

## **Технологическая карта непосредственно образовательной деятельности по развитию познавательно – исследовательской деятельности для детей подготовительного возраста.**

**Тема:** «В поисках сокровищ».

**Цель:** формирование первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, причинах и следствиях и др.).

**Задачи:**

**Образовательные:**

Продолжать знакомить детей с логической операцией классификации.

Учить анализировать, сравнивать, обобщать,

**Развивающие:**

Развитие внимания, памяти, самостоятельности, логического и абстрактного мышления;

Формирование пространственных понятий «вверх», «вниз», «вправо», «влево» и навыка количественного счета;

**Воспитательные:**

Воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, подчиняться дисциплине, сотрудничать друг с другом.

**Планируемые результаты:**

Дети Свободно классифицируют, анализируют, сравнивают и обобщают.

У детей сформированы понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево».

Дети научились количественному счёту;

Дети слушают друг друга, участвуют в совместной деятельности, предлагают помощь и сотрудничество, обращаются за помощью;

**Образовательная среда:**

Карта, сундук; картинки с изображением растений, животных, рыб – на каждого ребенка; обручи, символизирующие озеро, лес, луг; «острова» из геометрических «валунов»; индивидуальные карточки с заданными признаками (цвет, форма, величина – см. блоки Дьенеша) с отрицанием одного из них; шляпы моряков, пиратов; 3 ведра, карточки с символами («цвет», «форма», «размер»); макет острова с пальмами и вулканом, «Наборы школьника» на каждого ребенка.

**Форма организации детской деятельности:**

Групповая, подгрупповая, в парах.

**Характер взаимодействия:** ситуативно – познавательный.

Этапы деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей
<b>Мотивационно побудительный.</b>	<p>Дети играют, идёт обычная жизнь группы, воспитатель достаёт демонстративно фотографии моря, рассматривает, комментируя, привлекая внимание детей:</p> <p>- Ой, как красиво! А какая водичка тёплая и красивая, а какие волны. Как здорово отдыхать на море!</p> <p>- Ребята, а кто-нибудь из вас отдыхал на море? Или на озере? Может, кто на речку ездил? Вам понравилось? А рыбу ловили? На лодке катались? И т.п.</p>	<p>Дети слушают воспитателя. Активно включаются в беседу, отвечают на вопросы.</p>
<p><i>Подвижно-дидактическое упражнение «Море».</i></p>	<p>Педагог предлагает детям сесть в круг и вспомнить лето, когда они купались в речке, море. Воспитатель говорит: «Волны в море ласковые, нежно омывают вас, становится так приятно. Волны веселые, добрые, очень похожи на детей». Педагог предлагает детям «искупать» друг друга. Дети встают и, улыбаясь друг другу, пытаются изобразить движения волн руками без резких движений. Воспитатель предлагает детям «искупаться» в море - движения должны быть плавными, согласованными. (Побуждать устанавливать контакт друг с другом,</p>	<p>Дети стоят в кругу и выполняют плавные движения рук слева направо, вперед, назад, легкий бег на носочках в круг, из круга.</p> <p>В круг становятся несколько детей – «купальщики». «Волны» по одной подбегают к нему и ласково поглаживают его, совершая одинаковые движения. Когда «волны» погладят «купальщиков», они превращается в «волну».</p> <p>А в «море» ныряют следующие названные дети.</p>



	<p>определяя названия островов и направления стрелок, обозначающих, куда двигаться дальше, чтобы найти настоящие сокровища пиратов.</p>	
<p><b>Организационно –поисковый</b> <i>Подвижно-дидактическая игра «Остров: кто, где живет?».</i></p>	<p>- Ребята, на нашем пути первый остров «кто, где живёт?» Дети рассматривают карту и играют в игру. 1-й вариант: дети стоят в кругу. На полу расположены обручи, обозначающие озеро, лес, луг. По сигналу «Найди свой дом!», дети с карточками в руках выполняют легкий бег, двигаясь между обручами, и занимают место в обруче, соответствующем месту обитания животного, растения, изображенного на карточках. 2-й вариант игры: распределить по обручам лиственные, хвойные, травяные растения; 3-й вариант игры: распределить на группы животных – летают – не летают. (Можно проиграть все 3 варианта игры.) Педагог вместе с детьми проверяет правильность выполнения задания, приучая отслеживать и объяснять неправильность выбора</p>	<p>Дети выполняют прыжки вперед по заданным точкам и спиной вперед между предметами.</p>

<p><b><i>Подвижно-дидактическая игра «Пройди и не ошибись».</i></b></p>	<p>Дети по карте определяют, куда двигаться дальше.</p> <p>- Нам предстоит перейти перешеек, соединяющий «острова» из геометрических «валунов». Вам надо отыскать среди «валунов» фигуры, соответствующие заданным на карточке признакам (см. блоки Дьенеша) с отрицанием одного из трех признаков (цвет, форма, величина), встать на них и перемещаться прыжками по свободным «валунам», на которых еще не стоят другие игроки. Остальные играющие (без карточек) двигаются к острову прыжками спиной вперед между «валунами», стараясь не столкнуться стоящих на них детей.</p> <p>(Напомнить детям, что перемещаться по свободным «валунам», на которых еще не стоят другие игроки, необходимо прыжками; при выполнении прыжков между предметами спиной вперед нужно быть предельно внимательными, стараться не столкнуться товарищей).</p> <p>.</p>	<p>Осуществляя легкий бег, не наталкиваться друг на друга, по сигналу занимать место именно в том обруче, название которого соответствует изображению на картинке. В конце игры дети делают совместные выводы.</p>
<p><b><i>Дидактическая игра «Кого нет?».</i></b></p>	<p>- Мы с вами прошли перешеек, и попали на Остров дружбы.</p> <p>- По-моему кого- то не хватает?? Кто -</p>	<p>Игрокам предлагается встать в круг, внимательно осмотреться и догадаться, кого нет.</p>

	<p>то потерялся...и не дошёл до острова (один ребенок находится в другой комнате).</p> <p>-а ну ка рассчитайтесь по порядку, чтоб точно узнать.</p> <p>(Если дети не могут ответить, педагог предлагает им задать вопросы, по которым можно было бы определить внешность отсутствующего).</p> <p>- У него синие шорты (светлые волосы, голубые глаза, рубашка в клетку)? Педагог дает ответ: да, нет. Отгадав имя отсутствующего ребенка, дети продолжают путь.</p>	
<p><b><i>Физкультминутка «Пираты, моряки».</i></b></p>	<p>- Ребята, а кого больше всего боятся моряки? С кем бы им ни хотелось бы больше всего встречаться на море? Кто ходит в треуголках? и т.п.</p> <p>- Хотите побыть пиратами? Все участники игры надевают шляпы.</p> <p>Двое детей – пираты (шляпы на них надеты поперек), остальные – моряки (они надевают свои шляпы как обычно).</p> <p>В ходе игры «пираты» пытаются взять «моряков» на abordаж. Если «пират» коснулся «моряка», тот поворачивает свою шляпу поперек и становится</p>	<p>Звучат высказывания и предположения детей.</p> <p>Дети-«моряки» выполняют легкий бег, уворачиваясь от «пиратов». А дети, выполняющие роль пиратов, догоняют «моряков» и «берут на abordаж», касаясь рукой плеча соперника. Ребенок, оказавшийся без шляпы, останавливается и ждет, пока его выручат члены его команды.</p>

	<p>«пиратом». Если у кого-то из детей упала шляпа, он не может двигаться и стоит на месте, пока ему не наденет шляпу другой ребенок. В конце игры осуществляется подсчет и сравнение: кого больше – «моряков» или «пиратов»?</p> <p>(напомнить детям, что в процессе игры нельзя держать шляпу руками; тот, у кого упала шляпа, не может двигаться и стоит на месте, до тех пор, пока ему не наденет шляпу другой игрок его команды).</p>	
<p><b><i>Подвижно-дидактическая игра «Поварята».</i></b></p>	<p>- Ребята, а так как вы превратились в настоящих пиратов, то вам необходимо научиться добывать и готовить пищу на необитаемом острове.</p> <p>- Перед вами стоят 3 ведра. Рыбку нужно бросить в одно из ведер. Если она попала, например, в ведро с символом «цвет», то остается большой и треугольной (то есть форма и размер сохраняются), но цвет ее меняется (желтый).</p> <p>- У каждого из вас свои карточки с символами. Вы должны определить, какую рыбку надо поймать и положить в большую «кастрюлю»</p>	<p>Дети встают в круг и выбирают по одной рыбке (например: большая, треугольная, зеленая).</p> <p>Дети стоят в кругу и стараются забросить рыбок в ведра.</p> <p>Взяв карточку с изображением продукта, все участники игры располагаются у стартовой линии напротив обручей.</p> <p>Воспитатель называет ингредиенты двух готовящихся блюд, а дети прыгают к обручам и образуют, взявшись за руки, два круга в соответствии с изображенными на их карточках продуктами для ухи или компота.</p>

	<p>(обруч), и обосновать свой выбор. После того как все рыбки будут положены в «кастрюлю», вы приступаете к «приготовлению» двух блюд – ухи и компота. Каждый участник игры выбирает карточку с изображением продуктов: картошка, морковка, яблоко и т. д.</p>	<p>По сигналу воспитателя все имитируют этапы приготовления пищи: закипание, посол, перемешивание и т. д.</p>
<p><i>Дидактическая игра «Ищем клад».</i></p>	<p>Ну вот, ребята, мы с вами подкрепились немного, пора и в путь отправляться!</p> <p>- Давайте взглянем на карту, куда же двигаться дальше? (по стрелкам на карте выходят к макету острова с вулканом и пальмами).</p> <p>- Давайте расшифруем карту и определим, в каком месте зарыт клад (кодовая информация на карточке-схеме: с утверждением и отрицанием признаков, см. блоки Дьенеша): форма – Ø, цвет – коричневый, величина – не низкий.</p> <p>- Урааа, мы нашли клад???</p> <p>Открывайте поскорее... и узнаем, что же там лежит??</p> <p>Мы клад нашли?? Значит, наше путешествие закончено, и нам пора возвращаться в группу.</p> <p>- Ребята, я приглашаю вас всех в круг.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными, расшифровывая карту, выясняя, где и какой клад спрятан .</p> <p>Дети должны определить, какой клад спрятан и находят его (сундук).</p> <p>Дети открывают сундук и находят детскую энциклопедию, посвящённую морям и океанам и раскраски с морскими обитателями.</p>

<b>Рефлексивно- корректирующий</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Вам понравилось путешествие?</li><li>- Что было трудно? А с чем вы легко справились?</li><li>- Как вы думаете, что нам может пригодиться в жизни из того что мы узнали или научились делать.</li></ul>	Дети отвечают
------------------------------------	--	---------------