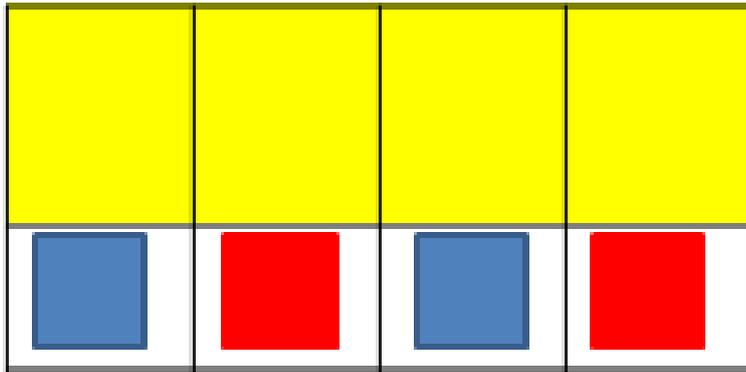
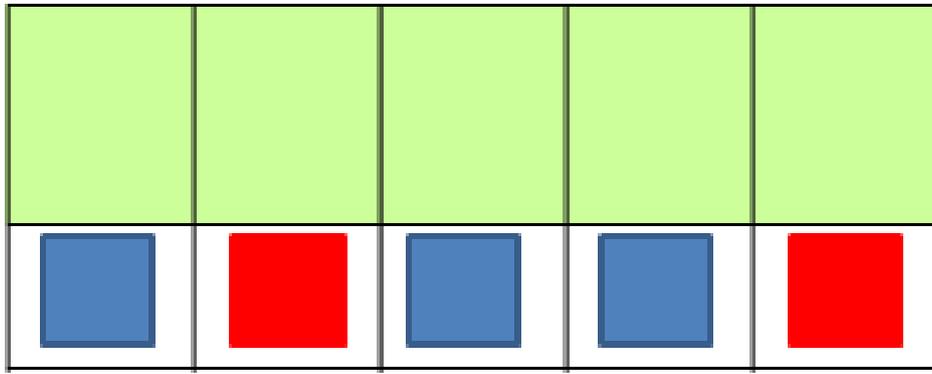
Буратино: Ребята, какие вы молодцы, спасли мышат.

Воспитатель: Ребят, кто напомним, как мы помогали мышкам? Что мы сегодня узнали? Кому было сложно справиться с заданиями? А что вам больше всего понравилось? *(ответы детей)*

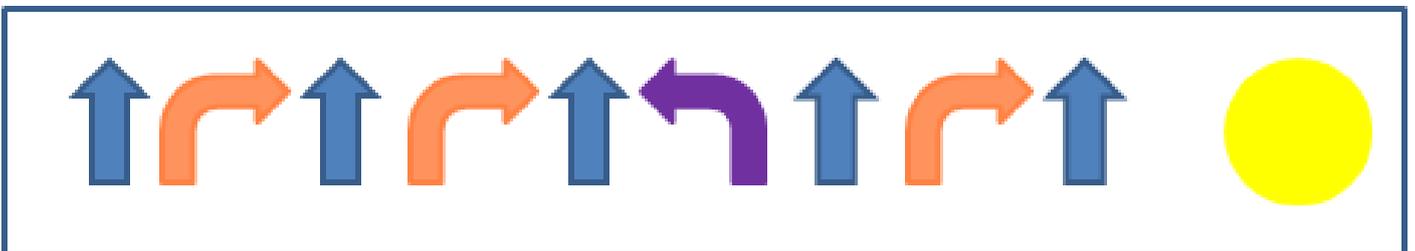
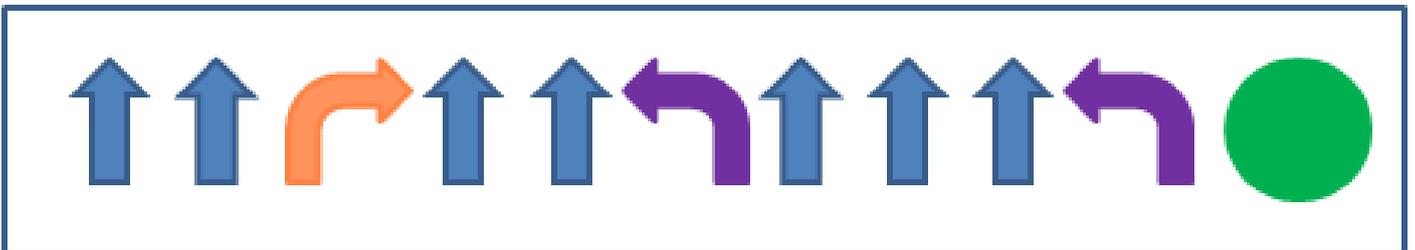
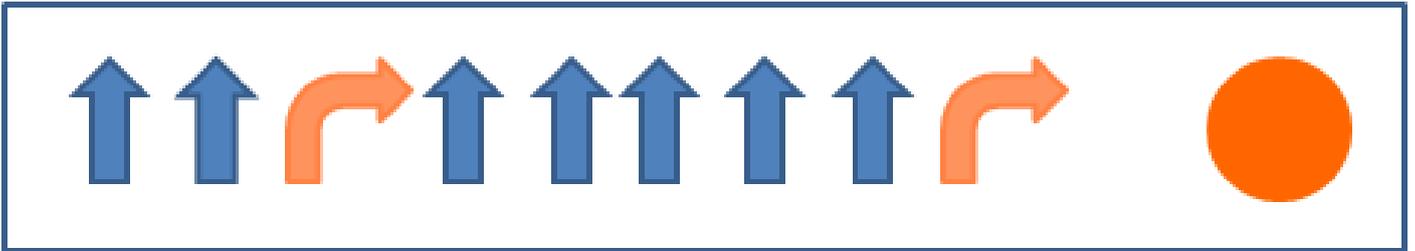
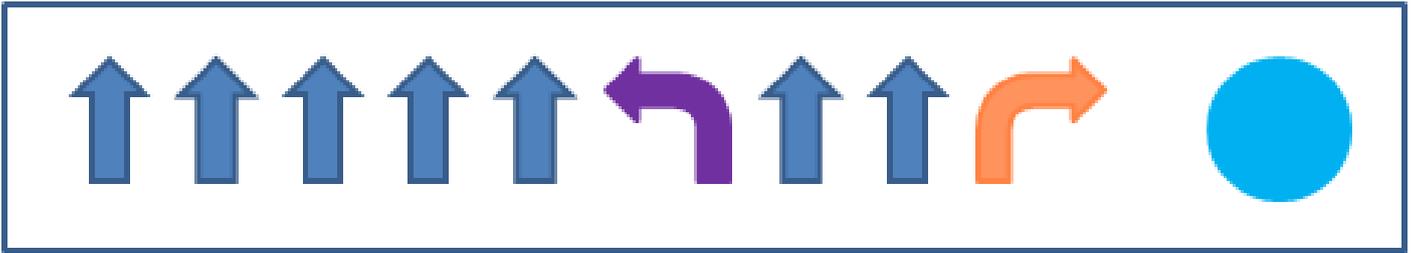
Буратино: Ребята, за то, что вы такие добрые и готовы всегда прийти на помощь, я пришлю вам новую коробку с печеньем. До свидания!

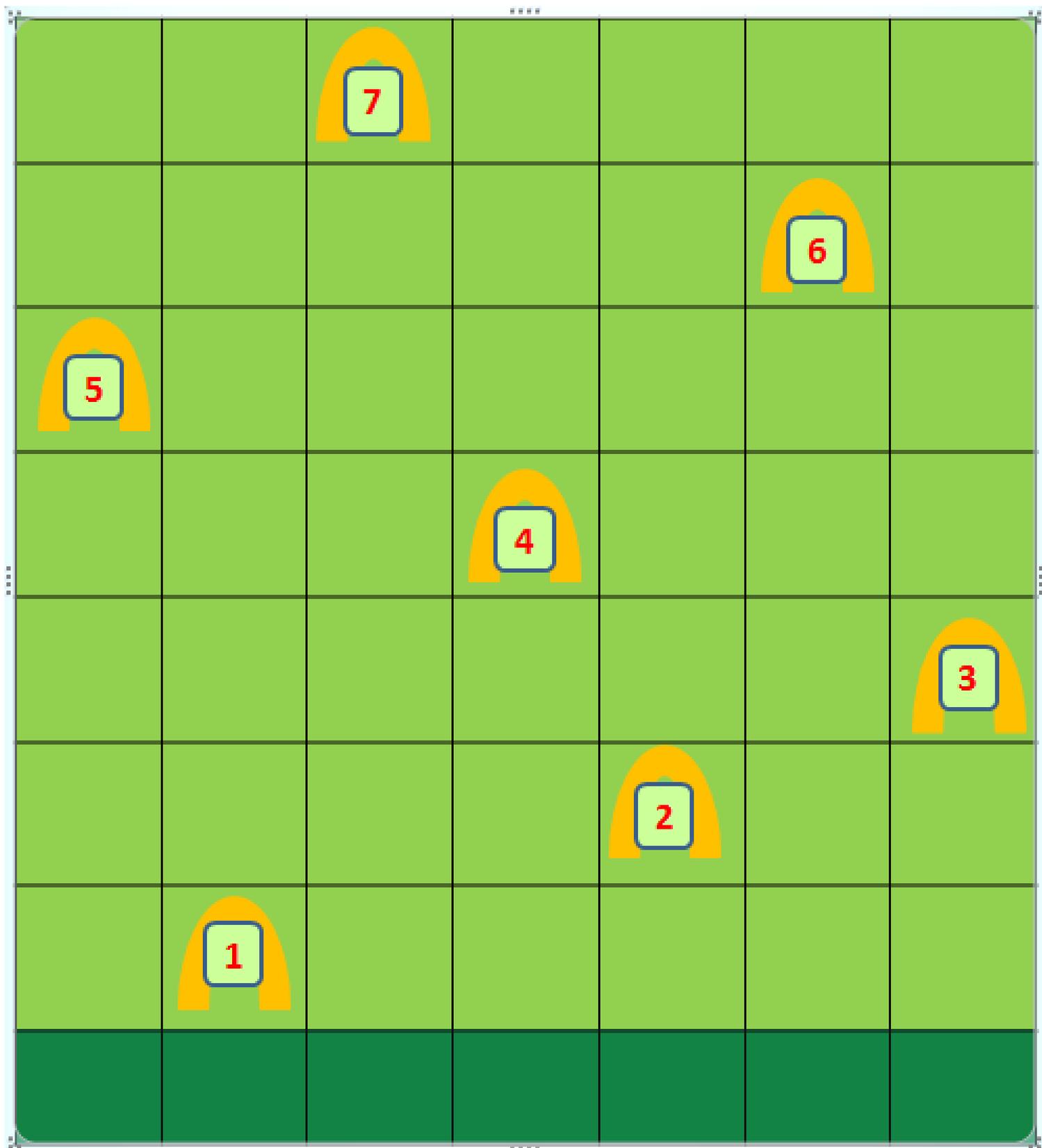


Приложение 1







Приложение 5

$$5 + 2$$

$$3 + 2$$

$$2 + 2$$

$$1 + 5$$