

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
Искитимского района Новосибирской области детский сад «Теремок»
п.Керамкомбината



*(сценарий непосредственно-образовательной деятельности
познавательного цикла в старшей группе)*

Воспитатели: Соболева И. В.

Потлова О. В.

2020 год

Приоритетная образовательная область: познавательное развитие в сочетании с речевым, физическим и социально-коммуникативным развитием

Виды деятельности: познавательно-исследовательская, коммуникативная, игровая, восприятие художественной литературы.

Вид игровой ситуации: ситуация оценки.

Форма совместной деятельности: Школа волшебников.

Программные задачи:

Образовательные задачи.

-Научить детей сужать поле поиска в числовом ряду; различать большее и меньшее число; выделять середину числового ряда и осваивать промежуточные числа.

-Способствовать целенаправленному поиску нужной информации, развивать самостоятельность, интеллектуальную активность и настойчивость в достижении поставленной цели.

Развивающие задачи.

- Уточнять знания о геометрических фигурах, выделять признаки (цвет, форму, размер)
- Обогащать словарь ребенка математическими терминами, обозначающими место нахождения геометрических фигур в морфологической таблице и чисел в ряду.
- Развивать память детей, внимание, умение сопоставлять, сравнивать, анализировать.

Воспитательные задачи.

- Воспитывать усидчивость, умение работать в коллективе, желание приходить на помощь.

Предварительная работа:

- Дидактические игры «Назови соседей», «Продолжи», «Найди ошибку», «Назови пропущенное число (цифру)»
- Настольно – печатные игры «Украшь елочку», «Найди геометрическую фигуру с помощью моделей», конструирование грузовика с помощью морфологической таблицы.
- Игры – головоломки «Танграм», «Колумбово яйцо»
- Речетворчество «Придумай сказки о цифрах» и их обыгрывание
- Сюжетно – ролевая игра «Математическая библиотека»

Демонстрационный материал: Презентация к занятию, средства ИКТ, набор цифр, наборное полотно, коробка с двойным дном для фокуса, элементы костюма волшебника, звонок, фигуры зайцев, морфологическая таблица построения ракеты, геометрические фигуры, елка, модели геометрических фигур, костюм инопланетянина, обручи.

Раздаточный материал: Цифровые линейки на каждого ребенка, карточки с изображением разного числа предметов.

Методы и приемы:

Практические: Конструирование ракеты с помощью морфологической таблицы, моделирование, пластический этюд, игра малой подвижности «Найди свой домик», показ фокуса.

Наглядные: Игра «Да – нет» с цифровыми линейками, просмотр презентации, рассматривание моделей.

Словесные: беседа, анализ, подведение итогов – обобщение, умение задавать вопросы, загадки и стихи о цифрах

Ход игровой ситуации:

Вводная часть.

Звучит песня: «Где водятся волшебники».

Воспитатель: Дети, а вы хотите стать волшебниками? Тогда я приглашаю вас в школу волшебников. Закройте глаза, я произнесу волшебные слова, и произойдет чудо (пока у детей закрыты глаза, одеваю атрибуты костюма волшебника; шляпу и накидку). Звенит звонок.



2 часть. Развитие игровой ситуации.

1 урок. Первый урок «Урок чудес»

Волшебник: Вы любите чудеса? Тогда смотрите! (показ фокуса с коробкой).

Смотрите у меня пустая коробка, говорю заклинание:

«Унды, фунды, гей!

Появитесь зайчики поскорей!»

Считаем зайцев, выставляем их на наборное полотно.

-Сколько всего зайцев? (всего 8)

-Сколько еще надо добавить зайцев, чтобы получилось 9? (добавить еще одного)

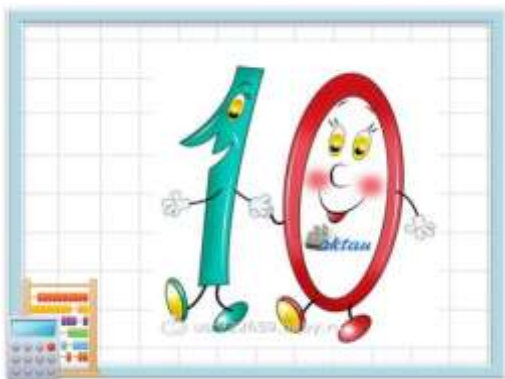
-Как мы получили число 9? (ответы детей)

Вывод: Чтобы получить число 9, надо к 8 добавить 1.

Волшебник: Один заяц спрятался в коробку, сколько зайцев осталось на наборном полотне? (обратный счет) После фокуса зайцы в коробке исчезают.

Волшебник: Мы в школе учимся быть волшебниками, сейчас волшебное задание, вы должны угадать какое число я загадаю, вы будете задавать вопросы, а я буду говорить только «да» или «нет», а чтобы вам было легче перед вами цифровая линейка (дети отгадывают, загаданное число, при правильном ответе, цифра, обозначающая загаданное число, появляется на экране)





Звонит звонок на перемену: Воспитатель: Волшебники должны быть очень внимательными, поэтому на перемене поиграем в игру «Найди свой дом»

Ход игры: Раздаю детям карточки с изображением определенного числа предметов, дети бегут в тот домик, цифра которого соответствует числу на карточке (3 – 4 раза)

2 урок. Фантазирования (звонит звонок)

Воспитатель: Отгадайте загадку:

Не похож он на пятак,
Не похож на бублик,
Круглый он, да не дурак,
С дыркой, да не бублик (дети пытаются отгадать загадку)



-А вот и отгадка.(показываю цифру 0)

«Цифра вроде буквы О –

Это ноль иль ничего

Круглый ноль такой хорошенький,

Но не значит ничегошеньки!»

-Что обозначает эта цифра?

-Она показывает, сколько зайцев осталось в коробке (после фокуса там нет зайцев)

В это время звучит космическая мелодия, на волшебном экране появляется изображение космоса с летающей тарелкой, звучит сигнал СОС.



Воспитатель: Ничего не пойму, кто посылает сигнал бедствия.

Появляется инопланетянин.

Инопланетянин: Здравствуйте, я с планеты «Железяка», меня отправили на землю с важной миссией, но я не справлюсь, обратился к землянам, они не смогли мне помочь. Узнал, что есть школа волшебников, может здесь я получу помощь .

Воспитатель обращается к детям: Ребята, поможем пришельцу (ответы детей).

Инопланетянин: На планете «Железяка» решили украсить елку, мне надо с земли привезти игрушки, вот такие (показывает модели геометрических фигур)

Дети выбирают на новогодней елке геометрические фигуры и дарят пришельцу.

Инопланетянин: Спасибо, ребята.

Звучит звонок на перемену, космическая физкультминутка. Воспитатель: Что мы можем подарить Инопланетянину? Это должно быть что-то волшебное (дети называют волшебные предметы)

Игра «Покажи свой подарок»

Ход игры: Одна команда придумывает подарок, а другая отгадывает (по очереди)

Звенит звонок на урок.

3 урок. Радости

Волшебник: У нас следующий урок «Радости».

Инопланетянин: Подождите, я позабыл, у меня космический корабль при приземлении вышел из строя, его надо починить. У меня есть инструкция. Но сам я не сумел (работа с морфологической таблицей)

Дети по инструкции чинят корабль.

Инопланетянин радуется, просит улучшить конструкцию корабля, чтобы он больше не ломался.

Дети меняют детали кораблю, аргументируют переделки.

Волшебник: Получился у нас урок радости? (ответы детей)

Звенит звонок на перемену.

Инопланетянин благодарит детей и отправляется на свою планету.

3 часть. Заключительная

Волшебник прощается с детьми, хвалит их. Дети закрывают глаза, воспитатель снимает с себя атрибуты костюма.

Воспитатель: Вот мы и опять оказались в детском саду «Теремок». Понравилось ли вам наше путешествие? Что интересного произошло в стране «Волшебников»? Хотели бы вы еще там побывать?

Рефлексия: Если понравилось наше путешествие, то похлопайте в ладоши, если нет – потопайте, если хотите еще раз побывать в школе, то поднимите руки вверх.