«Путешествие на Кораблике Плюх-Плюх»

Конспект интегрированной образовательной деятельности для детей средней 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 Познавательноисследовательская Освоение приемов обобщения, анализа и классификации. Продуктивная Конструирование «Кораблик». ЛОГИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Этапы НОД Действия педагога Действия воспитанников Ожидаемые результаты 1. Приглашение к деятельности. «Собираем команду». Предлагает детям отправить героев Коврографа Ларчик в морское путешествие по Фиолетовому лесу. Просит детей набрать в команду Гусякапитана представителей цифроцирка, отгадывая загадки. Загадки: Травки яркой зеленей. Посвящают сказки ей. Странным голосом поет. Любит жить среди болот. С кочки видит все окрест, Комаров и мошек ест, С ней такие же подружки. Догадался кто! ... Вот она сестрица мыши Уплетает зёрна риса. Скрипнет дверь - она услышит, В норку юркнет быстро Машет радостно хвостом, Когда идёт хозяин в дом. Соглашаются помочь Гусюкапитану набрать команду для морского путешествия. Отгадывают загадки, прикрепляют героев на Коврограф «Ларчик». Привлекается внимание к содержанию НОД, к совместной деятельности. У неё удел таков - Дом хранить от чужаков. Не поймёшь – зверёк иль птица. Ночью с ней не заблудиться – Видит всё вокруг ушами! Мышь, но сыр не ест с мышами. По полю скачет - ушки прячет, Встанет столбом - ушки торчком. 2. Введение в тему. Готовим корабли. Обращает внимание на тему деятельности. Просит детей подготовить кораблик к отплытию: Когда команда зашла на борт, на корабле еще не было флажков. Гусь-капитан предложил помочь одеть флажки на мачты. Пес-жонглер взял свое любимое число флажков одного цвета. Пес одел флажки на мачту, Берут кораблики, снимают с них все флажки. Проговаривают цифру: пес взял 5 флажков. Повышается мотивация к содержанию НОД. Развитие логического мышления, умение сопоставить образ цифры с количеством, развитие моторики. которая находилась между 3 и 5. Какая это мачта? Что получилось? Как исправить ошибку псажонглера? Гусь-капитан дал новую команду: одеть на каждую мачту по 1 флажку одного цвета. 5 мачта какая? Первая мачта какая? 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. 3. Помощь в реализации деятельности. 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. Дети располагают флажки одного цвета по палубам. Развитие умения группировать по цвету. Закрепления умении сортировать предметы по пространственному признаку. 4. Совместная деятельность детей. Путешествие по волнам (игра-инсценировка) Предлагает расположить корабли на морских волнах и отправить их в плавание. Корабли мальчиков обогнали корабли девочек. Корабли девочек обгоняют мальчиков. Корабли мальчиков разворачиваются на-лево. Корабли девочек разворачивают на-право. Располагают корабли на ватмане. Мальчики выдвигают корабли вперед. Девочки – назад. Девочки выдвигают корабли вперед. Мальчики – назад. Разворачивают корабли Разворачивают корабли. Обогащают практические умения и игровые действия сюжетных игр. Закрепляют представления о водном транспорте. Ориентировка в пространстве. 5. Физминутка. Гимнастика матросов. Предлагает размяться команде путешественников . Что там чудится в тумане? (Дети вытягивают руки вперёд.) Волны плещут в океане. (Дети машут руками, изображая волны.) Это мачты кораблей. (Дети Выполняют движения по ходу слов физминутки. Развитие общей моторной ловкости. Реализация потребности в двигательной активности. вытягивают руки вверх.) Пусть плывут сюда скорей! (Дети приветственно машут руками.) Мы по берегу гуляем, Мореходов поджидаем, (Ходьба на месте.) Ищем ракушки в песке (Наклоны.) И сжимаем в кулаке. (Дети сжимают кулачки.) Чтоб побольше их собрать, — Надо чаще приседать. (Приседания.) 6. Практическое применение полученных знаний. Наш кораблик. Показывает две схемы для конструирования. Предлагает построить кораблик. Рассматривают схемы, определяют нужную. Конструируют Корабль. Дают ему название, каждый свое. Развитие моторики. Развитие образного мышления, конструкторских способностей 7. Итоги деятельности Задает вопросы, подводит итог. Просит детей описать свои впечатления о проделанной деятельности. Дети поддерживают диалог, отвечают на вопросы. Высказывают сои впечатления, делятся эмоциями. Создается положительный эмоциональный фон для дальнейшего совместного сотрудничества.

НОД «Путешествие на кораблике «Плюх-плюх» по играм Воскобовича в средней группе

Задачи: развивать сенсорное способности детей, внимание, мышление, память, мелкую моторику рук, развивать умение находить фигуры по цвету, нанизывать на стержень, сравнивать стержни по высоте, тренировка мелкой моторики пальцев и кисти, координации *«глаз-рука»*.

Материал: **игра Воскобовича**«**Кораблик***«****Плюх-плюх****»* 8 наборов, кепка капитана.

ВОСП. – Ребята, посмотрите, кто пришел к нам в гости – это лягушки – матросы и гусь – капитан. Они предлагают нам отправиться в **путешествие на корабле**.

Хотите **попутешествовать**? Тогда давайте встанем в кружочек, закроем глаза и повернемся вокруг себя, говоря волшебные слова *«Вокруг себя ты повернись и в моряка ты превратись»* *(воспитатель незаметно одевает кепку капитана)*.

«Здравствуйте, ребята. Я капитан **корабля**, а вы матросы. А кто помнит, как называется наш **корабль**? *(****плюх-плюх****)*

Прошу на мой **корабль**. Посмотрите какой он красивый. Все мачты разноцветные. Какого цвета самая высокая мачта? *(желтая)* Какого цвета самая низкая мачта?» *(зеленая)*. А хотите **поиграть с нашими корабликами**? *(да)*. Т. к. я капитан, вы должны выполнять мои команды.

*«Снять все флажки»* - командует капитан. *(дети снимают все флажки)*.

*«Надеть флажки»* - вам нужно надеть флажки на мачты также, как они были одеты – по цвету. (дети надевают флажки на мачты по цветам, затем воспитатель спрашивает у каждого ребенка цвет одной из мачт).

- Давайте сделаем маленькую физминутку:

Отважный **кораблик***(шагаем)*

Плывет в океан *(по кругу)*

Лягушки матросы *(прыгаем)*

А гусь – капитан. *(присели на корточки)*

Лягушки забыв *(прыгаем)*

Про усталость и скуку

В пути изучают *(движения- имитация)*

Морскую науку *(лазания по канату)*

- Ребята, а вы знаете, что на море бывает шторм? Шторм – это сильный ветер с дождем. Во время шторма **корабль** качается в стороны и волны попадают на борт **корабля**. Вот и на наш **корабль** попала вода и все флажки намокли. Давайте их просушим. Нужно одеть флажки на веревочку для того, чтобы они просохли. *(дети одевают флажки на шнурок)*.

Подул тихий ветерок, давайте подуем тихонько на флажки, а потом поднялся сильный ветер – подуем сильней.

Нам пора возвращаться в детский сад. Но для этого надо надеть все флажки обратно на мачты. Сейчас мы с вами сделаем необычный **кораблик**, похожий на тельняшку. *(воспитатель раскладывает флажки в кучки по цветам)*.

Затем с детьми одевает флажки проговаривая следущее:

- Скажите, ребята, флажков какого цвета больше всего? *(желтого)* Возьмите по одному флажку желтого цвета.

- А теперь какого цвета больше флажков? *(синего)* *(одевают все флажки)*

- Вот мы и сделали наш волшебный **кораблик**.

Теперь давайте встанем в круг и скажем волшебные слова *«Вокруг себя ты повернись и в ребенка превратись»*.

ИТОГ: Вот мы и вернулись в детский сад.

Скажите, на чем мы **путешествовали**? *(на****корабле****)*

Как назывался наш **кораблик**? *(****плюх-плюх****)*

Вам понравилось наше **путешествие**? *(да)*