**«Спасатели»**

**Тип занятия**: познавательный, закрепляющий.

**Вид занятия:** интегрированный (ФЭМП и ознакомление с окружающим).

**Возрастная группа:** старшая илиподготовительная к школе группа.

**Программное содержание:** Развитие произвольного внимания, памяти;

различных операций логического мышления;

волевой регуляции поведения;

коммуникативных навыков;

мелкой моторики и зрительно-моторной координации.

Формировать навыки ориентировки на листе бумаги

Считать обратно от названного числа в пределах 10.

Способствовать развитию логического мышления, внимания.

Совершенствовать знания о составе числа 7 из двух меньших.

Развивать познавательную деятельность, внимание, память, мелкую моторику.

Воспитывать умение общаться в процессе работы, игры, доброжелательно относиться к товарищу, оказывать ему посильную помощь.

**Словарная работа:**

* **Активный словарь**
* **Предшествующая работа воспитателя:**

- изучение литературы,

- подбор демонстрационного и раздаточного материала,

- подбор иллюстраций,

**Индивидуальная работа**: побуждать к активной деятельности малоактивных детей, активизировать речь

Методические приёмы:

Наглядные.

Словесные (напоминания, указания, вопросы, индивидуальные ответы детей).

Игровой (использование сюрпризного момента).

Поощрение, анализ занятия.

Демонстрационный материал: изображение корабля, панорама острова, фуражка капитана, бинокль

**Оборудование:**

Карточки - эталоны с изображением корабля и аналогичные карточки, разрезанные на части.

Карточки с образцом узора, простые карандаши.

Доска, магниты, панорама острова.

Карточки с изображением лабиринта, простые карандаши.

Камушки, пипетки, цветная вода – микстура для мартышек.

Магнитофон.

**Музыкальное сопровождение: шум прибоя, крики чаек, звук звонящего телефона**.

**Структура занятия:**

1. Вводная часть: беседа (постановка цели занятия) – 2- 3 минуты.
2. Основная часть – 15-18 минут.
3. Закрепительная часть: итоги занятия, сюрпризный момент – 3-4 минуты**.**

**Телефонный звонок** (введение в игровую ситуацию)

“Постройка” корабля

Маршрут корабля (узор по образцу)

К отплытию готовы! (динамическая пауза)

“Панорама острова”

Лабиринт (из геометрических фигур).

Лечение зверят микстурой

Возвращение – игра “Море волнуется”

Угощение для зверят

Примерная структура занятия.

I. Вводная часть – **телефонный звонок**

установление положительного эмоционального фона,

настрой детей на совместную работу,

создание игровой ситуации.

II. Основная часть –

организация индивидуальной активности детей в различных видах деятельности при выполнении заданий, содержащих обучающие, развивающие задачи.

III. Динамическая пауза –

организация двигательной активности детей,

снятие напряжения,

развитие координации движений.

IV. Завершающая часть –

организация самостоятельной творческой активности детей,

рефлексия эмоциональных состояний.

**Воспитатель.** Алло …алло***…(телефонный звонок).***

Что…жители острова, находящегося в открытом океане. Хорошо…! Конечно же, поможем. ***(Закрывает телефон и обращается к детям)***

- Ребята, вы представляете, нас просят помочь жители небольшого острова, они заболели и не знают, что им делать. Поможем им, ребята?

Как же нам добраться до острова?

**Дети.** Долететь, доплыть на лодке, катере, корабле.

**Воспитатель.** Что ж, не будем терять время. У меня есть чертеж корабля и детали, из которых можно собрать корабль. *(Дети получают черно-белые карточки-эталоны и части аналогичных цветных карточек, собирают корабли)*

Проверьте, чтобы детали были правильно подобраны, чтоб корабль не сломался в пути.

**Воспитатель.** Но, чтобы нам не сбиться с курса, не проплыть мимо острова, нужно проложить маршрут корабля на карте.

Возьмите карточки, внимательно рассмотрите начало пути корабля и продолжите его до самого острова, повторяя узор без ошибок.

***Воспитатель надевает капитанскую фуражку.*** Готовы? Выходим в море!

**Динамическая пауза.**

Исходное положение: *(дети стоят, ноги на ширине плеч)*

Волны поднимаются! *(Руки через стороны вверх)*

Волны опускаются! *(Руки вниз)*

Ветер дует все сильней, *(Руки вверх, движения руками из стороны в сторону)*

Наш корабль качается. *(Руки на поясе, покачивание корпуса с переносом центра тяжести с одной ноги на другую)*

Все равно мы доплывем *(Имитация плавательных движений руками)*

И друзей своих спасем! *(Руки вверх, хлопки над головой)*

***Воспитатель – капитан смотрит в подзорную трубу и сообщает детям о том, что видит впереди, а дети у себя на столах выкладывают картину.***

Справа вверху вижу солнце;

Слева вверху – облака;

Посередине океана показался остров;

Справа от острова я вижу кита;

Слева к острову причаливает наш корабль.

**Воспитатель.** Где находится солнце, облака, остров, кит, с какой стороны подходит наш корабль?

**Воспитатель.** Доплыли! Но, посмотрите, зверята не могут подойти к нашему кораблю. Бармалей выложил геометрические фигуры в виде лабиринта, а зверята не знают, что им делать, поможем им. Вам нужно будет выложить камешки на овалы, и тогда мартышки увидят дорогу на наш корабль. Готовы?

Дети. Да.

**Воспитатель.** Ура! Все на корабле! Смотрите бедные зверята лежат на палубе, у них болят животики. Что же делать? Полечим их микстурой?

**Дети.** Да.

**Воспитатель.** Вам нужно взять 5 капель и накапать их в стаканчики**.** Вот и животики перестали болеть. Возвращаемся.

**Игра “Море волнуется”:**

Море волнуется – раз,

Море волнуется – два,

Море волнуется – три,

Морская фигура, замри!

**Воспитатель.** Зверята спасены! Но как они напуганы! Чем мы можем помочь им? (Погладить, приласкать, успокоить, утешить, угостить).

Давайте их угостим. Посмотрите, кому какое угощение можно предложить? (Дети раскладывают карточки с “угощениями” в карманы под изображением зверей, называя, кто, чем питается.)

Теперь, пожалуй, зверята могут отправиться по домам. Все ли они пойдут вместе? Где, чей дом?

**Дети.** Котенок и козленок – домашние животные, пойдут к людям; зайчик, еж, белка, медвежонок живут в лесу, они - дикие животные.

**Воспитатель.** На память о нашем путешествии вы можете нарисовать портрет любого животного. Возьмите бумагу, фломастеры, выберите нужный шаблон, обведите его и нарисуйте мордочку.

(Дети по желанию выбирают шаблон, обводят, прорисовывают детали мордочки, передавая эмоциональное состояние животного, развивают сюжет. Например: испуганный котенок на острове под деревом; удивленный медвежонок, увидевший корабль; радостные зайчик и еж на корабле плывут домой и т.д.)

Наше путешествие закончилось. Спасибо всем! До следующей встречи.