

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
« ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА - ДЕТСКИЙ САД «ЛУЧИК»

# **Педагогическая находка**

Морозовой Ольги  
Геннадьевны

2018г.

**Организованная образовательная деятельность по образовательной области  
«Познавательное развитие», формирование элементарных  
математических представлений, для детей 5-6 лет.**

**Тема: «Путешествие Нолика и Симки в страну Математика»**

**Цель:** формирование элементарных математических представлений воспитанников в процессе решения практических заданий.

**Задачи:**

***Образовательные:***

- Дать представление о составлении и решении задач.
- Продолжать учить фиксировать процесс счета с помощью разрезных цифр и знаков «+», «-», «=».
- Закреплять умение решать задачу по предложенной педагогом ситуации.
- Продолжать знакомить с натуральным числовым рядом, упражнять в назывании соседей числа.
- Формировать представления о последовательности дней недели, определять, какой день недели был вчера, какой наступил сегодня, какой будет завтра.
- Закреплять знание названий геометрических фигур.

***Развивающие:***

- Развивать навыки ориентировки на листе бумаги: выделять правую (левую) стороны, середину листа бумаги, верхний правый (левый) угол, нижний правый (левый) угол.
- Развивать умение детей соотносить реальные предметы с их условными изображениями, ориентируясь по схеме.
- Развивать мелкую моторику рук, внимание, логическое мышление, память.

***Воспитательные:***

- Прививать навыки коллективной деятельности: совместного решения проблемы, обсуждения, рассуждения.
- Формировать умение эмоционально воспринимать и оценивать свою работу, радоваться успеху, исправлять ошибки.
- Воспитывать отзывчивость, желание помогать героям.

**Интеграция образовательных областей:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Оборудование:** экран, проектор, математическая настольная игра.

**Демонстрационный материал:** Презентация «Путешествие Фиксиков», панно «Мост», схема группы.

**Раздаточный:** карточки «Лабиринт», наборы цифр и знаков, наборы геометрических фигур, альбомный лист, карточки «Соедини по точкам», карточки-смайлики.

**Ход организованной образовательной деятельности.**

**1. Оргмомент**

- Ребята, к нам сегодня пришли гости, давайте поприветствуем их и подарим им свои улыбки.

- А теперь встанем в круг, возьмёмся за руки, пожелаем здоровья друг другу:

Собрались все дети в круг

Я – твой друг и ты мой друг.

Вместе за руки возьмёмся,

И друг другу улыбнемся.

(дети встают в круг, берутся за руки и смотрят друг на друга с улыбкой).

- Ребята, вспомним какой сегодня день недели, какой был вчера, какой будет завтра.

Какое сегодня число?

Звучит звуковой сигнал. На экране – конверт.



- Ребята, к нам пришло электронное письмо. Посмотрим от кого оно? Догадались от кого? Правильно, от Фиксиков.

«Дорогие ребята! Мы, Нолик и Симка, отправились путешествовать в математическую страну, но заблудились. Чтобы вернуться назад, нам необходимо выполнить несколько заданий. Вы не могли бы нам помочь?».

- Фиксики всегда помогают людям, а сейчас им нужна наша помощь. Поможем им?

Дети: да.

- Если задание будет выполнено правильно, Фиксики покажут нам свой знак.

- Вперед на выручку Фиксикам!

## 2. Основная часть

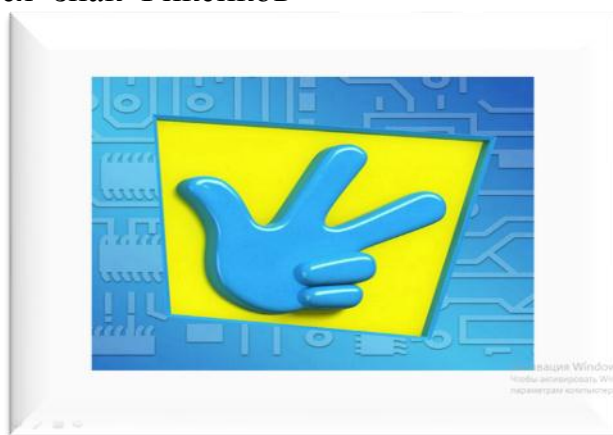
### Игровое упражнение «Вставить пропущенные цифры»

- На пути у Симки и Нолика река. Чтобы пройти через неё, нужно отремонтировать мост.



Вставить пропущенные цифры (коллективная работа с панно).  
- Назовите соседей числа 2, 5, 8.

На экране высвечивается знак Фиксиков



### **Игровое упражнение «Найди нужную дорожку»**

- Помогите Симке и Нолику. Определите, по какой дорожке идти дальше, чтобы попасть в замок (на экране картинка, дети зрительно прослеживают дорожки)

На экране высвечивается знак Фиксиков.

### **Игровое упражнение «Подбери код»**

- У Фиксиков на пути большие ворота, но пройти через них они не могут, нужно подобрать код.



Назовите число на 1 больше, чем 7, 5, 6, 3

Назовите число на 1 меньше, чем 9, 2, 8, 4

Если дети отвечают правильно, на экране появляется число.

Воспитатель: посмотрим, правильно ли мы выбрали код?

На экране высвечивается знак Фиксиков.

- Нолик и Симка попали в замок!



### Игровое упражнение «*Реши задачу*»

- А следующее задание Фиксиков – нужно решить задачу. Вы готовы? Послушайте внимательно.

«Замок, в который попали Нолик и Симка, охраняли 4 дракона, к ним прилетел ещё 1 дракон. Сколько стало драконов?»

- Больше стало драконов или меньше? (больше)

- Какой знак будем использовать «+» или «-»? (+)

Выложите задачу с помощью карточек на столе (один ребёнок работает у доски).

- Ребята, посмотрите, правильно .... выложил решение задачи?

Прочитаем его все вместе.

А теперь немного отдохнем!

### Физкультминутка «Ты давай-ка, не ленись!»

Ты давай-ка, не ленись!

Руки вверх и руки вниз.

Ты давай-ка, не ленись!

Взмахи делай чётче, резче,

Тренируй получше плечи. *(Обе прямые руки подняты вверх, рывком опустить руки и завести за спину, потом рывком поднять- вверх-назад.)*

Корпус вправо, корпус влево —

Надо спинку нам размять.

Повороты будем делать

И руками помогать. *(Повороты корпуса в стороны.)*

На одной ноге стою,

А другую подогну.

И теперь попеременно

Буду поднимать колени. *(По очереди поднимать согнутые в коленях ноги как можно выше.)*

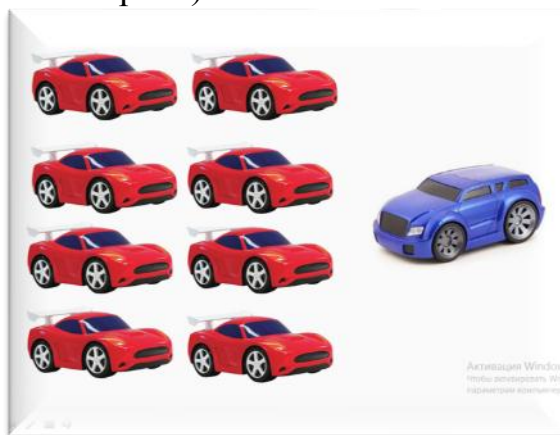
Отдохнули, посвежели

И на место снова сели. *(Дети садятся.)*

Воспитатель: Посмотрите на экран. Какие цифры вы видите? (8 1)

Нужно придумать задачу с этими числами. А так как знака «+» или «-» между числами нет, то задачи можно придумать и на сложение и на вычитание.

Например: «У Симки было 8 машин, ей подарили ещё 1. Сколько стало машин у Симки?» (картинка задачи на экране)



- Больше стало машин или меньше? (больше)

- Какое действие сложение или вычитание? (сложение)

А теперь послушайте такую задачу: «У Нолика было 8 деталей, 1 он потерял. Сколько осталось деталей у Нолика?» (картинка задачи на экране)



- Больше стало деталей или меньше?
- Какое действие сложение или вычитание?

На эти два числа я придумала две разных задачи на сложение и вычитание.

А вы хотите придумать задачи, но с другими числами? (на экране 6 - 1)

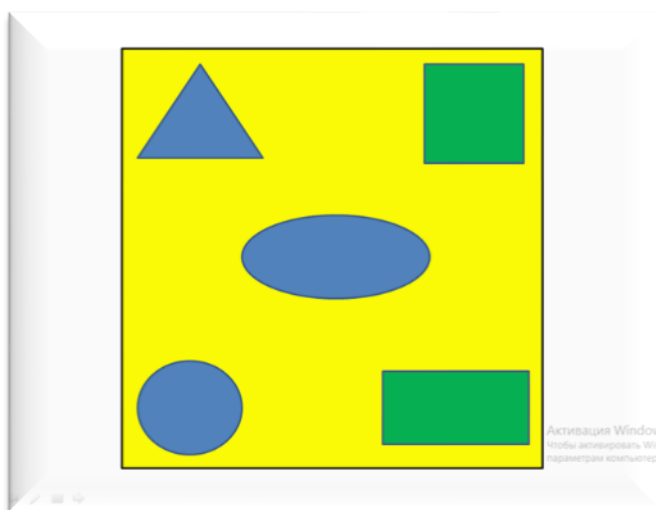
Дети придумывают задачи с заданными числами, выкладывают решение с помощью разрезных цифр.

На экране высвечивается знак Фиксиков.

### **Игровое упражнение «Собрать волшебный ковёр»**

- Чтобы Симке и Нолику продолжить путь дальше им необходимо перебраться через озеро, а для этого нужно собрать волшебный ковёр при помощи геометрических фигур.

Воспитатель: «В середину положите синий овал, в правый верхний угол положите зелёный квадрат, в левый нижний угол синий круг, в левый верхний угол синий треугольник, в правый нижний угол зелёный прямоугольник».



На экране высвечивается знак Фиксиков.

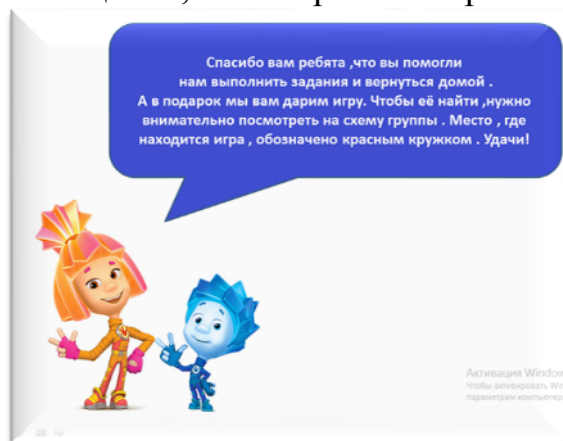
### **Игровое упражнение «Расколдуй картинку»**

Воспитатель: «На другой стороне озера Фиксики увидели заколдованную картинку. Чтобы её расколдовать и увидеть, что на ней нарисовано нужно соединить точки по цифрам от 1 до 10».

- Ребята, а что у вас получилось? (ответы детей).



- Это фикси-мобиль! На котором Фиксики смогут быстро вернуться домой.
- Нам опять пришло сообщение, посмотрим на экран.



Воспитатель: «Спасибо вам ребята, что вы помогли нам выполнить все задания и вернуться домой. А в подарок мы вам дарим игру. Чтобы её найти, нужно внимательно посмотреть на схему группы. Место, где находится игра, обозначено красным кружком. Удачи!»

Дети вместе с воспитателем находят игру.

- Ребята, наше занятие подошло к концу.
- Чем мы сегодня занимались? (ответы детей)
- Что нового мы сегодня узнали? (ответы детей)
- Что понравилось? (ответы детей)
- А что у нас сегодня не получилось? Что-то было трудно? (ответы детей)
- Подойдите к столу, возьмите смайлики и оцените себя, как вы занимались.
- Почему ты выбрал весёлый (грустный) смайлик? (рассуждения детей)

Воспитатель: «Ребята, какие мы с вами молодцы и даже если мы сегодня испытывали какие-то трудности ни чего страшного. Мы же с вами учимся, значит, всё получится!»

Дети вместе с воспитателем находят игру, которую им подарили Фиксики.

Воспитатель: «Какая замечательная игра! Называется она «Путешествуем по миру»





Эта игра поможет вам научиться быть дружными, сплочёнными быть одной командой! Спасибо Фиксикам!»

### **Итог.**

- Ребята, наше занятие подошло к концу.
  - Чем мы сегодня занимались? (ответы детей)
  - Что нового мы сегодня узнали? (ответы детей)
  - Что понравилось? (ответы детей)
  - А что у нас сегодня не получилось? Что-то было трудно? (ответы детей)
- Подойдите к столу, возьмите смайлики и оцените себя, как вы занимались. Если вам легко было выполнять задания и у вас всё получилось, возьмите смайлик с улыбкой. А если задания было выполнять трудно, не всё получилось – грустный смайлик.
- Почему ты выбрал весёлый (грустный) смайлик? (рассуждения детей)
- Воспитатель: «Не переживайте мы всему научимся, у нас всё получится».
- Мы же с вами учимся, значит, всё получится!