**Конспект занятия в старшей разновозрастной группе**

**«Предметное окружение»**
Интеграция образовательных областей: социально-коммуникативное развитие, развитие речи, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.
**Цель занятия:** обобщить исистематизировать знания детей полученные на занятиях по ознакомлению с предметным и социальным окружением

**Воспитатель:** Сегодня, ребята, мы поиграем в игру «Знатоки», будет много заданий, игр, и вопросов. Надеюсь, вы со всем справитесь. И так начнём!

**Игра «Что на что похоже»**

Цель. Подводить детей к осознанию того, что предметы рукотворного мира созданы по подобию объектов природы, а элементы, которых нет в природе, человек придумал сам.

Материал. Картинки с изображением предметов рукотворного и природного мира (светильник в форме колокольчика, музыкальный колокольчик, цветок колокольчик; матрешка, электролампа, груша и др.) (на каждого ребенка).

Ход игры

Каждому ребенку предлагается набор картинок с изображением предметов рукотворного мира и одна картинка с изображением объекта природы. По команде воспитателя дети должны отобрать изображения предметов рукотворного мира, подобных изображенному на картинке объекту природы.

Выигрывает тот, кто подберет соответствующие картинки первым и докажет свою правоту.

**Игра «Прошлое и настоящее»**

Цель. Развивать умение детей ориентироваться в прошлом и настоящем предметов.

Материал. Мяч.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Ведущий называет предмет из прошлого и бросает мяч одному из игроков. Тот, кто поймал мяч, называет предмет настоящего времени, например: веник – пылесос; счеты – калькулятор; пишущая машинка – компьютер; солнечные часы – механические часы, факел-фонарь, чернила-авторучка, папирус-бумага, костер-обогревательные приборы, петух-часы

**Игра «Будь внимателен!»**

Цель. Побуждать детей сравнивать предметы по способу использования.

Материал. Предметные картинки, карандаши, лист бумаги.

Ход игры

Каждый игрок получает карточку, на которой изображен предмет рукотворного мира. Он определяет способ действия данного предмета и рисует предмет с противоположным способом использования.

Например: холодильник – электроплита, стул – автобус, пароход – воздушный шарик, шуба – вентилятор, кровать – будильник, шуба – вентилятор, ножницы – иголка или клей.
**Воспитатель:** А теперь отдохнём немного

Физкультминутка

А часы идут идут

Тик-так, тик-так,

В доме кто умеет так?

Это маятник в часах,

Отбивает каждый такт (Наклоны влево-вправо.)

А в часах сидит кукушка,

У неё своя избушка. (Дети садятся в глубокий присед.)

Прокукует птичка время,

Снова спрячется за дверью, (Приседания.)

Стрелки движутся по кругу.

Не касаются друг друга. (Вращение туловищем вправо.)

Повернёмся мы с тобой

Против стрелки часовой. (Вращение туловищем влево.)

А часы идут, идут, (Ходьба на месте.)

Иногда вдруг отстают. (Замедление темпа ходьбы.)

А бывает, что спешат,

Словно убежать хотят! (Бег на месте.)

Если их не заведут,

То они совсем встают. (Дети останавливаются.)

**Игра «Расскажи о материале»**Цель. Закреплять представления детей о материалах (виды ткани, бумаги; искусственные и натуральные материалы), из которых сделаны предметы.

Материал. Кубик, на гранях которого изображены различные материалы.

Ход игры

Дети по очереди подбрасывают кубик.

Кубик опускается какой-либо гранью на поверхность стола, ребенок называет материал, который ему выпал, и описывает его. Другие игроки контролируют правильность описания свойств и качеств материала.

**Игра «Волшебные слова»**
Цель. Формировать представления о многозначности названий предметов рукотворного мира.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям поиграть с волшебными словами. Рассказывает, что есть такие волшебные слова, которые схожи по звучанию, но различны по смыслу, и просит назвать такие слова. Если дети затрудняются начать игру, воспитатель помогает им.

Слова: мышка (животное и элемент компьютера), ключ (от замка и родник), гусеница (насекомое и часть трактора), молния (явление природы и застежка), лук (овощ и оружие), ручка (дверная и часть тела человека), летучая мышь (животное и модель рукава); зебра (животное и пешеходный переход); ерш (рыба и кухонная принадлежность); игла (сосновая и швейная); акула (рыба и модель вертолета); клещи (насекомые и инструмент); бананы (экзотический фрукт и модель брюк), губка (морское растение и предмет личной гигиены) и др.

**Игра «Собери предмет»**

Цель. Побуждать детей к поиску недостающих деталей; формировать понимание того, что отсутствие какой-либо части делает невозможным использование предмета.

Материал. Картинки с изображением предметов рукотворного мира с недостающими деталями и картинки с изображением этих деталей.

Ход игры

Каждый ребенок получает картинку с изображением предмета с недостающей деталью. Картинки с изображением деталей раскладывают на столе.

По сигналу воспитателя каждый ребенок находит недостающую деталь и дополняет ею предмет. Побеждает тот, кто первым нашел все недостающие детали.

**Игра «Чудесные вещи рукотворного мира»**Цель. Помочь детям осознать, что человек создал многообразные формы предметов, облегчающих их использование; побуждать находить предметы разной формы с одним способом использования.

Материал. Картинки с изображением предметов рукотворного мира разной формы с одним способом использования.

Ход игры

Дети делятся на 2–3 команды. По сигналу воспитателя участники каждой команды отбирают картинки, на которых изображены предметы одного назначения, например, для приготовления еды, уборки квартиры, работы в огороде и т. д. Игра считается законченной, когда команды выполнят задание.

**Воспитатель:** Молодцы, дети! Вы справились со всеми заданиями, вы –настоящие Знатоки