

Карпова Марина Николаевна

воспитатель

Кузьмина Лилия Владимировна

воспитатель

Теленкова Надежда Алексеевна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №1» г. Чебоксары

г. Чебоксары Чувашская Республика

**РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ
ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.
КОНСПЕКТ НОД «В ПОИСКАХ АТЛАНТИДЫ»**

***Аннотация:** в статье представлен конспект, который будет полезен воспитателям дошкольных учреждений в работе с детьми средней группы, данный материал удовлетворяет потребности развитию у ребенка познавательных процессов, логики. Дети получают знания через игровую деятельность.*

***Ключевые слова:** Атлантида, познавательное развитие, логика, воображение, мышление, закономерности, амфоры, лабиринты.*

Дошкольный возраст – это не только период расцвета познавательной активности, но и интереса к окружающему его миру. Всем известно, что интерес к познанию реального мира – один из наиболее фундаментальных и значимых явлений в детском развитии.

Познавательный интерес – это избирательная направленность психических процессов на объекты и явления окружающего мира, как тенденция, потребность, стремление личности заниматься данной областью явления, которая приносит удовольствие. А что же приносит ребенку наибольшее удовольствие? Ну, конечно, игра. И повседневная деятельность в детском саду должна быть построена таким образом, чтобы ребенок учился, играя. И в качестве примера приведем конспект НОД по образовательной области «Познавательное развитие.

Формирование элементарных математических представлений» на тему: «В поисках Атлантиды».

Программное содержание

Развивать комбинаторные способности путем комбинирования цвета и формы. Развивать творческое воображение, логическое мышление, память; учить находить признаки сходства и различия, воссоздавать силуэты, выделять закономерности.

Материал: лабиринты, игра «Сложи узор» с образцами, схематическое изображение подводной лодки; таблицы с логическими задачами на поиск недостающей фигуры; предметные картинки; силуэтные изображения амфор; рисунок затонувшего корабля; карта Острова Сокровищ.

Методические приемы:

- игровая мотивация;
- игра «Лабиринты»;
- игра «Сложи узоры»;
- словесная игра «Отгадай последнее слово»;
- игра «Найди недостающую фигуру»;
- игра «Найди такую же»;
- игра «Где сокровища?»

Игра «Готовимся к поиску Атлантиды».

Ход занятия:

Воспитатель кратко рассказывает детям историю исчезнувшей Атлантиды, предлагает включиться детям в поиск.

Дети рассматривают лабиринты, находят путь, которые приведет их к Атлантическому океану. (Предлагает лабиринт, выполненный на большом листе бумаги)

Игра «Отгадай название подводной лодки»

У берега океана детей ждет подводная лодка. Название лодки дети узнают, выполнив названия.

Воспитатель предлагает детям наборы кубиков «Сложи узор», образцы заданий из серии СУ-В на морскую тему; Маяк; Крабик.

Выполнив задания, каждый ребенок подходит и открывает одну букву на борту подводной лодки, устанавливая название подводной лодки («Наутилус»).

Дети занимают места на импровизированном Наутилусе. Начинается медленное «Погружение». Капитан Немо предлагает игру «Отгадай последнее слово».

Воспитатель читает стихотворение недоговаривая последнее слово, дети отгадывают слово по рифме. За правильно угаданное слово ребенок получает фишку. Примеры стихотворений.

1. Белокрылые хозяйки, над водой летают (чайки)
2. От зубастых щук таясь стороной проплыл (карась)
3. Важно по морю плывет трехэтажный ... (теплоход)
4. Закаляют нас всегда солнце, воздух и ... (вода)
5. Подводной лодке не страшна океанская ... (волна)

Игра «найди недостающую фигуру».

«Надев» воображаемые водолазные костюмы, дети отправляются в путь по воображаемому дну океана. На пути – остов затонувшего корабля, у которого дети находят сундучок с глиняными табличками. Некоторые фигуры на них размыты водой, их нужно восстановить.

Каждый ребенок получает карточку – табличку, рассматривает и анализирует ряды фигур, выбирает недостающую из шести предложенных фигур, доказывает правильность своего решения.

Дети отправляются дальше по дну океана. Игра «Найди такую же». Воспитатель обращает внимание детей на вырезанные из картона силуэтные изображения амфор, разбросанные по воображаемому дну океана.

– Может быть, они из Атлантиды?

Дети получают карточки, на которых изображены разнообразные сосуды (амфоры), которые по предположению историков, могли быть изготовлены в Атлантиде.

Дети сравнивают сосуды, найденные на дне океана с изображениями на карточках, находят одинаковые, анализируют, доказывают идентичность.

Сходство нескольких амфор (по размеру, по форме, по цвету) позволяет детям предположить, что Атлантида близко.

Игра «Где сокровища?». Исследуя дно, дети «обнаружили» «затонувший» корабль. Огромные пробоины в корпусе корабля свидетельствуют о том, что он потоплен пиратами. На корабле дети находят завернутую в непромокаемую парусину судовой журнал и карту Острова Сокровищ.

Дети определяют местонахождение клада по описанию. Чтобы найти пиратский клад, надо пройти от старого дуба 12 шагов на север, потом 5 м на юг, потом еще 4 шага на север и еще 11 шагов на юг.

Дети рисуют схему продвижения и, сделав необходимые вычисления, выясняют, что никуда ходить не надо, так как клад находится под старым дубом.

– Ребята, сегодня вы справились со всеми заданиями, на следующем занятии мы продолжим поиск Атлантиды.

Список литературы

1. Комплексные занятия. Старшая группа. По программе «От рождения до школы» / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. – Волгоград: Учитель 2012.

2. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. – 3-е изд., доп. – М.: Просвещение, 1990. – С. 160.