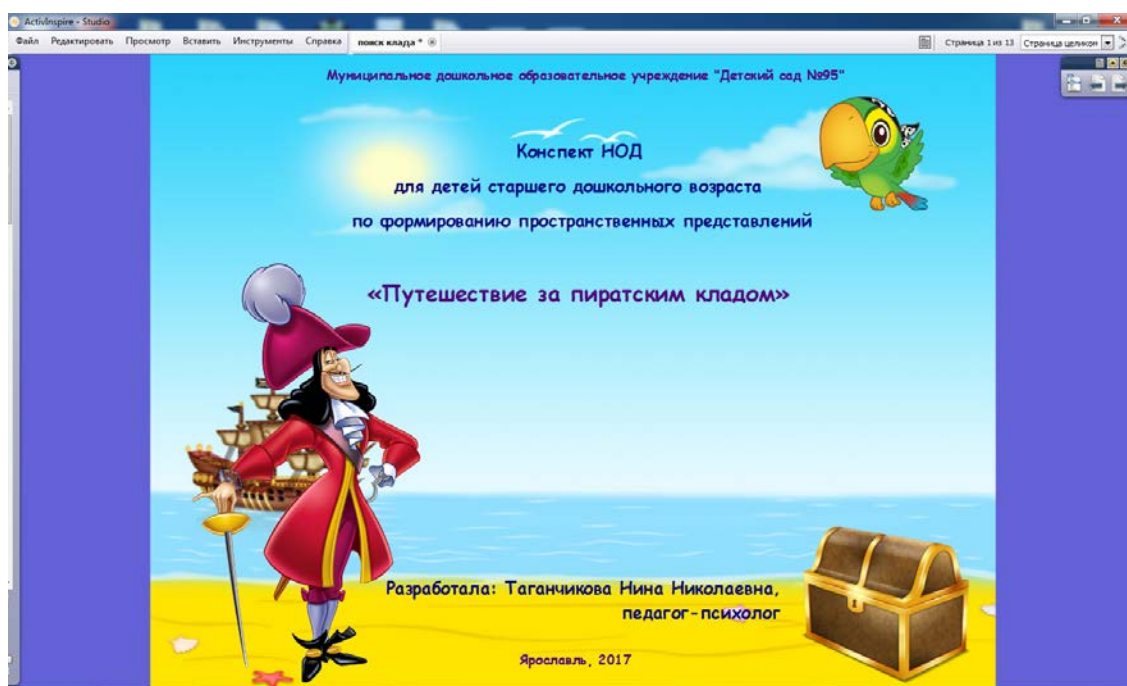


**Конспект НОД**  
**для детей старшего дошкольного возраста**  
**по формированию пространственных представлений**  
**«Путешествие за пиратским кладом»**



**Разработала: Белецкая Нина Николаевна,**  
**педагог-психолог**

Ярославль, 2017

**Цель:** Формирование пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

***Образовательные:***

- Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- Продолжать формирование таких мыслительных процессов как анализ, синтез, обобщение;
- Закреплять счетные операции на сложение и вычитание в пределах 10.

***Развивающие:***

- Развивать речь, наблюдательность, мыслительную активность;
- Развивать слуховое и зрительное внимание, память, логическое мышление;
- Развивать фантазию, творческое воображение, инициативу.

***Воспитательные:***

- Воспитывать дружеские взаимоотношения с детьми, умение работать в коллективе, в парах.

**Методы и приёмы:**

*Словесные:*

- вопросы (открытого типа, уточняющие, на развитие воображения, поисковые)
- объяснение
- инструкция

*Наглядные:*

- рассматривание
- сравнение
- описание

*Практические, игровые:*

- игровая ситуация
- упражнения
- дидактические игры
- физкультминутки

- ситуация выбора
- сюрпризный момент

#### **Интеграция областей:**

- познавательное развитие
- речевое развитие
- социально-коммуникативное развитие

#### **Предварительная работа**

- конструирование с использованием Чудо-крестиков Воскобовича
- решение ребусов
- дидактическая игра «Сыщик»
- игра «Разрезные картинки»

#### **Материалы и оборудование:**

- 4 части карты
- детские пиратские головные уборы
- Чудо-крестики Воскобовича по количеству детей
- песочные часы
- дидактическая напольная игра «Сыщик» (16 картонных квадратов с изображением предметов на обратной стороне, круг, фишки с изображением направления движения и количеством шагов)
- мяч
- сундучок
- шоколадные медали по количеству детей
- мультимедиа аппаратура

## Ход образовательной деятельности

### 1. Организационно-мотивационный этап

*Дети находятся в помещении группы. Раздается стук в дверь. Заходит Капитан Крюк.*

Капитан Крюк:

- Здравствуйте, ребята! Меня зовут капитан Крюк. Я совершал путешествие по морям и океанам к острову, где зарыл свой клад – сундук с сокровищами. Путь был трудным - меня повсюду подстерегали опасности: морские чудовища, штормы и бури. Наконец, я почти достиг берегов острова с зарытыми сокровищами. И тут, меня постигло несчастье. Мой корабль «Веселый Роджер» потерпел кораблекрушение. Все вещи потеряны, в том числе карта, на которой отмечено, где зарыт клад с сокровищами на пиратском острове.

Ребята, вы сможете мне вернуться на остров и отыскать сокровища? Каждое выполненное задание приведет вас к одной из потерянных частей карты. Вам предстоит долгое и опасное путешествие, и лишь сложив все части карты, вы сможете найти сокровища

### 2. Этап решения проблемной ситуации.

Капитан Крюк:

Начнем наш путь! Как вы думаете, на чем мы можем добраться до острова? (*варианты детей*) Вначале нам нужно построить новый корабль, на котором мы сможем отправиться в плавание.

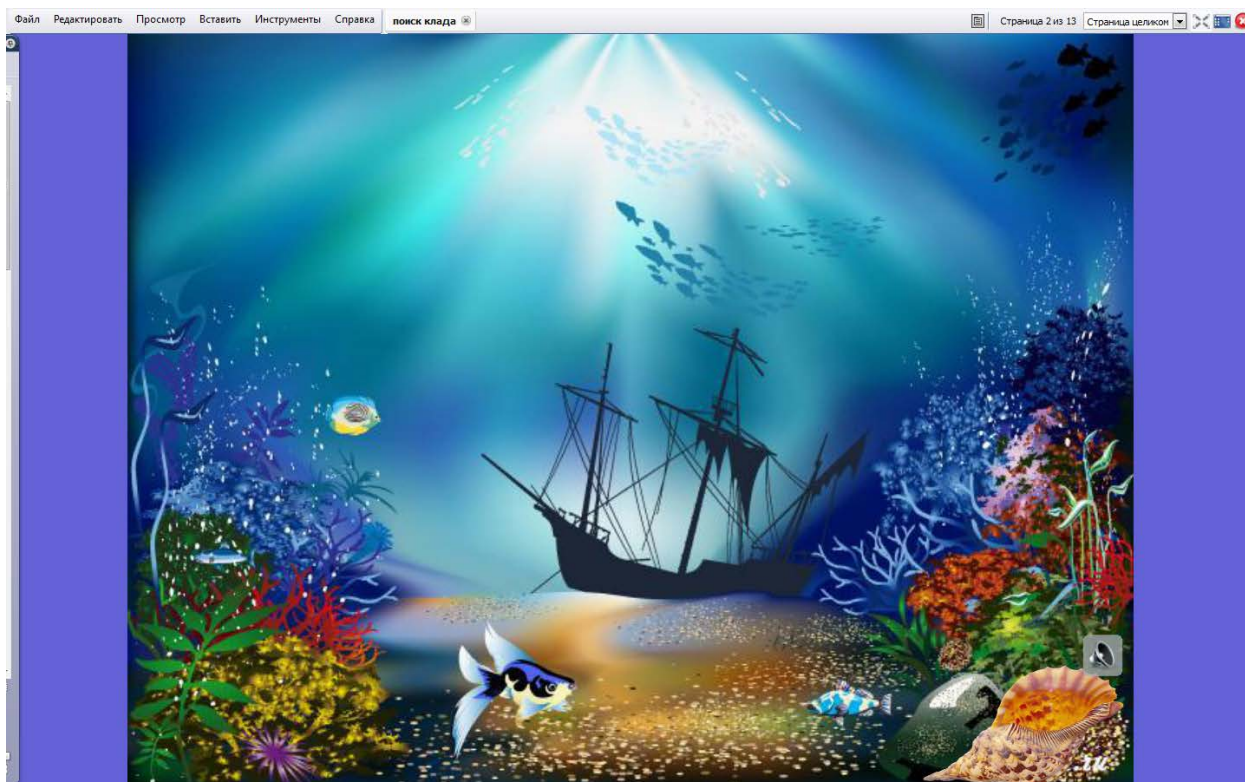
*Дети строят корабль из конструктора по собственному замыслу. Время на постройку кораблей ограничено, ставятся песочные часы. После того, как все дети собрали фигуру корабля, Капитан Крюк вручает первую часть карты и посвящает детей в пираты.*

Капитан Крюк:

- Отлично! Корабль готов и мы с вами получили первую часть карты. Прежде чем мы отплывем, я хочу вас посвятить в пираты. Каждому из нашей команды я вручаю пиратскую шляпу. (*Капитан Крюк выдает каждому пиратскую шляпу*)

- Теперь мы готовы к отплытию. Чтобы добраться до острова, нам с вами нужно плыть дружно и весело. Вставайте друг за другом и кладите свои руки на плечи впереди стоящего (*дети встают в колонну и кладут руки на плечи впереди стоящего*). Нам предстоит плыть по бурному морю, волны раскачивают наш корабль – влево-вправо, влево-вправо. Все готовы? Тогда вперед, навстречу приключениям. (*Колонна детей, раскачиваясь, двигается вслед за Капитаном Крюком*)

*Капитан Крюк с детьми добираются до игровой комнаты, где находится ИД с изображением затонувшего корабля. Изображение сопровождается фонограммой: шум волн, крики чаек.*



Капитан крюк:

- Мои отважные помощники, мы с вами доплыли до места, где во время шторма затонул «Веселый Роджер». А вот и он, лежит на дне морском (*пират показывает на экран*). Смотрите, повсюду разбросаны обломки корабля. Среди них множество вещей, которые быгодились нам в путешествии, а также вторая часть карты. Давайте соберем все вещи и отберем только самые необходимые.

*Проводится игра «Сыщик» на ориентировку в пространстве. Каждый из ребят, по очереди, встает в центр игрового поля, обозначенный кругом. От круга, по четырем направлениям (вперед, назад, влево, вправо), разложены 16 квадратов с изображением различных предметов на обратной стороне. Ребенок достает фишку со стрелкой, задающей направление движения и цифрой, обозначающей количество шагов. После открытия всех предметов, обсуждается, какие вещи могут пригодиться в путешествии, а какие оставим на берегу.*

Капитан Крюк:

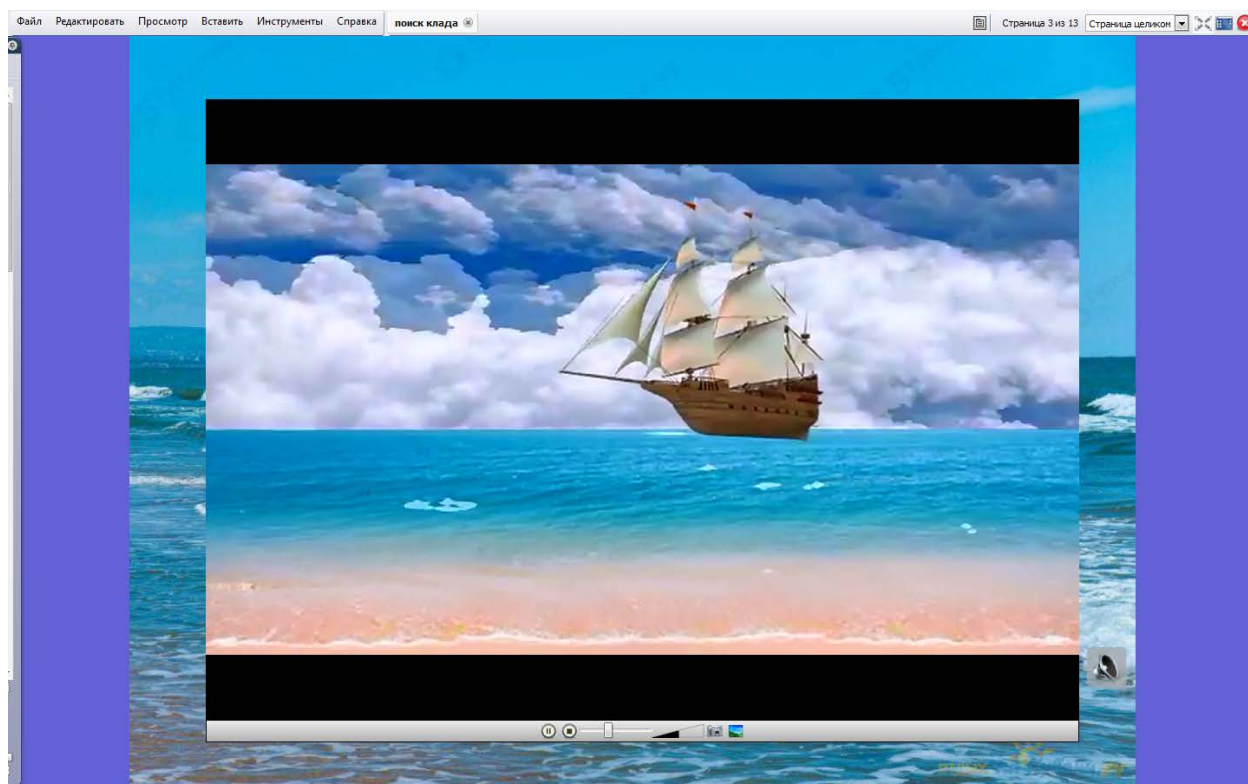
- Ребята, мы с вами нашли много-много предметов. Как вы думаете, все ли предметы будут нужны нам для путешествия? Какие из них лишние? Почему?

*После сортировки предметов, Капитан вручает вторую часть карты.*

Капитан Крюк:

- Молодцы. Вы блестяще справились с этим заданием. Вручаю вторую часть карты. Пора продолжать наше путешествие.

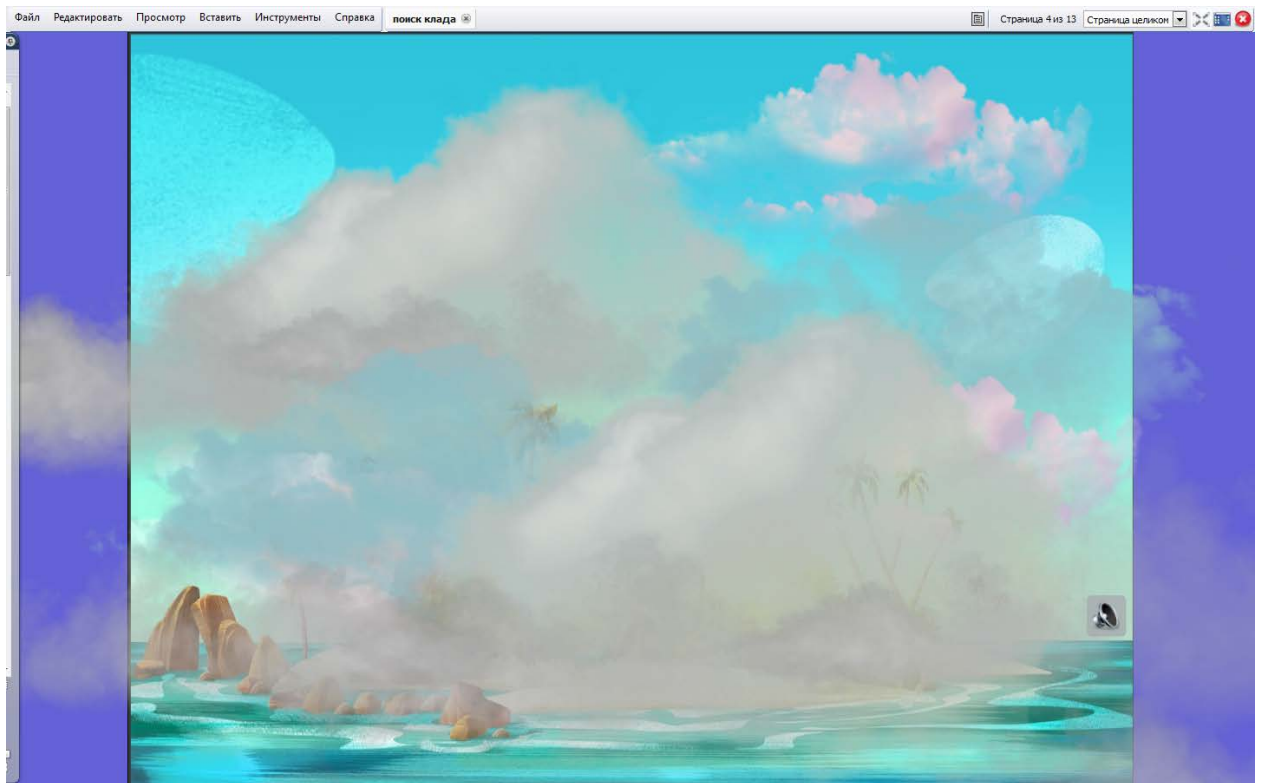
*На ИД появляется анимация плывущего корабля, сопровождающаяся фонограммой: плеск волн, крики чаек.*



Капитан Крюк:

- Внимание, мы с вами подплываем к острову, где я зарыл клад. Вот уже виден остров на горизонте.

*На ИД появляется изображение острова, скрытого в тумане.*



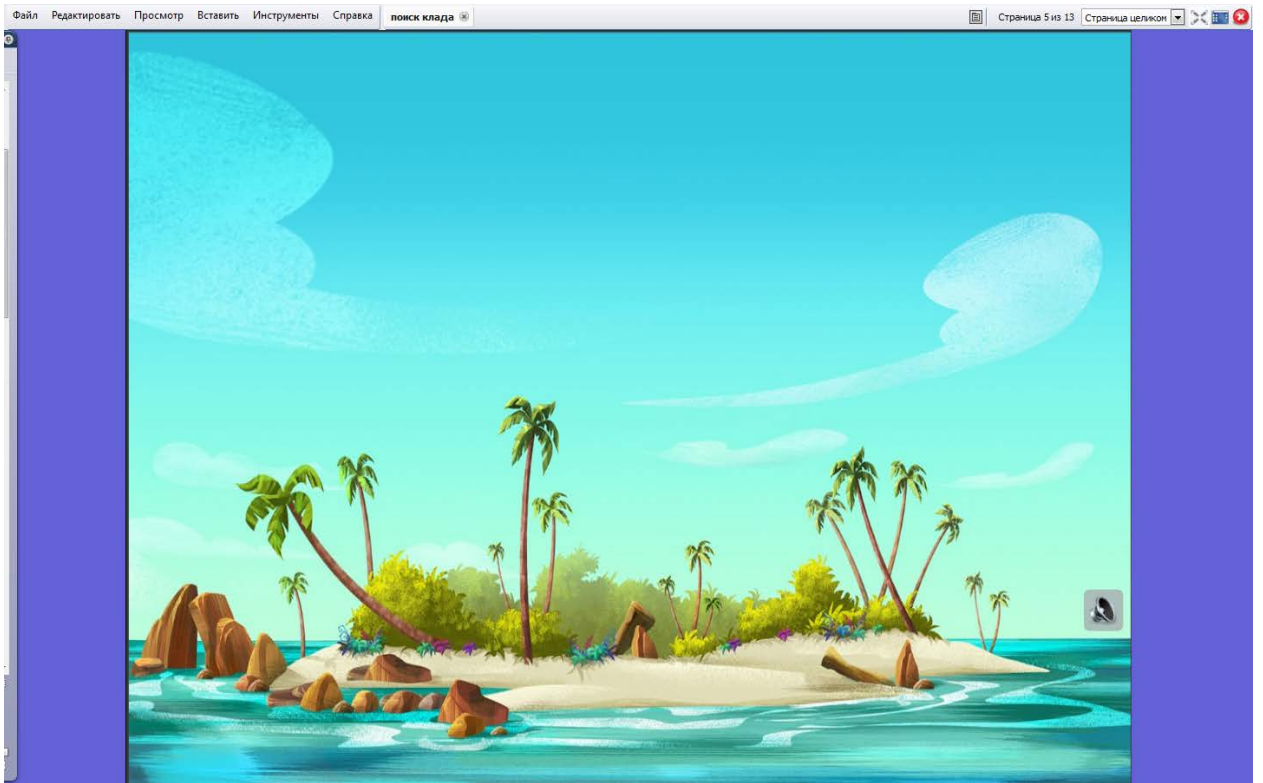
Капитан Крюк:

- Мы подплыли к острову, но берегов не видно? Как вы думаете, почему? (*Туман*) Да, ребята, это туман. Нам надо обязательно попасть на остров, но как же нам это сделать, если его берега застигает туман? Что же нам делать? (*Варианты детей*). Туман по-прежнему весит над островом.

- Так и быть, ребята. Открою вам пиратскую тайну. Чтобы туман прогнать, нам с вами нужно весело и дружно поиграть. Чем дружнее будете играть, тем быстрее рассеится туман.

*Дети встают в колонну друг за другом. Впереди стоящему вручается мяч. По команде Капитана мяч передается в конец колонны: сверху, снизу, слева, справа. Игра выполняется под веселую музыку.*

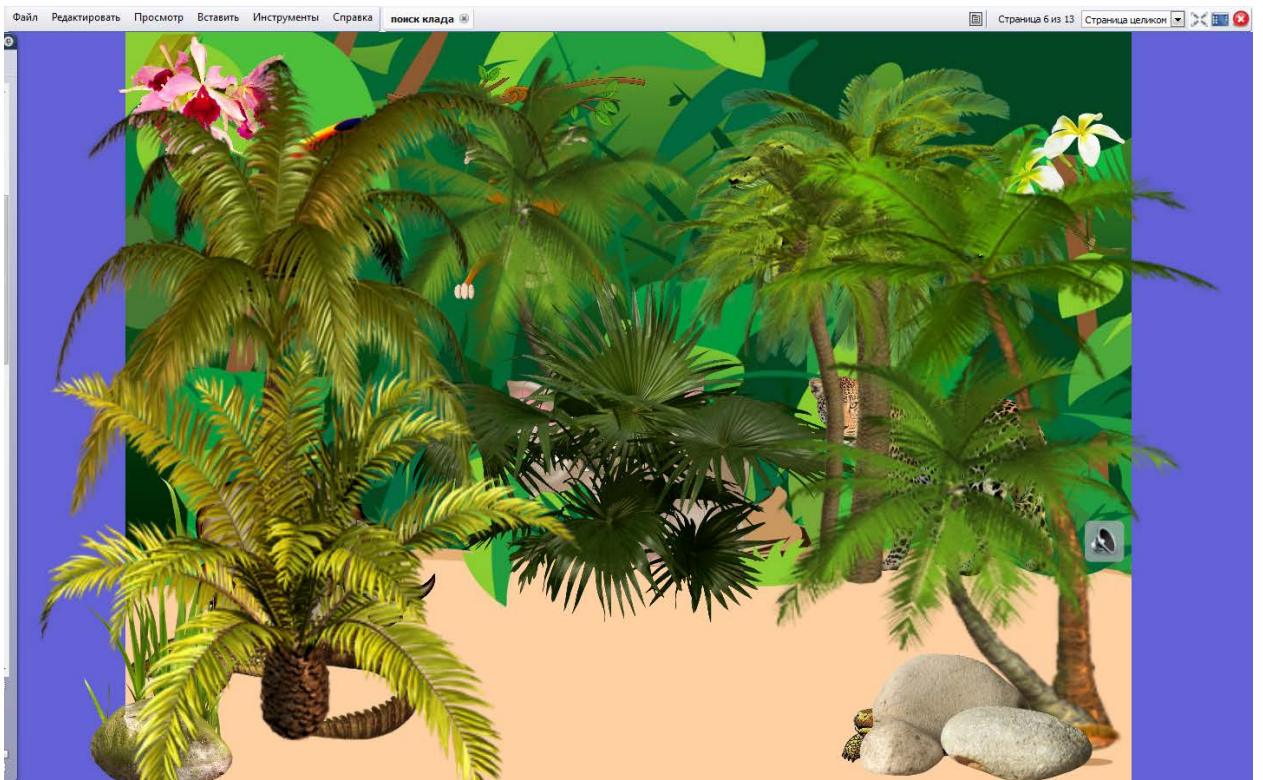
*На доске появляется изображение острова без тумана.*



- Молодцы! Туман рассеялся. Мы видим остров. Вручаю вам третью часть карты!

- Где-то в глубине острова, в зарослях джунглей, прячется мой помощник, у которого четвертая и последняя часть карты. Но этого хитреца вам еще предстоит найти!

*На доске появляется изображение джунглей. Изображение сопровождается фонограммой: звуки, издаваемые различными животными и птицами. Среди зарослей спрятаны жители джунглей. Детям их необходимо всех найти и назвать.*

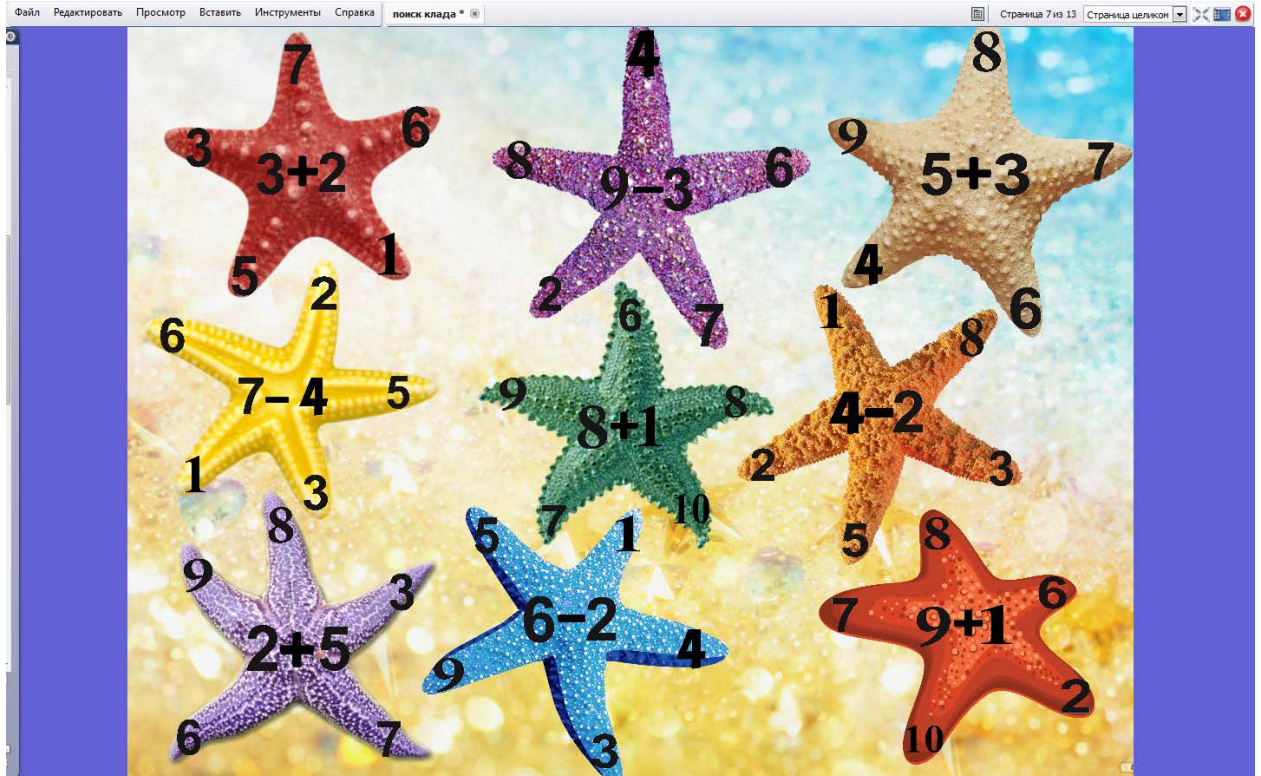


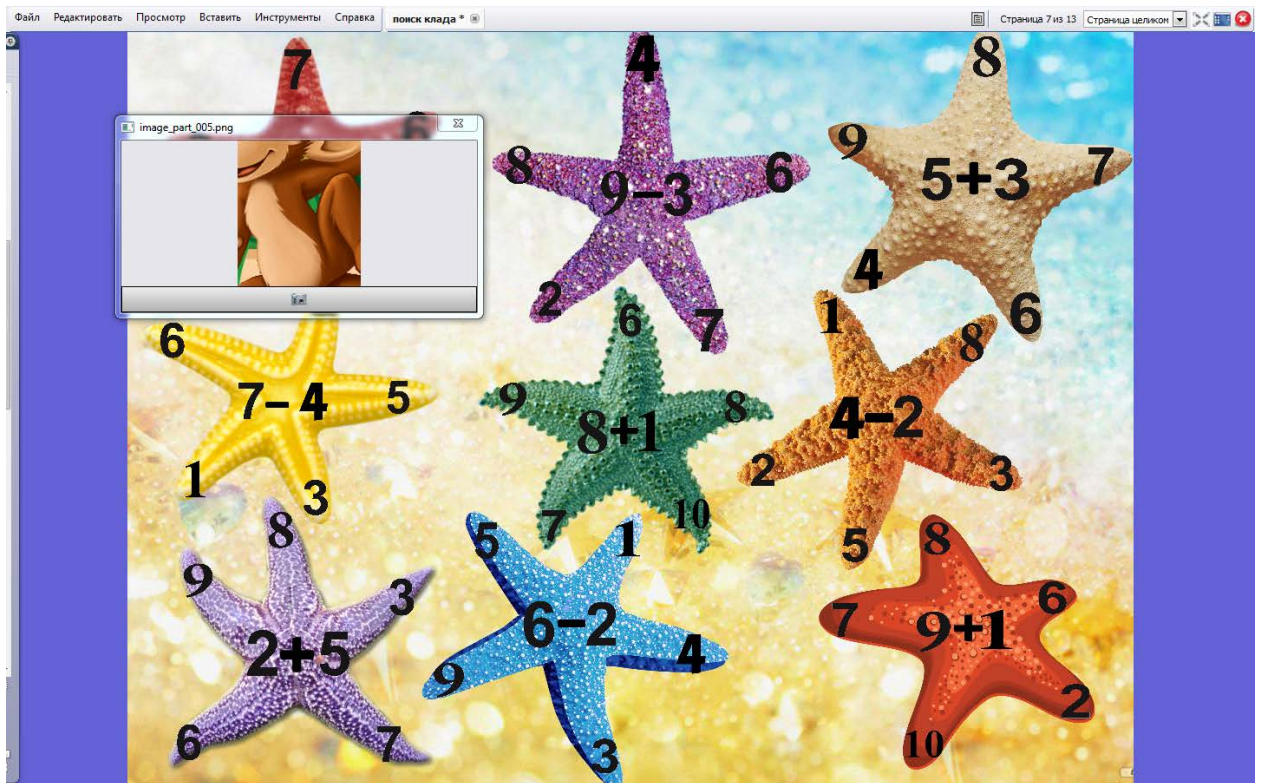


Капитан Крюк:

- Вы нашли множество животных, но у кого же из них четвертая часть карты? (*Варианты детей*) Не будем гадать ребят. Подсказку вам дадут таинственные обитатели морских глубин – морские звезды.

*На доске появляется изображение морских звезд. Посередине звезды находится пример, а на лучах – варианты ответов. Если ответ правильный, при нажатии на луч появляется кусочек пазла. Дети решают примеры и открывают все кусочки пазла.*

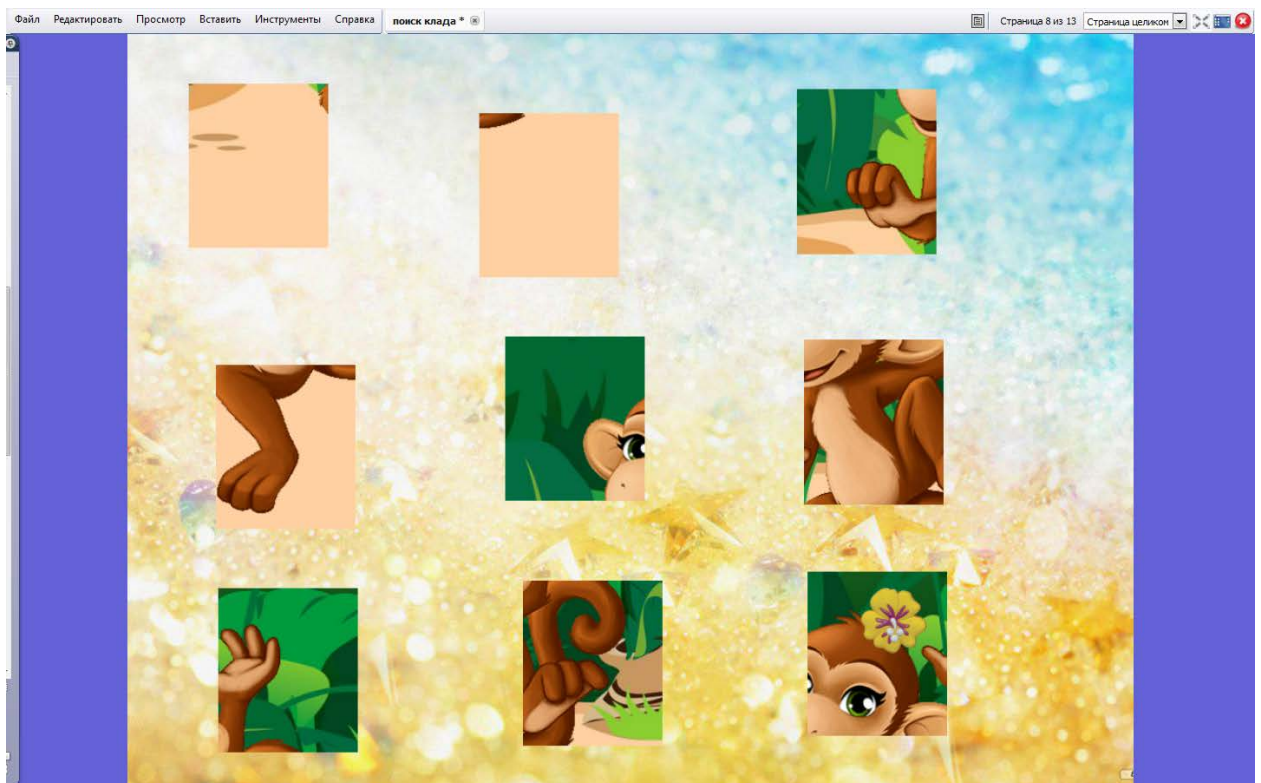




Капитан Крюк:

- Отличная работа. Вам удалось открыть все кусочки пазла. Нам осталось сложить все кусочки и узнать, у кого же четвертая часть карты.

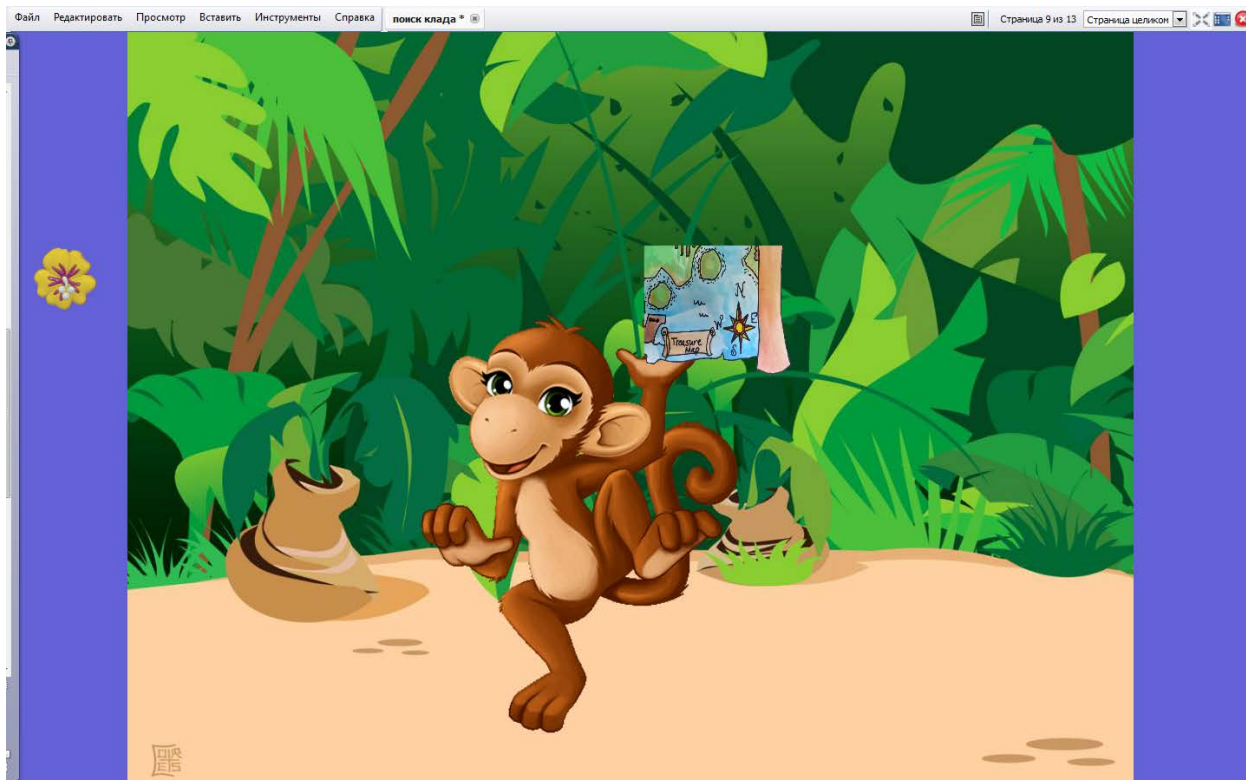
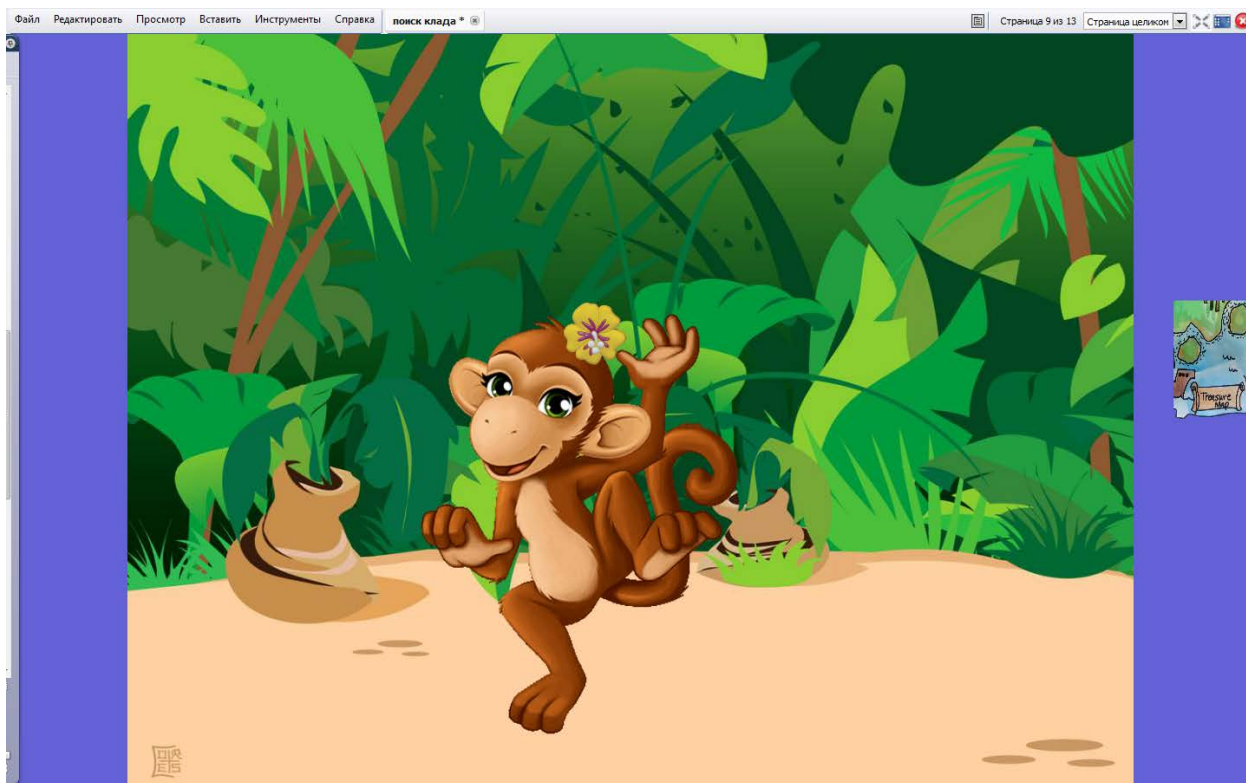
*На доске появляется пазл. Дети по очереди подходят к доске и соединяют части пазла.*



Капитан Крюк:

- У кого же последняя часть карты? (Обезьянка) Верно!

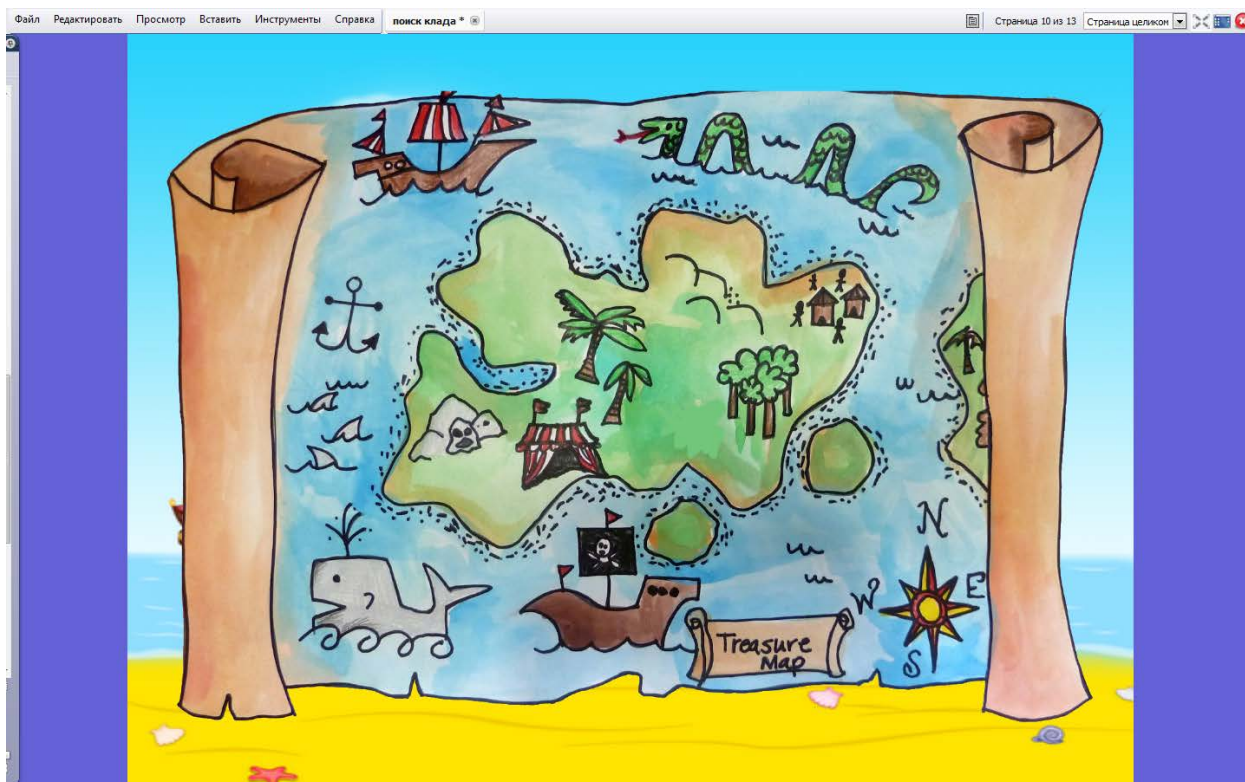
На ИД появляется изображение обезьянки. В лапке обезьянки появляется часть карты (Капитан вытягивает ее с помощью цветочка).



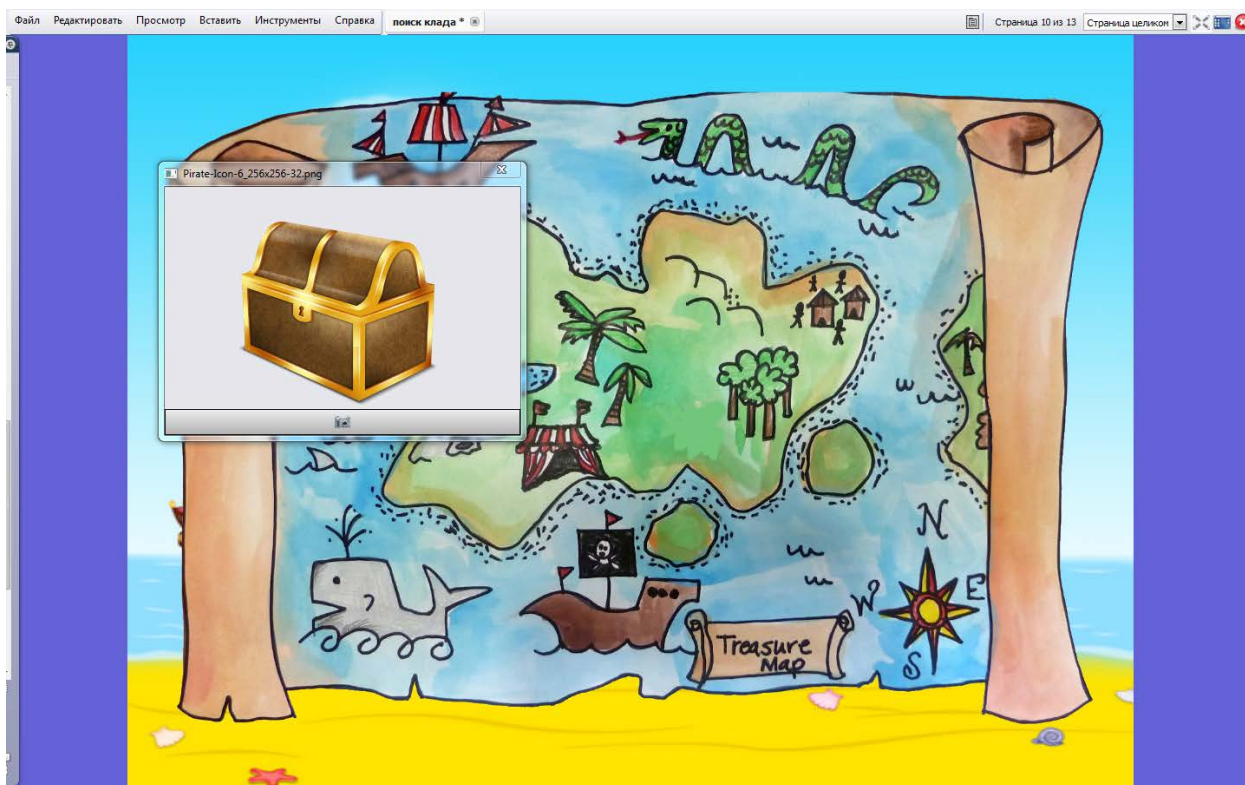
Капитан Крюк:

- Теперь, ребята, у нас есть все части карты. Осталось найти место, где зарыт сундук.

Дети открывают четыре части карты и складывают их на столе. Определив по схеме, где находится клад, подходят к доске. На доске изображение карты острова.

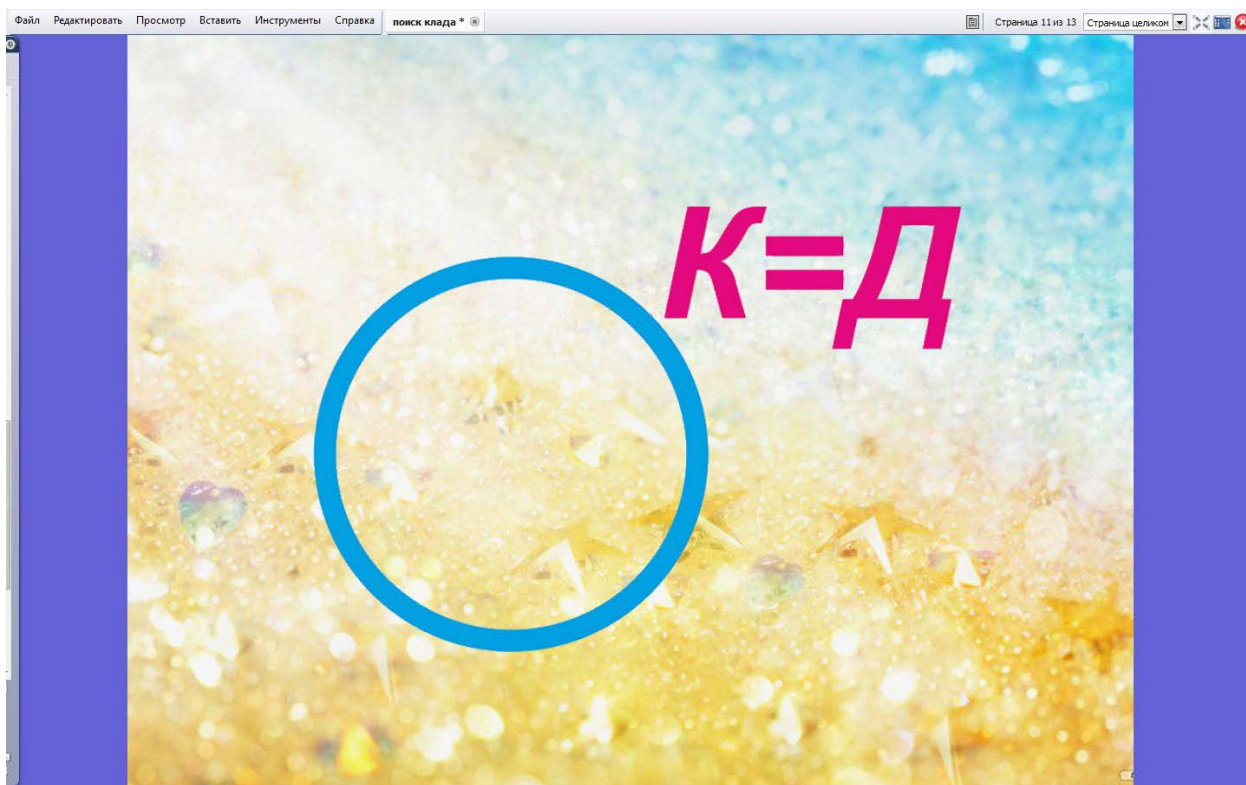


Капитан Крюк предлагает детям легко нажать на то место, где, по их мнению, находится клад. Если ребенок правильно определил местонахождение клада, появляется сундук.

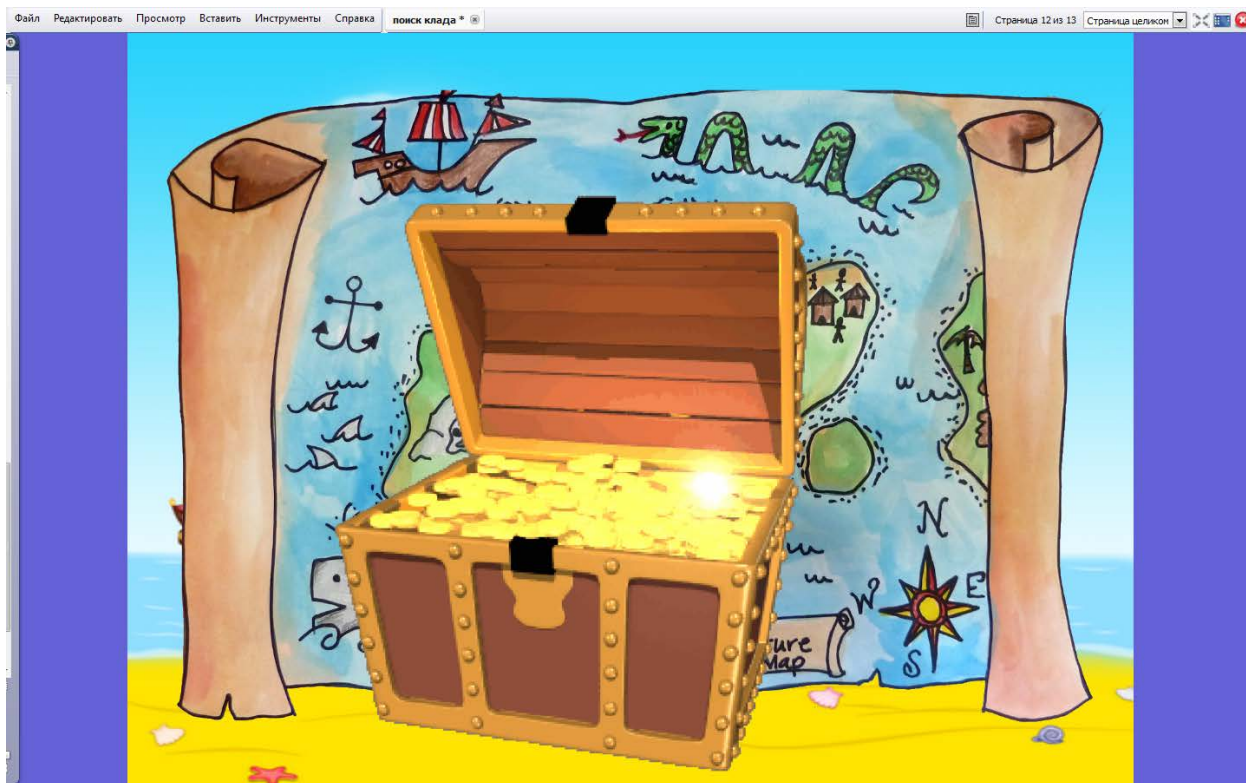


Капитан Крюк:

- Мы нашли сундук, но он закрыт. Как нам его открыть (*предложения детей*). Этот сундук нельзя открыть ключом. Его можно открыть только с помощью секретного слова. Вот это слово (*на доске появляется ребус*). Оно зашифровано. Отгадаете, сундук откроется.



*Дети отгадывают ребус. Сундук открывается под звук волшебства.*



**3. Этап подведения итогов.**

*Капитан Крюк достает настоящий сундук. В сундуке находятся шоколадные «монеты». Капитан по очереди раздает «монеты» и просит рассказать, что больше всего понравилось детям в путешествии.*

Капитан Крюк:

- Ребята, вы молодцы. Помогли мне добраться до острова и найти клад. Для вас я приготовил праздничный салют!

*На ИД появляется анимация праздничного салюта.*



Капитан Крюк:

- Пора отправляться в обратный путь. Вспоминайте, как вы плыли на остров – друг за другом и раскачиваясь на волнах. До свидания! *(Дети возвращаются в группу)*

Видеозапись занятия: <https://yadi.sk/i/TiO-DhR-3MНсVp>