МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД № 4 ГОРОДА БЛАГОВЕЩЕНСКА «ФАНТАЗИЯ»

(МАДОУ «ЦРР-ДС № 4 г. Благовещенска «Фантазия»)

**КОНСПЕКТ**

непосредственной образовательной деятельности по познавательному развитию

на тему: «Путешествие на математическую галактику»

для детей старшего дошкольного возраста

Данюк Алёна Александровна

воспитатель

высшей квалификационной категории

II младшей группы № 9/1

Благовещенск

2019

**Цель:** Закрепление действий по преобразованию числа 10.

**Задачи:**

1. Обучающие:
   * Закреплять умения выполнять математические действия с числами от 1 до 10 (прямой, обратный счёт, сложение, сравнение предметов по количеству, порядковый номер числа;
   * упражнять в умении конструировать объекты из геометрических фигур, выстраивая развёрнутые высказывания.
2. Развивающие:

* активизировать приёмы мыслительный деятельности (обобщение, сравнение, анализ, синтез);
* способствовать развитию воображения, логического мышления;

1. Воспитательные:

* совершенствовать навыки коллективного взаимодействия;
* создать творческую позитивную атмосферу для выражения положительных эмоций.

**Формы организации:** работа по подгруппам, совместная деятельность педагога с детьми.

**Методы и приёмы:** Игровой, наглядный, практическая деятельность детей, вопросы к детям, словесная, дидактическая игра, использование художественной литературы.

**Материалы и оборудование:** Мультимедийная презентация, интерактивная сенсорная тумба, наборы геометрических фигур по количеству детей, корзинка с плоскостными грибочками.

**Технологическая карта НОД**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Этап занятия**  *Структурные*  *компоненты*  *деятельности* | **Ход занятия** | | |
| **Деятельность педагога** | **Деятельность**  **детей** | **Время** |
| 1. | Организаци-  онной момент | *Переключение внимания детей на предстоящую деятельность, эмоционально-психологический настрой.* |  | 0, 5 мин. |
| 2. | Мотивация,  введение в  ситуацию | Предлагает вниманию детей рассказ о заколдованном замке, который находится на одной из планет в математической галактике и где живёт принцесса со своими друзьями. Раньше на планете было очень красиво, цвели необыкновенной красоты цветы, пели звонко птицы, солнышко согревало своими лучами всё живое. Принцесса читала своим друзьям много книг, была очень умна и образованна. За это её невзлюбил злой волшебник, он опутал злыми чарами замок и превратил планету в пустыню, без растений и животных. Принцесса загрустила и решила отправить письмо о помощи, привязав к воздушному шарику. Зачитывает текст письма «*Здравствуйте, дорогие ребята!*  *Пишет вам принцесса Математика. Мне очень нужна ваша помощь. Дело в том, что мой замок заколдован злым волшебником и заперт на замок. И победить его я смогу благодаря вашей помощи. Вы должны постараться, чтобы выполнить все задания правильно и тогда над моей планетой снова засияет ласковое солнышко, зацветут цветы, защебечут птицы. Вы трудолюбивые, умные, внимательные дети. Помогите нам.*  *Ваш друг принцесса Математика*».  Обращается к детям по завершению рассказа о желании помочь сказочной принцессе. | *Слушают. Принимают посильное участие в беседе и рассматривают слайды.* | 1 мин |
| Проблемная  ситуация.  Постановка и  принятие детьми цели занятия | Предлагает отправиться в сказку на помощь и подумать на каком виде транспорта добраться до сказочной планеты.  *Проводит* *игровое упражнение: «Соедини цифры по порядку».*  Для выполнения задания раздаёт жетоны с цифрами (1-10), согласно которым дети находят своё рабочее место.  Даёт возможность выполнить упражнение и проверить себя с образцом.  После выполнения задания выясняется, что путешествие будет осуществляться на ракете.  *Игровая ситуация «Полёт на ракете».*  Предлагает детям встать на игровое поле и назвать числа в прямом порядке от 1 до 10. После отсчёта все отправляются в путь. «Ждут нас быстрые ракеты для полёта на планету. Прямой отсчёт и все в полёт». | *Принимают условия игры и формулируют цель занятия.*  *Высказывают варианты транспорта. Выполняют задание и сверяют правильность с образцом.*  *Погружаются в игровую ситуацию и считают хором от 1 до 10*  *Садятся на «ракету».* | 4 мин.  0,5 мин |
| Основная часть | | | | |
| 4. | Проектирование  решений  проблемной  ситуации | *Приземление на планету. Предлагает сойти с ракеты и выяснить что случилось с планетой.*  *-* Вот мы и на месте. Действительно, как и писала в своём письме принцесса, нет ничего живого на её планете. Но присмотритесь, кто то оставил следы. Принцесса просила помочь её друзьям, если они будут встречаться у нас на пути. *Игровое упражнение «Угадай, чей след?»*  - Кто мог оставить их? Давайте проверим, кто это?  Выясняют, что это следы белки. У белки большая семья и она сумела спрятать от злого волшебника корзину грибов. Это любимое лакомство её детей, но не знает, хватит ли их её бельчатам.  *Упражнение «Поможем белке накормить бельчат»*  *-*Сколько бельчат изображено на слайде? (9)  -Сколько грибочков в корзинке? (10)  -Чего больше? (грибов)  - На сколько больше грибов? (на 1) | *Рассматривают слайд с изображением следа белки. Высказывают свои предположения.*  *Высказываются (считают сколько бельчат и сколько грибочков, называют ответы, проверяют правильность ответов хоровым счётом.)* | 3 мин  4 мин |
| 5. | Проектирование  решений  проблемной  ситуации | *Игровое упражнение «Цветочная поляна».*  *-*За то, что вы правильно выполнили задание появилась цветочная поляна, появились первые цветы. Предлагаю прогуляться по ней и полюбоваться её красотой.  - Посмотрите сколько разбросанных геометрических фигур. Когда-то здесь был математический город, но злой волшебник превратил его в руины. Всех жителей прогнал прочь. Наша задача восстановить город.  *Конструктивная игра «Строим город»*  - Я предлагаю вам из геометрических фигур построить новый город для друзей принцессы. Если построенный город понравится жителям, то они обязательно вернуться в свои новые дома. Жителями этого городка являются цифры. Они приглашают нас с ними поиграть вместе со своим другом медведем.  *Интерактивная игра «Найди правильный ответ»*  -Вы молодцы, с лёгкостью справляетесь с любым заданием. Но нам предстоит еще одно испытание. Злой колдун закрыл ворота замка, чтобы их открыть нужен код. Предстоит отгадать его.  - Чтобы добраться к воротам замка, необходимо перешагнуть через дуги и отгадать загадки.  *Игра «Угадай код к воротам замка»*  -Сколько ушей у зайца?  -Сколько дней в неделе?  -Сколько времён года?  - Сколько пальцев на одной руке?  -Итак нужно проверить правильно ли мы подобрали код к воротам замка.  -Ворота успешно нами открыты. Природа на планете ожила, чары злого волшебника исчезли. Принцесса со своими друзьями благодарна нам за оказанную помощь. А нам пора возвращаться в наш любимый детский сад. | *Встают на игровое поле сенсорной тумбы и двигаются в разном направлении.*  *Подходят к столам и из плоскостных фигур самостоятельно моделируют домики.*  *Дети по очереди решают примеры и находят на игровом поле сенсорной тумбы правильный ответ.*  *Перешагивают через дуги и разгадывают загадки с цифрами, чтобы подобрать код.*  *Ответы детей: 2,7,4,5*  *Повторение детьми отгаданных цифр.*  *Дети встают на игровое поле и хором делают обратный счёт от 10 до 1.*  *Выполняют движения.* | 1 мин.  4 мин.  3 мин |
| Заключительная часть | | | | |
| 6. | Итог занятия.  Систематизация знаний | *Проводит итоговую беседу:*  - Где были? Чем занимались? Что узнали? Кому помогли?  *Отмечает:* «Смогли помочь, потому что научились ..., узнали ...». | *Выражают свои впечатления от занятия* | 3 мин. |
| 7. | Рефлексия | *Игровое задание «Дай оценку проведённым играм»*  *-Если вам было легко выполнять задания принцессы, то выбираете красный флажок.*  *-Если были трудности, то синий флажок.* | *Дети выбирают флажки в зависимости от того насколько легко или трудно им было при выполнении заданий принцессы.*  *Ответы детей, почему выбрали тот или иной флажок.* | 1 мин. |
| Итого | | | | 25 мин. |