МБДОУ детский сад «Северяночка»

***«Мозговой штурм» и «Большой круг»***

***«Обитатели леса»***

***(подготовительная группа)***



***С.Гыда, 2020 г.***

Программное содержание:

Социально-коммуникативное развитие:

- закреплять представления детей о конструктивных способах поведения; - формировать уверенность в себе, развивать чувство компетентности и собственной ценности; - закреплять умение задавать вопросы и отвечать, договариваться, приходить к единому мнению, согласовывать свои действия, руководствуясь общей целью;

Познавательное развитие:

- формировать умение решать сказочную творческую задачу по литературному произведению, - формировать умение задавать вопросы в определённой системе, - способствовать формированию причинно-следственных связей;

Познакомить детей с правилами и ходом игр по **технологии**

3.Закрепить виды моделирования: модель – слова *(загадки, описание)*; модель – объем

*(моделирование конструкций из бумаги, природного материала)*.

4. Упражнять в умении находить аналогии, связи между предметами, умение классифицировать предметы.. упражнять в пересказе отрывков из русской народной сказки, выстраивая цепочку сказочных событий, - формировать умение доказательно строить суждения;

звивать у дошкольников речь, творческое воображение, а также такие качества мышления, как гибкость,

подвижность, системность, диалектичность, поисковая активность, стремление к новизне.

6. Воспитывать целеустремленность в поиске решения возникающих проблем, доброе отношение к животным.

Предметно-пространственная развивающая среда, аудиозаписи звуков природы,, ширма *«Теремок»*, предметные картинки, волшебная палочка, ,набор игрушек,призентация.

Ход НОД

Здравствуй, небо. (руки вверх,

Здравствуй, Земля. *(приседают)*

Здравствуйте, мои друзья. (руки вперёд,

Один, два, три, четыре, пять *(загибают пальцы)*

Вместе мы в **кругу опять**. (берутся за руки,

Будем дружно мы играть,

В путешествие хотим опять *(идут по****кругу****)*.

Воспитатель: Ребята, сегодня утром к нам пришло сообщение из сказочного леса его обитатели просят нас о помощи: Далеко – далеко среди леса решили звери построить себе город, да не просто город, а *«Город Дружбы»*. Нашли звери красивую поляну с озером. Звери хотят, чтобы в городе было красиво: много зелени, летали птицы, бабочки, росли цветы, кусты, деревья. В центре города можно купаться в озере, пить воду, умываться. Обитатели леса просят нас о помощи помочь построить им. город

Обитатели предупреждают, что на пути нам

встретится много неожиданностей и опасностей и если мы их преодолеем мы сможем им помочь. Поможем обитателям сказочного леса?

1. Ребята, а кто может жить в сказочном лесу? *(презентация : лес, обитатели сказочного леса)*.

Раз, два, повернись и в сказочном лесу очутись!

*(слышен плач )*Ребята, кто это в лесу может плакать? А вот и подсказка, если мы отгадаем загадку, то получим ответ. Загадка

Из муки, сметаны он

В жаркой печке испечён.

На окошке полежал,

Да из дома убежал.

Он румян и **круглобок**

Кто же это? (Колобок

2. **Интерактивная технология***«****Большой круг****»*

В.: Вспомните, как колобок появился в сказке?

Д.: Дедушка попросил бабушку испечь колобок.

В.: Но у бабушки случилась беда, у неё сломалась скалка. Чем бабушке раскатать тесто?

Ну-ка дружно веселей, становитесь в **круг скорей**.

(Каждый ребёнок в *«****Большом круге****»* высказывает своё мнение, затем передаёт право высказать свою мысль другому ребёнку, взяв его за руку. Прослушав все высказывания, один из детей делает выводы из полученной информации).

Д.: Купить новую, раскатать бутылкой, раскатать трубой, раскатать поленом, взять у соседей, попросить сделать деда новую скалку…

В.: Итак, бабушка испекла колобок. Что же произошло дальше?

Д.: Бабка положила колобок на окошко остужать. Надоело колобку лежать: он и покатился с окна на завалинку, с завалинки на травку, с травки на дорожку, - и покатился по дорожке.

В.: Что хорошего в том, что колобок убежал в лес?

Д.: - Научился двигаться. - Познакомился с животными. - Дышал свежим воздухом. - Придумал песенку.

В.: Что плохого в том, что колобок убежал в лес?

Д.: - Расстроил деда и бабку. - Стал грязным. – Встретил хитрую лису.

Физминутка

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

Этапы Деятельность воспитателя Деятельность детей. Мотивация

Предлагаю ситуацию и ставлю цель.

В.: В сказке лиса должна съесть колобка. Давайте подумаем, как можно сделать так, чтобы лиса его не съела?

Предлагаю игру *«****Мозговой штурм****»*. Принимают предложенную ситуацию и осознают поставленную цель *(организационный)*.

Помогает детям распределиться на две малые **группы**.

В.: Ребята, разделитесь на две **группы** по цвету эмблемы на вашей одежде. Синий цвет у **группы***«Создатели идей»*, жёлтый цвет у *«Экспертов»*.

Предлагает вспомнить правила *«****Мозгового штурма****»* и ход игры.

В.: Давайте вспомним с вами правила игры *«****Мозговой штурм****»*. Обращает внимание на символы *(на доске – символы правил и алгоритм игры.)* Распределяются на две малые **группы по инструкции**.

Проговаривают правила игры, опираясь на символы.

Д.: Внимательно выслушать проблему; Хорошо подумать;

В.: Ребята, а теперь с помощью алгоритма, вспомните ход игры.

Каждый поочерёдно высказывает свою идею; Внимательно слушать чужую идею; Над идеями смеяться нельзя.

Проговаривают ход игры по алгоритму.

Д.: Нам надо: Выслушать проблему; Подумать над решением проблемы;

Высказать свою идею; Выслушать и обсудить идеи;

Выбрать идею. *(деятельностный этап)*

Предлагает повторить поставленную цель.

В.: И так, ребята, что мы с вами должны сделать?

Предлагает подумать и высказать свои идеи **группе***«Создатели идей»*.

В.: Ребята, каждый должен высказать хотя бы одну идею, чем **больше**, тем лучше. Проговаривают цель.

Д.: Нам надо подумать, как можно сделать так, чтобы лиса не съела колобка?

Активизирует деятельность детей, задавая наводящие вопросы *(воспитатель до игры продумывает предполагаемые ответы детей)*.

Выслушивает ответы, записывает их. Расставляет приоритетность критериев в соответствии, с которыми отбирать идеи.

В.: Ребята, вы все молодцы, потому что предложили много идей. Но нам нужно обсудить и выбрать только ту идею, которая была бы проста, и доступна. Зачитывает все идеи.

Предлагает *«Экспертам»* выбрать подходящую идею.

Называет идеи по одной.

Контролирует ход обсуждения.

Подводит итог.

В.: Чтобы лиса не съела колобка, он должен стать не вкусным. Для этого колобку нужно покататься по луже, по горькой траве и полежать под солнцем

Активизируют необходимые знания. Вырабатывают новые знания, достигают цели. Предлагают свои ответы.

1 реб.: Колобок может изваляться в луже и стать грязным.

2реб.: Он может изваляться в иголках под ёлкой и стать колючим.

3реб.: Если покатается в горькой траве, станет горьким.

4реб.: Если полежит на солнце – станет жестким.

5реб.: Он же **круглый**, может превратиться в воздушный шарик и улететь

*(.спрятаться, изменить сюжет сказки)*.

• Как мы изменим сказку? (сделать так, чтобы Колобок не встретил

Лису, чтобы Дед и Бабка вернули его, звери заступились, встретилась

добрая Лиса).

Прослушивают все названные идеи. Обсуждают и выбирают идею.

Рефлексия.

В.: Вы смогли все вместе правильно выполнить это задание, *«****Мозговой штурм****»* помог вам найти правильное решение этой сложной задачи.

Молодцы! Проводят самоанализ и взаимоанализ в малых **группах**.

Д.: У нас были **интересные идеи**. Мы выполняли все правила, думали, прежде чем дать ответ, работали вместе, сумели договориться и правильно выполнили задание.

5.В: Итак мы смогли найти правильные решения и спасли колобка.

А чему же учит сказка *(чтобы не уходить из дома)*

Встреча с волком»

(ДИСК *«ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА»* ВстрМУЗЫКА СТРАХА, № 7)

Звук Волка, картинка. *(слайд № 9)*

–Ребята, к нам приближается Волк.

-Какой он?

*(сильный, могучий, храбрый, злобный, наблюдательный)*

- свободный, самостоятельный, бесстрашный, свирепый, он никогда не обижает слабых! В любой схватке борется до победного.

Что нам делать? Он приближается.

варианты детей.

(убежать и спрятаться, побороться, подружиться, поиграть, сделать вид что мы его не знаем)

Способы принятия решения:

1. **ПРИСПОСОБЛЕНИЕ**

• *«Будем как он»*

-Мы все волки. А вы знаете, что волки умеют ходить по особенному -ступая след в след. Попробуем и мы ходить так же. Мы учимся, идем медленно и внимательно. По фасоли, которую я разложу на полу. Вы настоящие волки. *(ходят на 4 лапах)* Сядем на пол и погладим свои задние лапы-ступни, передние лапы- руки

• *«Вой волков»* *(предупреждение об опасности, довольный и сытый, грустный)*

У-у-у-у-у-у!

-В какую ситуацию попал муравей? *(Ответы детей)*

Далеко от дома, гонимый ветром на берёзовом листе, как на парашюте, к нам прилетел муравей. Да еще при посадке повредил себе ножки. Что нам нужно сделать в такой ситуации?

Дети: - Помочь муравью вернуться домой в лес. Как?

Муравей *(игрушка)*: Спасибо, что не оставили меня в беде поиграйте со мной в мою любимую игру *«Теремок»*

Правила игры: Каждый ребёнок получает свою картинку и играет за нарисованный объект. Муравей-хозяин теремка, дети по очереди подходят к теремку и проводят с муравьём диалог: -Тук, тук, кто в теремочке живёт? –Я, муравей, а ты кто? – А я –*(называет себя, то, что нарисовано на картинке)*. Пустишь меня в теремок?

-Если сможешь сказать, чем похож на меня, муравья, то пущу.

Дети должны сравнить оба предмета, выявить общие признаки и назвать их. После этого ребёнок заходит в теремок, а к муравью обращается следующий участник игры. Если кто-то не сможет ответить, остальные дети могут ему помочь.

Картинки: Бабочка-насекомое, 6 лапок, как у муравья; комар-маленький, как муравей; курица с яйцом- муравьи как и куры откладывают яйца; гора- муравейник похож на гору; стрекоза – как и муравей главный герой в басне И. Крылова *«Стрекоза и муравей»*; дятел - как и муравей санитар леса; медведь – сильный и коричневый как муравей; таракан – коричневое насекомое, как муравей; и. т. д)

Муравей:

-Молодцы! Хорошо поиграли! А в теремке лежала волшебная палочка. Она-то нам и поможет быстро очутиться в лесу. Закройте глаза. Покружились, покружились и в лесу мы очутились.

*(Под музыку дети кружатся. На экране проецируется изображение леса)*.

Муравей: Ой! Узнаю свой родной лес! Но до моего муравейника еще далеко.

Воспитатель. А вот и лужайка. На ней красивые цветы. А какой запах! Почувствуйте его. Здесь на лужайке живут друзья муравьишки, но они спрятались, а узнать, кто спрятался на этой лужайке, мы сможем, отгадав загадки-дразнилки.

*(Дети отгадывают загадки, на экране появляются насекомые.)*

Кружилочка, красоточка, порхалище, цветочище, пестрилка. *(Бабочка.)*

Трескучка, прыгунище, скакалище, зеленушка, кузечка. *(Кузнечик.)*

Крылаточка, вертолётище, охотнище, жужжалочка, лупоглазочка. *(Стрекоза.)*

Строилище, крохотулечка, трудолюбивчик, таскалище, силачище. *(Муравей.)*

Медоносочка, кусалище, гуделочка, собиралочка,полосатище. *(Пчела)*

*(Звучит запись писка комара)*

Воспитатель: Вот высоко летит комар. Попробуйте его поймать.

Подвижная игра “Поймай комара”

Правила игры: Играющие становятся по **кругу**, на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Воспитатель находится в середине **круга**. Он держит в руках палочку с привязанным на шнуре картонным *«комаром»*. Воспитатель обводит палочкой *(кружит комара)* немного выше головы играющих. Когда комар летит над головой, дети подпрыгивают, стараясь его поймать. Ловить комара можно только обеими руками и подпрыгивая на двух ногах.

Воспитатель. Комарик, не знаешь ли ты, где дом нашего любимого муравья? Он находится около высокой берёзы?

Комар: Как он выглядит? Из чего он сделан? Как он называется?

Комар. Муравейник я видел, только его кто-то сломал!

Дети находят разбросанные палочки -карандаши.

Воспитатель. Кто же это сделал?

Предположения детей.

Воспитатель. Что же делать?

Дети предлагают построить новый домик для муравьишки в городе

1. Изображение черепахи.

Чем хорош такой домик? – ответы детей *(не мочит дождь, можно спрятаться от хищника и т. д.)*

Чем плох такой домик? – ответы детей *(нужно носить домик везде с собой, он тяжелый; неудобно бегать)*

Что бы вы придумали для исправления недостатков *(приделали пропеллер к панцирю, прикрепили колесики)*

Воспитатель демонстрирует, как это будет выглядеть.

2. Паутина.

Ответы детей строятся по тому же сценарию:

Чем хорош такой домик? – ответы детей *(можно покачиваться на ветру, всегда на свежем воздухе)*

Чем плох такой домик? – ответы детей (паутина может намокнуть от дождя, порваться, негде спрятаться от холода)

Что бы вы придумали для исправления недостатков (над паутиной построить крышу, чтобы паутина не порвалась – придумать и пропитать паутину непромокаемым и супер крепким средством).

3. Колокольчик.

Чем хорош такой домик? – ответы детей *(не намокнешь под дождем, красивый домик)*

Чем плох такой домик? – ответы детей *(может завянуть)*

Муравей: Спасибо, ребята! Очень красивый получился муравейник! Но я боюсь, что кто-то опять сломает наш новый муравейник. Что делать?

Ответы детей.

Воспитатель. Я согласна с вами – нужен сторож. Но насекомых должно охранять насекомое. Какое оно должно быть, как вы думаете? Давайте придумаем фантастическое насекомое и поставим его для охраны муравейника.

Дидактическая игра “Чудо-Юдо ” *(моделирование на магнитной доске)*

Правила игры: Дети составляют фантастическое насекомое по принципу *«Фоторобот»*: соединяют части разных насекомых, при этом объясняют, с какой целью они берут данную часть.

Воспитатель. Какие части от других насекомых мы возьмем?

Дети: Жало от осы, **большие глаза от стрекозы**, крылья от бабочки, ноги от кузнечика, рога от жука, туловище от пчелы.

Воспитатель: Вот какое сказочное насекомое у нас получилось. Как его назовем?

Ответы детей.

Муравей: Спасибо, дети! Теперь мой дом под надежной охраной. Вот вам от меня и моих друзей насекомых гостинец.

Дети благодарят муравья.

Так давайте поможем животным в строительстве. Что должно быть в городе?

(Дети высказывают и обсуждают разные варианты: театр, цирк, магазин, спортивный зал,ветеринарная клиника, школа, детский сад.)

Сейчас каждый из вас нарисует, изготовит или построит дом для жителей *«Города Дружбы»*, потом объяснит: Почему мой дом самый лучший, самый удобный и как он будет **использоваться**.

Пальчиковая игра *«Строим дом»*

Похлопаем немного, похлопаем в ладоши

Похлопаем в ладоши и будем строить дом.

Тук-тук молотком – мы построим новый дом

Тук-тук молотком – поселятся звери в нем.

Бум-бум барабан, что за шум, что за гам

Бум-бум барабан – просыпайся по утрам.

*(Дети выполняют имитирующие движения.)*

Практическая работа

Дети делятся на 4 **подгруппы по желанию***(по 4-5 человек)*.

**Подгруппа №1**: дети создают рисунки.

**Подгруппа №2**: дети выполняют аппликации из **подготовленных** геометрических фигур, но по своему желанию.

**Подгруппа №3**: дети изготавливают из строительного материала макеты домов.

**Подгруппа №4**: изготавливает сказочный домик из природного материала с **использованием пластилина**.

.) Давайте представим, что мы жители этого города.

Динамическая пауза

Выберите животное, которым бы ты стал и пройдись, как животное, которое ты выбрал, а остальные дети угадают, кто это. (Дети поочередно изображают различных животных, **используя средства пантомимы**.)

*«Покажи, кем бы ты был в этом городе»*

На полянке мы идем и зверушек узнаем

Ну скорее раз, два,три

Быстро зверя покажи.

Практическая работа

Дети делятся на **подгруппы** и начинается практическая часть задания.

Воспитатель: Что же вы построили, Чтобы все в городе зверей были добрыми и счастливыми, сытыми и спокойными, ?

Дети: Кафе, чтобы все звери могли поесть *(дети придумывают угощения для зверей)*.

Дидактическая игра *«Кого, чем угостим?»*

Медведя – малиной, рыбой

Волка – колбасой и косточками

Лису – печеньем и молоком

Зайца – капустой, морковкой

Белку – орешками и грибочками

Воспитатель: Теперь все звери сыты. Что же еще должно быть в городе?

*(Дети рассказывают)*

В нашем городе все звери стали добрыми, веселыми, радостными и захотели подружиться друг с другом.

Воспитатель: Ребята, мы помогли обитателям сказочного города и нам пора возвращаться в детский сад. Где наша волшебная палочка? Закрываем глаза. Покружились, покружились и в детском саду мы очутились.

Понравилось вам наше путешествие? Какие добрые дела мы с вами сделали?

Что нам помогло? Я вижу что у вас хорошее настроение.

Я делюсь с вами хорошим настроением

Мы тоже *(дети)*

Я прыгаю от счастья

Мы тоже *(дети)*

Я вас обнимаю

Мы тоже *(дети)*