

Конспект занятия с детьми старшей группы по ФЭМП с элементами ИКТ по мотивам сказки «Козлёнок, который считал до 10»

Цель:

- закрепление знаний детей по формированию элементарных математических представлений.

Задачи:

Образовательная: Совершенствовать навыки счёта в пределах 10;
Формировать умение понимать отношение рядом стоящих чисел;

Развивающая: Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны, углы и середину листа;

Воспитательная: Воспитывать любовь к занятиям с помощью сказок

Демонстрационный материал: Видео сказки, пронумерованные герои от 1 до 10, плоские геометрические фигуры на магнитах, изображение корабля на магнитах.

Раздаточный материал: изображение животных, плоские геометрические фигуры, листы белого картона, карандаш на каждого ребёнка.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

В: Здравствуйте, ребята. Сегодня, когда я шла в наш детский сад, мне навстречу попался маленький... Хотя, не буду вам говорить кто, вы сейчас сами догадаетесь, какое животное мне попалось по дороге в детский сад. Он весело прыгал по дорожке и считал... **(Показ видео)**

-Вы уже догадались, кто это был? *(Ответы детей)* Правильно, это козлёнок. Козлёнок, который считал... *(на доску вывешивается иллюстрация из сказки)* Ребята, до сколько считал наш герой? *(ответы детей)*. Правильно до 10. А мы с вами умеем считать до 10? *(устный счёт детей до 10)*.

В: Козлёнок передал мне для вас конверт с интересными заданиями, которые просил помочь ему выполнить. И первым его заданием будет...

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАЗОВИ СОСЕДА»

Цель: Закреплять умение называть предыдущее, последующее и пропущенное число, обозначенное цифрой.

Перед детьми – домики с числами. Детям необходимо «поселить» в пустые окошки числа – соседи для каждой.

-Какие числа стали соседями числа?

-Какое число предыдущее (последующее) к числу (*Дети обосновывают свой ответ, воспитатель помогает.*)

В: Молодцы, вы успешно справились с первым заданием. Для того, чтобы справиться со вторым заданием надо вспомнить на чём пытался спастись козлёнок от преследовавших его зверей? (*ответы детей*) Правильно, на корабле. А давайте мы с вами посмотрим, из каких геометрических фигур состоит корабль.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КОРАБЛИК»

Цель: формировать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур.

(*на доске – корабль, составленный из геометрических фигур, на столе – однотонные геометрические фигуры, к доске приглашается по 1 ребёнку – корабль разбирается на составные части, называются геометрические фигуры.*)

В: Молодцы, мы с вами рассмотрели, из каких геометрических фигур состоит наш корабль, и успешно справились с заданием. А для того, чтобы так же хорошо выполнить следующее задание, нам необходимо размяться.

ФИЗМИНУТКА «КОРАБЛИК»

Что там чудится в тумане? (*Дети вытягивают руки вперёд.*)

Волны плещут в океане. (*Дети машут руками, изображая волны.*)

Это мачты кораблей. (*Дети вытягивают руки вверх.*)

Пусть плывут сюда скорей! (*Дети приветственно машут руками.*)

Мы по берегу гуляем,

Мореходов поджидаем, (*Ходьба на месте.*)

Ищем ракушки в песке (*Наклоны.*)

И сжимаем в кулаке. (*Дети сжимают кулачки.*)

Чтоб побольше их собрать, —

Надо чаще приседать. (*Приседания.*)

В: Ну, а теперь приступим к следующему заданию, которое придумал для нас козлик..

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «СОБЕРЁМ КОРАБЛИК»

Цель: развивать внимание и память.

На доске демонстрируется макет корабля из плоских геометрических фигур. Детям необходимо запомнить и на листе бумаги из нужных геометрических необходимо выложить корабль.

(По ходу выполнения задания, воспитатель интересуется, сколько животных могло поместиться на корабле и просит назвать и посчитать животных)

В: Молодцы ребята и здесь вы успешно справились. А кто помнит, что же было дальше? *(ответы детей)* Конечно, корабль наш причалил к берегу и на берег сошли корова с телёнком, бык, свинья и лошадь. Они разбрелись по разным сторонам.

ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «КОНЕЦ ПУТЕШЕСТВИЯ»

Цель: развивать умение ориентироваться на листе бумаги: определять углы и середину листа.

Детям необходимо поставить героев в те углы листа, на которые укажет воспитатель.

Пример:

Корова с телёнком – на правый верхний угол;

Лошадь – левый нижний угол;

Свинья – левый верхний угол;

Бык – правый нижний угол.

По выполнению задания, воспитатель хвалит детей.

В: Ну а козлёнок остался на корабле. Теперь он работает там контролёром. И всякий раз, когда капитан сажает на свой корабль пассажиров, козлёнок стоит у причала и считает пассажиров.

А вас, ребята, он благодарит за то, что вы помогли ему справиться со всеми заданиями. Козлик очень рад, что и вы научились считать до 10 и дружите с математикой. **(показ конца видео)**

Рефлексия:

-У каждого из вас есть свой кораблик, раскрасьте его парус красным цветом – если наше занятие вам не понравилось, жёлтым – если занятие понравилось, но все получилось, и зеленым – если наше занятие для вас было интересным и увлекательным.

-А теперь отправим наши кораблики в долгое плавание по просторам морей.