Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Сказка.ру» г. Пермь

**Конспект непосредственно образовательной деятельности**

**ФЭМП**

**в старшей группе**

**Тема: «В поисках Бегемота»**

Подготовил воспитатель

Демчук Екатерина Владимировна

г. Пермь 2021

**Цель:** выявить полученные математические знания, представления, умения и навыки, которые дети получили в течение учебного года; упражнять детей в использовании математических знаний в игровой ситуации.

**Задачи:**

Образовательные:

- выявить умение ориентироваться на ограниченной территории, умение располагать предметы в указанном направлении (верхний правый угол, нижний левый угол, между, по середине, над, под, справа, слева и т.п.);

- выявить знания о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), их элементах.

- выявить умение соотносить число с количеством деталей.

-освоение пошагового программирования, развитие навыков критического мышления и логики.

Развивающие:

- развивать связную речь, наблюдательность, мыслительную активность, умение высказывать и обосновывать свои суждения;

-продолжить формировать умение «читать» простейшую графическую информацию; самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (план группы);

-развивать зрительное и слуховое восприятие;

-развивать конструктивные способности.

Воспитательные:

- мотивировать на включение в игровую деятельность;

-воспитывать самостоятельность и умение доводить начатую работу до конца;

-воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми;

**Интеграция образовательных областей:** речевой, развития познавательной, и социально коммуникативная, физическая и художественная эстетическая.

**Формы работы**: индивидуальная, групповая.

* **Оборудование:** робомышь, карточки для выкладывания алгоритма движения робомыши, поле, CD запись «Физкультминутка»; картинка- птица Марабу, круги (4 штуки), обозначения командных мест 1,2, сундучок с письмом и кодовым замком; алгоритм –схема складывания из геометрических фигур «Корабль»; сундук с кодовым замком 2; смайлы большие (радость, грусть), блоки Дьеныша, листы на 9 квадратов, карточки животные и цифры, карточка путь робомышь.

**Раздаточный материал:** набор геометрических фигур для конструирования корабля; листы с рядами из животных, на каждую команду; геометрические фигуры: квадрат, круг, треугольник, прямоугольник ( по 5 каждой), наборы блоков Дьенеша (5 шт.); смайлики (грусть, радость, по 25 шт. каждого).

**ХОД НЕПОСРЕДСТВЕННО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Интеграция образовательных областей**  Познавательная  Речевая  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная  Речевая  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Физическая  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная  Познавательная  Социально коммуникативная | **Педагог:**  **Мотивационно - побудительный этап деятельности.**  *-Раздается стук в окно, дети обращают внимание, что в окно стучится птица Марабу (приклеенная картинка за окном**), в клюве она держит сверток.*  ***Воспитатель:*** Ребята, смотрите, кто это?  И что она нам принесла? (*берет сверток у птицы и показывает детям)* Как вы думаете, что это у меня? (*воспитатель держит в руках сверток бумажный*)  ***Воспитатель:*** Интересно…(*разворачивает сверток и показывает детям*) Ну и что это, как вы думаете?  ***Воспитатель:*** Да, действительно, письмо. Ребята, а давайте я его прочитаю, а вы послушаете!  Здравствуйте ребята! Меня зовут Марабу, я лучший друг Бегемота! Сегодня ему должны были поставить прививку, а он сбежал и спрятался, прошу вас помочь мне его найти, он прячется в своей любимой стране математики, чтобы попасть к нему вам придётся справится с разными испытаниями, дорогу вам покажет РобоМышь, но ваша задача задавать правильный путь, следуя подсказкам. Очень рассчитываю на вашу помощь!  ***Воспитатель:*** Ребята, бегемот сбежал с прививки, нам надо его срочно найти! Вы готовы помочь Марабу, и отправится со мной на поиски бегемота?  ***Воспитатель:***  На поле отсутствует цифра три, где же её искать?  Ну, что, раз вы готовы, то будем отправляться в путь. Путешествие предстоит не простое, на пути нам будут попадаться различные трудности и интересные задания!  Как вы думаете какой нам нужен круг?  C:\Users\A\Desktop\Рисунок1.png  ***Воспитатель***:  Вам необходимо построить транспорт для путешествия!    ***Воспитатель:*** Ребята, а на чём мы можем отправится в путешествие?  **Организационно - поисковый этап деятельности.**  **Основная часть.**    ***Воспитатель:*** Да, мы отправимся на корабле. Только сначала нам нужно построить его. Мы сейчас рассчитаемся на первый и второй, поделимся на две команды и построим по три корабля от каждой команды.  Обратите внимание, на ваших столах располагаются разные геометрические фигуры. Какие? Скажет нам команда первых?  ***Воспитатель:*** Команда вторых, сколько у вас кругов для постройки одного корабля?  ***Воспитатель:*** Команда первых, сколько у вас прямоугольников для постройки одного корабля?  ***Воспитатель:*** Команда вторых, сколько у вас треугольников для постройки одного корабля?  ***Воспитатель:*** Команда первых сколько у вас фигур желтого цвета для постройки одного корабля?  ***Воспитатель:*** Команда вторых, сколько у вас кругов для постройки одного корабля?    ***Воспитатель:*** Ну, что, приступаем к строительству вашего корабля, чертеж у меня на доске, каждая команда строит свой корабль, но так, как показано на схеме.    ***Воспитатель:*** Корабли построены, давайте проверим, правильно ли вы справились, так как корабль, построенный не по схеме, может пойти ко дну. (*Проверяет детей).*  Все верно, вы справились с первым испытанием. Теперь нам необходимо добраться до круга номер…, кто мне подскажет?  ***Воспитатель:***  Откройте сундук в спальне!  *(Пытаемся открыть сундучок, не получается.)* Ой… ребята, что это? (*на сундучке письмо, разворачивает)* - это письмо. *Зачитывает:*  *«Поздравляем! Вы на один шаг стали ближе к Бегемоту! Но будем двигаться дальше.*  *Для того, чтобы открыть сундучок, нужно подобрать код, а для этого вы выполните специальное задание: расшифруете картинку. На каждой картинке в ряд располагаются различные животные, вам нужно подобрать числа по порядку, как располагаются животные и поставить их по порядку, т.е. соотнести количество животных с нужной цифрой. Затем набрать полученный код на замке, из двух кодов верный только один. Пробуйте! Удачи!»*  ***Воспитатель:*** Как сложно! Подобрать код к замку! Будем дальше искать бегемота?  Тогда предлагаю каждой команде занять свое место (*по залу расставлены столы с заданиями, с условными обозначениями по номеру команды).*  ***Воспитатель:*** *повторяет задания и дает команду к началу.*  ***Воспитатель:*** Давайте, проверим, как справились с заданием. (*Проверяет).* Молодцы! Все справились, и пора открыть наш замок. Первая команда диктуйте ваш код! *(Замок открывается,* *достаём подсказки где искать круг три на поле робомыши)*  *C:\Users\A\Desktop\Рисунок1.png*  ***Воспитатель:*** Надо попробовать задать путь робомыши и посмотреть с обратной стороны поля!  ***Воспитатель:*** Давайте немножко разомнёмся перед следующим испытанием!  -***звучит музыка для разминки.***  ***Воспитатель:***Мы немножко отдохнули теперь прочитаем подсказку и узнаем что же нам делать дальше!  ***(Раскрываем круг и читает подсказку 3).***  *Дорогие ребята! Вы совсем близко, вам нужно правильно расставить геометрические фигуры из коробки. Инструкцию прилагаю!*  *1. Круг большой в середину;*  *2. Поставьте большой треугольник в верхний левый угол;*  *3. Квадрат маленький – в нижний правый угол;*  *4. Круг маленький поставьте в нижний левый угол;*  *5. Прямоугольник – в правый верхний угол;*  *6. Квадрат большой нужно поставить между кругом маленьким и квадратом маленьким.*  ***Воспитатель:*** Ну что все справились! Ребята, а куда нам двигаться дальше?  ***Воспитатель:*** Вот мы и добрались до последнего четвёртого задания. Ну что, готовы к последнему испытанию? Может быть, именно здесь мы найдём Бегемота!  Ребята, оказывается, мы совсем близко были к Бегемоту, когда нашли сундук, сейчас нам снова предстоит вернуться к нему, за Бегемотом.    ***Воспитатель:*** *Рассматриваем сундук, на нем висит замок.*  Опять замок, как же его открыть, ребята, снова нужен код. Давайте подумаем, как же подобрать код, для того чтобы открыть замок?  А вот же на сундуке конверт с инструкцией:  Дорогие ребята, вот вы и обнаружили сундук, а в нем и спрятался Бегемот. Но его нужно открыть, для этого вы ответить на вопросы, а ваши ответы это и будет код к замку.  - Кто соседи у числа два?  - Кто соседи у числа пять?  - Кто соседи у числа восемь?  ***Воспитатель*:** помогает в выполнении задания, ввести код в замок.  ***Воспитатель:*** Ребята, вы все молодцы! Сильно старались и нашли Бегемота, мне с вами очень понравилось выполнять задания, а что понравилось вам больше всего, что запомнилось?  А давайте мы с вами отметим, что мы чувствовали во время путешествия: веселый смайлик – значит все понравилось и вам было интересно и весело; Грустный смайлик – значит вам было не интересно и все безразлично, чем мы занимались.  А ты Бегемотик больше так не прячься, и не стоит боятся прививок! Если прививку вовремя не поставить можно заболеть! Я предлагаю нам всем вместе проводить Бегемотика на прививку, а заодно попросить нашего медицинского работника Наталью Анатольевну провести нам экскурсию по медицинскому кабинету! | **Дети:**  *Дети занимаются самостоятельной деятельностью.*  *-* Птица! Марабу из мультика!  *Предположение детей.*  - Свиток, сверток, письмо, документ, карта. Надо развернуть и посмотреть.  - Письмо!  *Слушают письмо!*  -Да! Отправимся на поиски бегемота!  *-Дети подходят к полю с робомышью, видят на поле 3 круга пронумерованные (1,2,4)*  -Может за выполнение задание получим цифру, или найдём пока выполняем задания.  - круг номер 1, первый круг и т.д.  *Дети выкладывают алгоритм движения робомыши, решают кто первый задаёт путь к кругу № 1, когда робомышь добирается до назначенного пункта, кружочек открепляется и на обратной стороне читается задание.*  *-* На машине, поезде, на самолете!  - На корабле!!!  - Квадрат, треугольники, круги, прямоугольники.  ***-*** Два!  ***-*** Два!  - Три!  - четыре фигуры (два прямоугольника и два круга)!  - Два!  *Дети строят корабль по предложенной схеме из блоков Дьеныша.*  -Круг два!  *Дети рассматривают поле и выкладывают алгоритм движения робомыши, задают путь робомыши к кругу номер 2.*  *Дети идут в спальню пытаются открыть сундук.*  *Предположения детей.*  C:\Users\A\Desktop\dikie-jivotnye567.jpgC:\Users\A\Desktop\738e5fef6c30e133624e68b2a4c1bb52.jpg  -Да! Да!  *Дети занимают свои места.*  *Дети обсуждают и выполняют задание.*  *Каждая команда по очереди диктует свой код, воспитатель подбирает.*  *Дети рассматривают поле, обсуждают и приходят к выводу, что подсказка может быть с обратной стороны поля.*  *Дети выкладывают алгоритм движения робомыши, задают путь, воспитатель помогает посмотреть с обратной стороны поля. Находим подсказку.*  *Дети выполняют разминку под музыку*  *Дети слушают подсказку.*  *На столе коробка с блоками Дьеныша.*  https://livingsunglass.com/wp-content/uploads/2018/05/grid2.png  *-Ребята обсуждают и выполняют задания по инструкции, располагая геометрические фигуры на своих листах для заданий, предварительно найдя нужную фигуру.*  -Робомышь отправить к цифре 4.  *Дети выкладывают алгоритм движения робомыши,* з*адаём путь робомыши и читаем задание 4 круга.*  -Да!  *Отправляются в спальню.*  -Здесь конверт!  *Дети выслушивают задание.*  *Высказывают свои предположения, как подобрать код.*  *Дети отвечают на вопросы и выстраивают числовой ряд.*  - 1 и 3.  - 4 и 6.  - 9 и 7.  *Вводим числа 1,3,4,6,9,7. Замок открывается и в сундуке мы находим Бегемота.*  *Дети помогают достать Бегемота.*  *Ответы детей.*  *Ребята разбирают смайлики, каждый по своему настроению и желанию и делают свой выбор в сторону какого-либо смайлика с настроением.* |