

**Конспект непрерывной образовательной деятельности
с детьми старшего дошкольного возраста (6-7) лет**

Тема «Мультипликатор»

Подготовила: Муслимова Э.Ш.,
воспитатель

Образовательная область: познавательное развитие.

Интеграция с иными образовательными областями: социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие.

Цель непрерывной образовательной деятельности (НОД): формирование элементарных математических представлений и совершенствование умений детей в изобразительной деятельности.

Образовательные задачи НОД:

1. Расширить представления детей о людях разных профессий посредством знакомства с профессией «мультипликатор» и элементами его профессиональной деятельности.
2. Продолжить формировать умения выполнять простейшие арифметические действия на сложение в пределах числа «6».
3. Закрепить у детей знания геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник).
4. Закрепить умения детей сравнивать предметы по одному признаку (длина) с помощью заданной условной мерки, сравнивать предметы по нескольким признакам (толщина, форма, цвет, размер).
5. Закрепить умения детей соотносить количество предметов с цифрой.
6. Закрепить умения детей создавать предметные изображения (аппликация «ракета») из бумажных геометрических фигур.

Развивающие задачи НОД:

1. Развивать у детей психические процессы: внимание, логическое мышление.
2. Развивать способности детей к построению связных речевых высказываний в ситуации общения.
3. Развивать познавательную инициативу и самостоятельность детей.
4. Развивать изобразительные навыки детей.

Воспитательные задачи НОД:

1. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.
2. Формировать готовность детей к совместной деятельности (воспитывать умение самостоятельно объединяться для совместной работы, договариваться, помогать друг другу).
3. Воспитывать интерес к людям определенных профессий (профессия «мультипликатор»).

Форма проведения НОД - квест – игра.

Демонстрационный материал: старая видеокассета, схематические карточки «Мультипликатор» (приложение 1), картонный «сейф» с закрытой прорезью для ключа и маршрутом квест-игры (схема к блоку Дьенеша, приложение 2), набор «ключей» к сейфу (блоки Дьенеша), диск с обучающим видеороликом «Как создаются мультфильмы» (ссылка для скачивания - https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=1xR-FlWmLKk).

Раздаточный материал: дидактическая игра «Башмаки, палочки Кюизенера (приложение 3), карточки к дидактической игре «Ракета» (приложение 4), схематические карточки «Сложение чисел в пределах 6» (приложение 5), карточки-схемы к блокам Дьенеша (приложение 6).

Ход НОД.

Вводная часть.

- Ребята, вчера вечером я нашла у себя дома старую видеокассету. Оказалось, что это записи о моем детстве. Их снимали мои родители - мама и папа. Сразу вспомнилось мое детство, мои друзья со двора, а также связанные с ними забавные истории и приключения.

- Ребята, расскажите, а чем вы любите заниматься дома?

- Из нашей беседы, я поняла, что одно из самых любимых ваших занятий - смотреть мультфильмы. А вы никогда не задумывались о том, как рождается мультфильм, как он создается?

- Есть такая профессия – мультипликатор – он снимает мультфильмы при помощи камеры, фотоаппарата или компьютера. Мультфильмы бывают рисованные, кукольные и цифровые. Рисованные мультфильмы рисуют художники. При создании кукольных мультфильмов используют кукол, сшитых из ткани, изготовленных из пластилина или бумаги. Цифровые мультфильмы рисуют при помощи компьютерной графики.

Основная часть.

1. Беседа по схематическим карточкам «Мультипликатор».

- Итак, профессия «мультипликатор» (воспитатель выкладывает карточку №1).

- Давайте повторим это слово (дети 2-3 раза хором повторяют слово, затем повторяют 3-4 ребенка по отдельности).

- Как вы думаете, какое оборудование необходимо мультипликатору, чтобы снять мультфильм? (выкладывается карточка №2).

- О ком мультипликатор может снимать мультфильм? Кто может стать героем мультфильма? (выкладывается карточка №3) А как вы думаете, может ли в мультфильме быть несколько героев?

- Когда герой уже определен, что мультипликатору предстоит еще придумать? Верно, необходимо придумать некоторую историю про героя или героев мультфильма, то есть написать его сценарий (выкладывается карточка №4).

- Вот в чем заключается работа любого мультипликатора (воспитатель еще раз с помощью детей по подсказкам на карточках обобщает модель профессиональной деятельности мультипликатора).

- Ребята, а вы хотели бы сами ненадолго стать мультипликаторами и снять свой собственный мультфильм? Как же нам это сделать?

Дети высказывают свои предположения.

Воспитатель обращает внимание детей на ящик (сейф), предлагая им высказать свои предположения о его предназначении. Обращает внимание на то, что сейф закрыт. Затем предлагает использовать в качестве ключа геометрические фигуры (блоки Дьенеша), которые лежали возле сейфа.

- Отлично, мы нашли ключи. Но их что-то очень уж много, а нам нужен ключ именно от этого сейфа. Что же нам делать? Попробовать каждый из них?

- Если подбирать ключ методом проб, то мы можем несколько раз ошибиться, замок сейфа может при этом заблокироваться, и тогда мы никогда его не откроем. Как же нам быть? *(воспитатель вертит в руках сейф, «находит» подсказку - маршрут квест-игры)*

- А вот и подсказка *(приложение 2)*.

- Посмотрите, это план нашей группы. А это – маршрут наших поисков и задания, которые необходимо выполнить для того, чтобы найти правильный ключ для сейфа. Двигаясь по заданному маршруту и выполняя задания на каждом этапе нам предстоит фиксировать результаты нашей работы в этой схеме *(схема к блоку Дьенеша)*, чтобы в итоге определить, какой же формы, размера и цвета нам понадобится ключ для сейфа.

- Итак, посмотрите на план и определите, куда нам двигаться, чтобы выполнить первое задание.

2. Задание №1 *(дидактическая игра «Башмаки», приложение 3)*.

- Что это такое перед вами? Скажите, башмаки одинаковые? Цвет похож, шнурки - тоже. Как вы думаете, а чем они все-таки могут отличаться? Может, они отличаются размером? Давайте измерим длину башмаков. И сделаем это при помощи этих палочек *(палочки Кюизенера)*.

Дети сравнивают длину башмаков при помощи палочек Кюизенера, приходят к выводу, что все башмаки одинакового размера.

- Ребята, отличие обязательно должно быть. Посмотрите внимательно еще раз на башмаки. Обратите внимание на их подошву.

Дети определяют, что у одного башмака подошва гораздо тоньше, чем у остальных. Высказывают предположение, что ключ, который они ищут, должен быть тонким, и отмечают (обводят) соответствующий ответ на подсказке к сейфу – маршруте квест-игры.

- Итак, куда мы движемся дальше? *(дети определяют направление движения по плану группы)*.

3. Задание №2 *(схематические карточки «Сложение чисел в пределах 6», приложение 4)*.

- Давайте искать следующую подсказку для ключа. Сейчас наша с вами задача – решить примеры на сложение. Перед вами лежат карточки со схемами для решения задач. У каждого из вас свой пример. Вам нужно найти ответ на вопрос «Чему равна сумма чисел, указанных на вашей схеме?». Карточку с цифрой, соответствующей вашему ответу, вы кладете в ячейку со знаком вопроса на схеме. Всем понятно задание? Тогда приступайте!

Дети выполняют задание.

- Все справились? Давайте подведем итог *(воспитатель обращается к каждому ребенку в отдельности)* Чему равна сумма 1 и 5? Все согласны? Спасибо! А у тебя чему равна сумма 2 и 4? Верно? Да! и т.д.

- Ребята, обратите внимание, практически у всех вас получился один и тот же ответ, это 6, за исключением (имя ребенка), у которого (которой) ответ отличается от всех. Как же так? Я не думаю, что (имя ребенка) ошибся (ошиблась). Давайте это проверим? (дети проверяют ответ)

- Ну, что же! (имя ребенка) решил (решила) предложенный пример верно. Только почему же у одного из нас ответ был равен не 6, как у всех, а 5?

Дети высказывают предположение, что ключ, который они ищут должен быть треугольным, так как на схеме с ответом «5» ячейка для ответа треугольной формы, а не круглой, как у остальных. Затем отмечают (обводят) соответствующий ответ на подсказке к сейфу – маршруте квест-игры.

4. Задание №3 (карточки к дидактической игре «Ракета», приложение 5).

- Посмотрите, ребята, перед вами опять карточки со схемами. Схемы разделены на 4 поля. В левом поле ваших схем выполнена аппликация ракеты. Они все разные, поэтому вам нужно быть очень внимательными при выполнении этого задания. Вам необходимо определить, из каких геометрических фигур и какого цвета выполнена ваша ракета и записать во второе поле количество этих фигур. Затем вам нужно будет в правом, четвертом, поле собрать (сделать аппликацию) свою ракету в соответствии с условиями, обозначенными в третьем поле. Всем понятно задание? Тогда приступайте!

Дети выполняют задание. Затем при сравнении своих ракет приходят к выводу, что ракета, которую они самостоятельно собрали, гораздо больше, чем ракета, заранее представленная в левом поле карточки. Высказывают предположение, что ключ, который они ищут должен быть большим, и отмечают (обводят) соответствующий ответ на подсказке к сейфу – маршруте квест-игры.

5. Задание №4 (карточки-схемы к блокам Дьенеша, приложение 6).

- Ребята, следующее задание вам предстоит выполнять по парам. Пожалуйста, выберите себе товарища по работе.

- Итак, перед вами карточки с изображением различных свойств фигур, которые находятся вот здесь, в центре стола. Ваша задача – с помощью специальных подсказок на схеме подобрать фигуру нужных цвета, формы, толщины и размера.

- Послушайте, пожалуйста, как я вам предлагаю рассуждать при выполнении этого такого непростого задания.

- Согласно подсказкам моей схемы, я ищу фигуру не синего, не желтого, а красного цвета; не треугольной, не прямоугольной, а круглой формы; не тонкую, а толстую; не маленького, а большого размера; итак, мне нужна красная, круглая, толстая и большая фигура. Вот она, я кладу ее на схему в ячейку со знаком вопроса.

- Ребята, всем понятно, как нужно выполнять это задание? Тогда приступайте. Работайте дружно, прислушивайтесь друг к другу и тогда все у вас получится.

Дети работают в парах.

- Все готовы? Чья пара начнет свой рассказ?

Воспитатель выслушивает все пары: сначала одного из пары, а потом спрашивает мнение второго. Обращает внимание на оставшуюся неиспользованную фигуру желтого цвета. Высказывают предположение, что ключ, который они ищут должен быть желтым, и отмечают (обводят) соответствующий ответ на подсказке к сейфу – маршруте квест-игры.

Заключительная часть.

Воспитатель обращает внимание детей на подсказке к сейфу – маршруту квест-игры.

- Итак, давайте подведем итоги. Для того, чтобы открыть сейф нам понадобится ключ какой толщины? Какой формы? Какого размера? Какого цвета?

Дети выбирают нужный ключ (тонкий, треугольный, большой, желтый) из множества геометрических фигур (блоков Дьенеша), «открывают» сейф» и находят в нем диск с обучающим видеороликом «Как создаются мультфильмы».

Воспитатель предлагает детям посмотреть видеоролик.