**Конспект непосредственно-образовательной деятельности в подготовительной к школе группе**

**Тема: «Приключения Марсика»**

**Цель:** способствовать развитию памяти у детей в предлагаемых игровых проблемных ситуациях.

**Задачи:**

1. Образовательные:

* Расширять знания об окружающем мире (о космических планетах, земле);
* Развивать речевые навыки и умения;
* Учить детей удерживать в памяти предметы, образы;

1. Развивающие:

* Способствовать развитию разных видов памяти слуховой, зрительной, двигательной;
* Развивать память через упражнения игрового характера;
* Развивать способности удерживать в памяти заданные инструкции.
* Формировать у детей сосредоточенность, концентрацию и переключение внимания, навык самоконтроля.
* Формировать способность детей к установлению логических связей в процессе запоминания.

1. Воспитательные:

* Воспитывать целеустремлённость, настойчивость при выполнении заданий, взаимовыручку;
* Воспитывать желание детей расти, развиваться, общаться, задавать вопросы и искать ответы.

**Основные методы и приёмы:**

1. Словесные: вопросы к детям, в т.ч. поискового характера, диалог, словесные рассуждения.
2. Практические: создание проблемно-игровой ситуации, игры, разукрашивание.
3. Наглядные: просмотр слайдов, отрывок из мультфильма, карточки, игровой персонаж.

**Предварительная работа:** дидактические игры с детьми, беседы, рассматривание иллюстраций, загадывание загадок.

**Материалы и оборудование:**

* Мультимедийный проектор;
* Видеоматериалы отрывка мультфильма «Спасти малыша»;
* Слайды разных планет;
* Слайды Земли;
* Мнемотаблицы;
* Игрушка марсианина;
* Аудиозапись танца «Буги-вуги»;
* Карточка с предметом: летающая тарелка;
* Раскраски по количеству детей;
* Фломастеры.

**Интеграция образовательных областей:** познание, речевое развитие коммуникация, социализация, физическое развитие.

**Непосредственно-образовательная деятельность**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы работы** | **Ход деятельности** |
| **Мотивация детей к деятельности** | Отрывок из мультфильма «Спасти малыша»  На экране крушение летающей тарелки, на парашюте спускается инопланетянин и зависает на суку дерева.  В: посмотрите, инопланетянин зацепился парашютом и повис на дереве. Что нужно сделать, чтобы его снять с дерева?  Предложения детей: Взять пилу и спилить сук дерева.  Отрывок мультфильма, где пила спиливает сук.  Пришелец оказывается на земле.  Воспитатель. – Ну вот, наш пришелец на земле.  В: Как тебя зовут?  П: бр-бр (издаёт непонятные звуки)  В: Что же случилось, мы пока не знаем? Но думаю, вместе, разберёмся. |
| **Постановка детьми цели** | Дети: узнать, с какой он прилетел планеты, как его зовут, помочь пришельцу вернуться домой. |
| **Совместная работа с детьми** | Пришелец показывает мнемокарточку, что с ним случилось.  В: ребята, на карточке зашифрована информация, мы с вами попытаемся эту информацию расшифровать.  В: Что у нас получилось?  Д: примерные ответы, рассуждения.  В: Чтобы узнать, с какой планеты прилетел наш гость, покажем ему на слайдах разные планеты.  Показ слайдов с планетами. (сопровождается музыкой)  Пришелец узнаёт свою планету  В: По слайдам мы выяснили, что наш пришелец с Марса.  Ребята, значит он кто?  Ответы детей: марсианин.  В: Как можно его назвать? Придумайте имя.  Предложения детей: давайте назовем его Марсик.  В: Тебе нравится имя пришелец? (Кивает головой). Ребята, Марсик наверное очень любит свою планету, скучает.  В: Как называется планета, на которой мы живём?  Д: Земля.  В: А вы любите нашу планету?  Д: Да  В: Посмотрим на слайдах, как прекрасна наша Земля и познакомим Марсика с нашей планетой.  Показ слайдов.  В: ребята, чтобы Марсик не сильно тосковал по дому, скучал, мы с ним поиграем.  Марсик узнаёт летающую тарелку  В: давайте поиграем в игру «Фотограф» зрительная память. Оборудование: карточка с нарисованным предметом (летающая тарелка)  Ход игры: Детям предлагают рассмотреть и запомнить картинку, а затем нарисовать картинку по памяти.  В: Молодцы, ребята, так хорошо запомнили и точно нарисовали картинку.  В: Может кто-то хочет подарить Марсику свой рисунок. Марсик немного повеселел. (обращается к детям) давайте ещё поиграем  В: Я предлагаю поиграть в игру на развитие двигательной памяти **«Вспомни движение без слов»**  **Танец «Буги вуги» сначала со словами, а потом минусовка.**  Упражнение заключается в том, что, дети делают движения в соответствии со словами песни. Затем под минусовку делают движения по памяти.  В: что-то Марсик снова загрустил. В чем же причина?  Д: скучает по своему дому, хочет к маме и т.д.  В:А теперь подумайте, как помочь Марсику вернуться домой к маме.  В: Предложения детей: Послать сигнал о бедствии.  Игра «Азбука Морзе»  В: воспроизводит звуки стуком, предлагает детям повторить.  Дети: воспроизводят самостоятельно.  Включается видео.  На экране появляется летающая тарелка.  В: за нашим Марсиком прилетел космический корабль. Он приземлился на космодроме и Марсику надо идти туда. Давайте попрощаемся с Марсиком. Скажем ему добрые слова. Марсик тоже прощается с ребятами и уходит.  Продолжается видео.  Тарелка улетает. |
| **Самостоятельная работа детей** | Работа с мнемотаблицами.  Просмотр слайдов  Игра «Фотограф»  **Игра «Вспомни движение без слов»**  Игра «Азбука Морзе» |
| **Подведение итогов. Рефлексия** | В: Вот и улетел наш гость домой. Вы сделали очень доброе дело – помогли Марсику вернуться на свою планету.  В: Вам понравилось?  Д: да  В: Что больше всего вам запомнилось и понравилось?  Д: ответы детей.  В: А вы хотели бы, чтобы Марсик ещё прилетел к нам со своими друзьями? Продолжить общение с марсианами? |