

Конспект итогового открытого занятия ООД в средней группе по теме: «Помощь программисту»

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие». «Художественно-эстетическое развитие»

Цель: Закрепить полученные знания детей.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитывать навык культуры поведения и общения со сверстниками и взрослыми

ОО «Социально-коммуникативное развитие».

- Воспитывать стремление оказывать помощь другим, которые оказались в трудной ситуации. ОО «Социально-коммуникативное развитие».

Развивающие:

-Развивать познавательный интерес, внимание, память. ОО «Познавательное развитие»

-Развивать умение детей отвечать на вопросы полным ответом. ОО «Речевое развитие»

- Закрепить у детей знания о роботах клуба Кроха Софт.

ОО «Познавательное развитие»

- Закреплять умение обобщать группу предметов и называть их одним словом ОО «Познавательное развитие»

Обучающие:

- Формировать умение детей соотносить количество предметов с изображенной цифрой. ОО «Познавательное развитие»

- Упражнять детей в выполнении словесных команд. ОО «Познавательное развитие»

-Учить детей ориентироваться на листе бумаги, используя различные направления: влево, вправо, вперед. ОО «Познавательное развитие»

- Продолжать формировать у детей умение согласовывать слова в предложении. Использовать в речи слова, противоположные по значению ОО «Речевое развитие»

Методы и приемы:

практические: логоритмическое упражнение, работа с маршрутными карточками, рисование.

наглядные: демонстрационный, раздаточный материал, карточки по классификации предметов

словесные: беседа, вопросы, объяснения, указания, оценка детской деятельности.

Материалы и оборудование: картинки роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна, Двунуга и их платформ. Маршрутные карточки для каждого ребенка, фломастеры, письмо от программиста. Раздаточный счетный материал для каждого ребенка, карточки с цифрами от 1 до 5. Карточки к игре «Четвертый лишний» для каждого ребенка, мяч, 2 координационные лестницы.

Ход занятия.

Вводная часть:

Станем рядышком по кругу,
Скажем «Здравствуйте!» друг другу
Нам здороваться не лень:
И гостям мы скажем «Добрый день»!

Ребята, а давайте вспомним, какое у нас в группе есть самое главное правило?

НАШЕ ПРАВИЛО: каждый день, всегда, везде, на занятиях, в игре – смело, четко говорим и тихонечко сидим.

Основная часть:

Вдруг в дверь стучат и передают письмо.

Воспит: «Ребята, нам пришло письмо, интересно, от кого оно. Давайте узнаем.

«Здравствуйте, дорогие мальчики и девочки. Пишет вам главный программист клуба «Кроха Софт» Случилась большая беда! В мой компьютер попал страшный вирус, который удалил половину программы клуба. Помогите, пожалуйста, навести порядок в нашем клубе роботов» ---
-Вот это да, ребята, а кто это такой программист? Ребята, что же нам делать? (помочь).

Посмотрите, а здесь не только письмо, а еще и маршрут, как добраться до клуба «Кроха Софт» Сейчас мы сядем за стол, и каждый из вас с помощью фломастера проложит маршрут нашего пути на игровом поле.

(Дети садятся за стол и на ламинированных карточках с игровым полем из квадратов, фломастером под диктовку воспитателя рисуют маршрут стрелками) Итак, вы все правильно проложили маршрут, и мы с вами оказываемся в клубе Кроха Софт.

И здесь нас встречают кто? Конечно, роботы. Давайте их посчитаем и вспомним их имена. 1 Робот Двунуг, 2 робот Вертун, 3 робот Двигун, 4 робот Тягун. И их всего 4 робота. Ну, вот вроде все роботы на месте, ничего не изменилось, значит, вирус ничего не удалил в программе. Как вы думаете

ребята? Правильно. Конечно, нет платформ, на которых передвигаются роботы. И чтобы их вернуть и восстановить программу нам необходимо выполнить несколько заданий. Вы готовы, ребята? Тогда садимся за столы и начинаем их выполнять. Нам надо зачеркнуть лишний предмет на карточках и объяснить, почему же он оказался лишним.

Игра «Четвертый лишний» (классификация предметов)

Молодцы ребята, вы справились с заданием, и к роботу Вертуну возвращается его платформа –космодром, на которой он что делает?
(Закрашивает клеточки)

Ребята, скажите, а чем занимается робот Двигун на своей платформе?

Правильно, передвигает различные грузы и бочки. Давайте посчитаем, сколько бочек может находиться на его складе.

Игра «Сосчитай» (соотнесение количества предметов с изображенной цифрой) Воспитатель показывает цифру, дети считают и раскладывают правильное количество бочек.

Молодцы, ребята, еще одному роботу мы вернули его платформу. А сейчас мы с вами пройдем по клеточкам наших координационных лестниц, как роботы Двухноги. Но для этого разделимся на две команды

Физминутка «Роботы»

«Робот делает зарядку

И считает по порядку

Раз-контакты не искрят.

Два-суставы не скрипят.

Три-прозрачен объектив

Я исправен и красив!»

(Дети идут по лестнице, четко проговаривая слова)

-Ребята, а какому роботу мы еще не вернули платформу?

Правильно Тягуну. А что он делает?

-Тягун оттаскивает груз от стены и перетаскивает его в нужное место.

Давайте встанем в круг и выполним еще одно задания

-Приготовьтесь ловить мяч и быстро отвечать.

(Дети отвечают на вопросы воспитателя, используя противоположные по значению слова, составляя предложения с союзом «а». Например: Рыбы не летают, а плавают в воде и т. д.)

Рыбы летают....

Солнце светит ночью..

Летом идет снег.....

Сок соленый...

Деревья в лесу-низкие...

Листья осенью зеленые....

Птицы плавают в воде...

Борщ прозрачный...

Заяц смелый....

Машина летит по воздуху...

Дед Мороз приходит летом...

Океан маленький....

Конфеты горькие...

Зимой жарко...

(Звучит сигнал поражения вируса и появляется картинка с изображением «убитого» вируса)

Ну, вот ребята мы и навели порядок в клубе Кроха Софт, вирус удален и программа восстановлена и готова к работе.

Ребята, а какое задание сегодня было самым трудным для вас?

А какое, было самым интересным?

А вы еще придете играть с роботами в клуб «Кроха Софт»? А сейчас давайте попрощаемся с роботами до следующего раза.