**План -конспект образовательной деятельности в рамках проекта «Родина начинается с нас»**

**Дата проведения:** 18 декабря 2025 г.

**Возрастная группа:**Средняя группа (4-5 лет)

**Направление воспитания:**Познавательное.

**Формируемые** ценности:Познание, человек, труд.

**Тема:**«Хочу всё знать!»

**Подтема**:«Где ум, там и толк»

**Формируемые ценностные установки:**Быть любознательным, находить решения, понимать пользу знаний, стремиться сделать что-то полезное.

**Культурно -просветительский маршрут:**«Почемучки».

**Интеграция образовательных областей:** Познавательное развитие, Речевое развитие, Социально -коммуникативное развитие, Художественно -эстетическое развитие.

Цель:

Формирование у детей первоначального представления о том, что ум (разум, смекалка) помогает человеку находить полезные решения, изобретать удобные вещи и преодолевать трудности.

Задачи:

1. Образовательные: Познакомить детей с пословицей «Где ум, там и толк». На конкретных примерах показать, как ум помогает превратить идею в полезный результат (от замысла к изобретению).

2. Развивающие: Развивать логическое мышление через решение простых практических задач («как можно это сделать лучше?»). Развивать конструктивные навыки и мелкую моторику. Активизировать словарь: ум, смекалка, польза, удобно, придумал, изобрёл.

3. Воспитательные: Воспитывать интерес к познавательной и конструктивной деятельности, уважение к труду и изобретательности человека. Поощрять стремление думать и искать решения самостоятельно.

Оборудование и материалы:

· Игрушка -персонаж (человечек, кукла Почемучка).

· Реквизит для проблемной ситуации: карандаши, бусины, корзинка.

· Материалы для поиска решений: коробочки, стаканчики, резинки, воронка, совочек, лист бумаги.

· Набор парных картинок для дидактической игры («проблема – изобретение»).

· Разнообразные конструкторы (блочные, типа Лего) для творческой мастерской.

· Фланелеграф или магнитная доска.

**Ход занятия:**

**I. Вводная часть (Мотивационно -проблемный этап) – 5 минут.**

· Метод: Создание игровой проблемной ситуации, вовлечение в сюжет.

· Деятельность:

1. В гости к детям приходит игрушечный человечек (или кукла -Почемучка) с грустным лицом. У него в корзинке лежат разбросанные карандаши, мятая бумага и рассыпанные бусины.

2. Проблема: «Ой, ребята, какая беда! Я хотел нарисовать вам картину, но карандаши все выкатились и путаются. Хотел бусы собрать, а они рассыпались. Всё валится из рук, ничего не получается! Может, я неумный?».

3. Объявление темы: Воспитатель обращается к детям: «Как вы думаете, мы можем помочь другу? Конечно! Ведь где ум, там и толк! Это значит, что если подумать головой, то можно найти хорошее, полезное решение для любой задачи. Давайте сегодня станем изобретателями и найдём "толк" — пользу для нашего гостя!».

**II. Основная часть (Практико -исследовательский этап) – 20 минут.**

1. Игровая ситуация «Помоги другу: ищем полезные решения» – 10 минут.

· Метод: Практическое экспериментирование, мозговой штурм.

· Деятельность: На столах разложены проблемные предметы и материалы для решения.

· Задача 1: Разбросанные карандаши. «Как сделать, чтобы карандаши не терялись и их было удобно носить?». Дети предлагают варианты (положить в коробку, в стаканчик, связать резинкой). Предлагается опробовать несколько способов. Вывод: Человек придумал пенал — это полезно и удобно.

· Задача 2: Рассыпанные бусины. «Как быстро их собрать? Руками — долго». Демонстрация воронки, совочка или предложение использовать лист бумаги. Вывод: Смекалка подсказывает, как использовать подручные предметы для пользы дела.

2. Дидактическая игра «Что для чего? Умные изобретения» – 7 минут.

· Метод: Работа с наглядностью, беседа -рассуждение.

· Деятельность: На фланелеграфе или магнитной доске размещаются картинки с «проблемой» и «решением».

· Картинка: грязные руки. + Картинка: кран с водой, мыло. «Что придумал умный человек, чтобы руки были чистыми?».

· Картинка: темная комната. + Картинка: лампочка, люстра. «Как умный человек победил темноту?».

· Картинка: далёкая бабушка. + Картинка: телефон. «Как ум помог услышать того, кто далеко?».

· Обобщение: Каждое изобретение — это «толк», большая польза от ума многих людей.

3. Творческая мастерская «Конструкторское бюро “Умники и Умницы”» – 8 минут.

· Метод: Конструирование по замыслу, продуктивная деятельность.

· Деятельность: Дети делятся на пары или небольшие группы. Задание: «Ваш ум и смекалка сейчас будут работать! Придумайте и постройте из конструктора (Лего, деревянного блочного) полезную вещь для нашего детского сада. Что она будет делать? (Например: машина, которая собирает игрушки; мост через лужу на участке; высокая полка для книг)». После постройки каждая группа представляет своё «изобретение» и объясняет, в чём его «толк» (польза).

**III. Заключительная часть (Рефлексивно -оценочный этап) – 5 минут.**

· Метод: Обобщающая беседа, ситуация успеха.

· Деятельность:

1. Возвращение к гостю: Гость -игрушка теперь улыбается. У него в руках собранные в стаканчик карандаши и бусины в коробочке. «Спасибо вам, умники и умницы! Вы мне так помогли! Теперь я понял: главное — не сидеть и не грустить, а подумать головой, и обязательно найдётся хорошее решение!».

2. Беседа -итог: «Понравилось ли вам быть изобретателями? Что нового вы сегодня поняли? (Что ум помогает придумывать полезные вещи, находить выход). Какую пословицу мы узнали? ("Где ум, там и толк")».

3. Ритуал завершения «Умная ладошка»: Дети встают в круг. Воспитатель: «Давайте передадим друг другу капельку нашего ума и смекалки». Дети по очереди кладут свою ладошку на ладошку соседа со словами: «Я сегодня был(а) умным(ой), потому что… (придумал, догадался, построил)». Воспитатель начинает цепочку.

Критерии достижения цели (ожидаемые результаты):

· Ребёнок проявляет: Познавательную активность, интерес к решению практических задач, желание участвовать в обсуждении и конструировании.

· Ребёнок знает и понимает: Смысл пословицы «Где ум, там и толк» на доступном уровне (ум помогает делать полезные вещи). Может привести простой пример (мыло, чтобы мыть руки; ложка, чтобы есть).

· Ребёнок умеет: Предлагать простые варианты решения бытовой проблемы (как собрать рассыпанное), работать в паре/малой группе над конструкцией, объяснять свою идею.

· Ребёнок ориентируется в ценностях: Ценит возможность думать и находить решения, проявляет интерес к тому, как устроен мир вещей вокруг.

Приложения к конспекту (краткий вариант):

Приложение 1. Набор парных картинок для игры «Что для чего?»

· Пара 1: Грязные руки (проблема) – Мыло и вода (решение).

· Пара 2: Темнота в комнате (проблема) – Настольная лампа (решение).

· Пара 3: Нужно перенести тяжёлые книги (проблема) – Тележка или сумка на колёсиках (решение).

· Пара 4: Холодно зимой (проблема) – Тёплая шуба, шапка, обогреватель (решение).

· Пара 5: Хочется увидеть маленькую букашку (проблема) – Увеличительное стекло (лупа) (решение).

Приложение 2. Карточки -подсказки для «Конструкторского бюро»

(Идеи для детей,которым трудно начать. Можно показать в виде схематичных рисунков).

1. «Собиратель»: Машина с большим кузовом.

2. «Переправщик»: Мост или плот.

3. «Хранитель»: Башня с полками или гараж.

4. «Помощник на кухне»: Машина, которая режет (воображаемый) хлеб.