Конспект занятия со старшими дошкольниками «Путешествие на подводной лодке» с использованием интерактивных технологий

Программное содержание:

Продолжать формирование мыслительных операций *(анализа,****синтеза****, сравнения, обобщения)*; закрепить навыки порядкового счета в пределах 20, обратного счета в пределах 10; развивать логическое мышлении, память, слуховое и зрительное внимание; развивать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости.

Развивать умение правильно и точно отвечать на вопрос; упражнять в умении задавать вопросы и вести диалог; добиваться, чтобы дети давали развернутый ответ на поставленный вопрос.

Развивать умение понимать инструкцию и точно следовать ей; закреплять умение взаимодействовать в парах, согласовывать свои действия; развивать умения осуществлять само- и взаимоконтроль, корректировать свои действия; воспитывать уверенность в своих силах; развивать терпение, умение дослушивать ответы сверстников до конца.

Материалы и оборудование: схематическое изображение дороги в виде лабиринта с тремя тропинками *(широкая, средняя, узкая)* к **подводной лодке**, изображение **подводной лодки**, название **подводной лодки в виде цифр 1**,2,3,4,5,6, на обратной стороне которых буквы с названием **лодки ДРУЖБА**, сундучок, схема физминутки, точечное изображение геометрических фигур, ребусы, схематическое изображении дороги по стрелкам, письмо от капитана Немо.

Ход

!.Д/и *«Лабиринт»*

Дети стоят в кругу.

В. Ребята, сегодня мы с вами отправимся в морское **путешествие на подводной лодке**. Но, чтобы добраться к берегу океана, где находится наша **лодка**, надо найти правильную дорогу с помощью лабиринта. Посмотрите внимательно на лабиринт. Перед вами 3 тропинки. Назовите их величину *(широкая, средняя, узкая)* Дети ищут правильную тропинку.

В. Вот мы и у **подводной лодки**. Нам нужны специальные пропуски, чтобы попасть на **лодку**.

2. **Интерактивная технология***«Волшебные ворота»*

3. Игра *«Открой букву»*

В.: Ребята, а у нашей **лодки есть название**. Хотите узнать?

На доске цифры от 1 до 6 в разном порядке. Называя цифру, нужно поставить ее на место, перевернув, и, открыв на обратной стороне букву. Затем, когда откроются все буквы, прочитать название.

Дети выполняют задание.

В.: Наша **подводная лодка называется***«Дружба»*. Занимаем места в **лодке**, начинаем медленное погружение *(порядковый счет в пределах 20)*

В.: Внимание! Мы на дне океана.

4. **Интерактивная технология***«Мозговой штурм»*

Дети отправляются по воображаемому дну океана и находят сундучок с заданиями.

В.: Ребята, в этом сундучке какое-то письмо. Давайте прочитаем.

«Ребята, здравствуйте! Меня зовут капитан Немо - самый знаменитый капитан **подводной лодки***«Наутилус»*. Я очень обрадовался, когда узнал, что вы отправляетесь в **путешествие по дну океана**, и, поэтому приготовил вам подарки. Но, чтобы получить их вам придется выполнить несколько заданий»

В.: Справимся с заданиями капитана Немо?

Воспитатель достает из сундучка 1 задание.

1 задание :выполнить движения по схеме: 2 шага вперед, 3 шага направо, 4 прыжка вверх, пролезть в обруч.

Дети находят новое задание.

2 задание: соединить точки на листе бумаги и назвать, что получится

3 задание: **интерактивная технология***«Работа в парах»*

Дети садятся за столы и раскладывают ребусы в парах.

Воспитатель достает из сундучка еще одно письмо:

«Ребята, если вы читаете это письмо – значит, вы отлично справились со всеми заданиями. Молодцы! Вперед за подарками!»

4 задание: ориентируясь по стрелочкам по схеме на листе бумаги, дети определяют место нахождения клада, где лежат подарки.

В.: Наше **путешествие по подводному миру закончилось**. Пора возвращаться в сад!

Дети садятся в **подводную лодку***(на стульчики)* и начинают обратный отсчет от 10 до 1

В.: С возвращением! Ребята, сложные б