

**Конспект ООД в подготовительной группе по теме
«Путешествие Цветочную Альфа-планету»
(ФЭМП)**

Выполнила воспитатель Симиненко Г.Д.

Цель: Закрепление математических знаний и умений посредством игры – путешествия.

Задачи:

1.Образовательные:

- Создать необходимые условия для развития логического мышления, внимания. сообразительности;
- Формировать умение определять большее и меньшее число, используя знаки "больше", "меньше", "равно";
- Способствовать формированию мыслительных операций;
- Совершенствовать навыки счёта;

2.Развивающие:

- Развивать умение группировать предметы по размеру и цвету;
- Развивать зрительную память, смекалку, воображение детей;
- Развивать умение аргументировать свои высказывания;

3.Воспитательные:

- Воспитывать самостоятельность, умение понимать поставленную задачу и самостоятельно её выполнять;
- Воспитывать интерес к математическим занятиям;
- Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Планируемые результаты НОД:

Интегративные качества: эмоционально - отзывчивый; любознательный, активный; соблюдающий элементарные общепринятые правила; имеющий первичные представления об окружающем мире; может применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач; Предпосылки учебной деятельности (УУД): коммуникативные - умение слушать, участвовать в совместной деятельности, предлагать помощь и сотрудничество, обращаться за помощью; познавательные - умение выделять существенные признаки конкретно-чувственных объектов, комментировать их, классифицировать, обобщать их свойства, выдвигать свои идеи и предложения; регулятивные - умение осуществлять действия по собственному замыслу, заданному образцу и правилу, слушать взрослого и выполнять его инструкции, пользоваться простейшими инструментами и средствами; личностные – умение объективно оценивать собственную деятельность, свои достижения.

Материал: Мультимедийная техника, звезды для украшения, мольберт с изображением ракеты, презентация. Раздаточный: карточки с заданиями на каждого ребенка: на сравнение, с заданиями для логического мышления, простой карандаш.

Методы: игровые: игра - имитация, малоподвижные игры, игра-приветствие, игра-сюрприз; проблемно-поисковые: создание проблемных ситуаций,;

словесные: комментированный анализ, проблемная беседа, аудиовизуальные: просмотр презентации.

Ход НОД

Вводная часть (мотивационный подготовительный этап)

1. Приветствие: Собрались все дети в круг.

Я – твой друг и ты – мой друг.

Крепко за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

Посмотрю на ваши лица, с кем бы мне тут подружиться? Я – (имя воспитателя), а ты кто? Ответь мне, как тебя ласково зовут (дети называют свои имена в уменьшительно-ласкательной форме).

- Милые дети, вы всех прекрасней на свете. Вот таких пригожих, я приглашаю поиграть. Посмотрите на меня и подарите мне свои улыбки.

2. Сюрпризный момент. Формулировка темы. Создание проблемной ситуации.

- Воспитатель отвлекается на компьютер, замечает, что ему пришло видеописьмо.

- Ребята, мне тут пришло электронное видеписьмо, давайте его посмотрим.

- Видеописьмо от инопланетян. (презентация. Слайд 1-2)

- Ребята, мы поможем жителям «Цветочной планеты»? (ответы детей).

- Нам необходимо попасть на космическую ракету, чтобы добраться на "Цветочную Альфа-планету". Вы готовы отправиться в космическое путешествие?

3. Актуализация знаний

- Подходят к "Ракете", но путь закрыт. Ребята, космонавты должны быть не только сильными, смелыми и ловкими, но ещё и умными. Нам нужно выполнить задание, чтобы открыть ворота.

- Дидактическая игра с мячом "Назови число".

- Я буду бросать мяч и называть числа, вы, бросая мне мяч обратно, называете предыдущее или последующее число.

- Ворота открыты. Дети проходят через ворота к "Ракете" (в спальню).

- Вам нужно занять свои космические кресла. Каждый из вас сядет на то место, где стоит цифра соответствующая количеству и цвету точек на вашей карточке. (Детям раздаются посадочные карточки с определенным количеством точек). Будьте внимательны, считайте и занимайте свои места. (Дети садятся на стульчики).

- Для полета нам нужно сделать пульт управления, которым мы будем управлять. На пульте у нас будет 5 кнопок, которые мы сделаем из геометрических фигур. У вас на столах лежит лист бумаги, положите его перед собой, возьмите геометрические фигуры и слушайте внимательно: в правом верхнем углу положите треугольник; в левом нижнем углу положите прямоугольник; в правом нижнем углу положите круг;

- в левом верхнем углу положите квадрат;
– Посчитайте, сколько всего получилось кнопок?
- Получилось четыре кнопки.
- А как сделать пять?
- Нужно добавить еще одну кнопку.
- Добавьте в середину овал. Посмотрите на доску и проверьте себя, проверьте у соседа, правильно ли он сделал.
- А теперь пристегните ремни.
- Отсчитываем время в обратном порядке, начиная с 10. Пуск. (Слайд
А пока мы набираем высоту я задам вам несколько вопросов, а вы быстро отвечайте:

Сейчас утро или вечер?

Какой сегодня день недели?

Назовите соседей четверга?

Сколько дней в неделе?

Сколько пальцев на правой руке?

Сколько ушей у двух мышей?

Сколько лап у двух медвежат?

-Ребята, у нас кончается топливо (*ракету остановит на середине*) и чтобы его пополнить нужно выполнить задание. Игра "Что лишнее?".(спросить у детей, почему они выбрали именно эти фигуры)

-Продолжаем наш полёт (*запускаю ракету*)

- Ребята, мы с вами на «Цветочной» планете. Нас приветствуют жители планеты. Вы помните, что нам нужно сделать на этой планете? (Спасти планету от гибели и превратить злого дракона в доброго).

4.Физпауза.

- Перелет у нас был длительным, поэтому нам необходимо сделать разминку. Вставайте со своих космических кресел. Погуляем по цветочной поляне.

Музыкальная физкультминутка.

5.Появляется Дракон (Слайд

6.Первое задание.

Дракон заколдовал цветы, превратив их в геометрические фигуры.

Давайте выполним задание -разобьём фигуры на группы и расколдуем цветы.(Слайд

7.Второе задание. (обращает внимание на экран)

- Смотрите здесь какие-то знаки (больше, меньше, равно). Вы их знаете? Для чего они нужны? Следующее задание: нам надо правильно сравнить множества и расставить знаки.(Карточки "Сравнение множеств")

Садитесь в свои космические кресла.

(дети расставляют знаки).

- Вы всё ближе и ближе к победе над злым драконом! Приступаем к следующему заданию.

8.Третье задание.

- Чтобы превратить дракона в доброго, нужно найти волшебное заклинание, но чтобы его найти нужно решить задачу.

-Задача с пчёлами.

-Ответ **9**.

Заклинания у гостя под цифрой **9**. Но чтобы получить его, нужно гостей расставить по порядку.

9.Четвёртое задание.

-Но у заклинания не хватает одного элемента. Давайте его найдем. Игра "Какого элемента не хватает?"

-Ребята, вы отлично потрудились. Злой дракон превратился в доброго дракошу. (Слайд

Инопланетяне остались довольны. И дарят вам этот конверт, а что в нем, мы сможем узнать, когда вернемся домой.

Садитесь в свои кресла. Теперь дружно делаем обратный отсчет. Чтобы мягко приземлиться, давайте скажем волшебные слова:

Лети, лети ракета

На запад, на восток

Считая километры,

И прибывая в срок. (Слайд

Вот мы и дома. Вам понравилось путешествие? А это вам подарок от инопланетян – космические раскраски. А теперь можете присесть на ковер и рассмотреть их, а в свободное время раскрасить.