



Воспитатель МАДОУ детского сада № 110 «Золушка» г. Улан-Удэ,
Республика Бурятия

Яковлева Татьяна Владимировна

Образовательная область: «Познание»

Раздел: Формирование элементарных математических представлений.

План-конспект занятия в подготовительной к школе группе.

Тема: «Приключения в компьютерном городе».

Задачи: упражнять в количественном и порядковом счете от 1 до 20. Продолжать учить составлять задачи и записывать их с помощью цифр и арифметических знаков. Закрепить знание геометрических фигур и умение ориентироваться во времени, на листе бумаги, в пространстве. Упражнять в определении времени по часам. Развивать внимание, логическое мышление, мелкую моторику, зрительное восприятие, память.

Демонстрационный материал: костюм «Пифагора», «компьютер»-доска, карта-схема маршрута, ключи- бонусы, игра «Болото», 2 набора цифр от 11 до 20; фланелеграф, мольберт.

Раздаточный материал: карточки - символы; геометрические фигуры; игра «Танграм»; цифры от 1 до 10; арифметические знаки «+», «=», «-»; карандаш, лист бумаги в клетку, лабиринт.

Предварительная работа: уточнить знания детей о компьютерных играх; занятия, игры с разными уровнями сложностями.

Словарь: геймер, эмэйл, интернет, монитор, бонус.

Ход занятия.

1. Вводная часть.

- Дети, вы любите играть в компьютерные игры? (Да). Мне сегодня на компьютер по электронной почте через Интернет прислали математическую игру. У меня есть знакомый геймер, его зовут Пифагор. Кто скажет, кого называют геймером? (Того, кто любит играть в компьютерные игры). Пифагор любит не только играть, но и создавать новые игры. По моей просьбе он создал игру для нас, чтобы мы могли учиться математике. Давайте загрузим эту игру (ставлю диск в системный блок).

Ой, дети, почему-то он не загружается. Надо позвонить Пифагору (звоню).

- Здравствуй, Пифагор. У нас не загружается ваша новая игра по математике. Голос

Пифагора: -Вы сможете загрузить игру, узнав следующие правила:

1. за каждое выполненное задание можно получить бонус в виде ключа.
2. Выполненное задание дает право перейти на следующий уровень игры.
3. Победителем вы станете, если пройдете все семь уровней игры. Победителя ждет приз. Всего доброго.

- Спасибо, Пифагор (вставляю диск).

2. Основная часть.

1. А теперь все подойдем к нашему компьютеру и войдем в игру. (Дети друг за другом проходят в поем, воспитатель надевает костюм и тоже подходит к детям).

- Здравствуйте, дети! Я - Пифагор. Моя новая игра на экране монитора, (карта-схема движения от задания к заданию). Чтобы найти путь ищите подсказку. Она вам поможет выбрать правильный маршрут.

Задание 1. Подойдите каждый к коробке с геометрическими фигурами. Надо построить тропинку из камешков по этой карточке.

А) низкий уровень - различение камешков по форме;

Б) средний уровень - по форме и цвету;

В) высокий уровень - по форме, цвету, величине.

- Расскажите, из каких камешков выложена твоя тропинка. Получите первый бонус. Вот мы и дошли до поляны.

2. Давайте знакомиться, садитесь вокруг пенька, поиграем в игру «Клубок». -Вы должны назвать свое имя и место по порядку, на котором месте вы сидите.

- Откуда вы пришли?

- Что вы там делаете в детском саду?

- Сколько дней вы ходите в детский сад в неделю? (пять)

- Сколько дней в неделе? (семь) Назовите их.

- Кто желает выложить «недельку».

- Кто расскажет стихотворение «Неделька».

Вы получаете второй бонус. Мы переходим на следующий уровень игры.

3. Смотрим на монитор. Дальше мы отправляемся в «лес». Кто живет в лесу? Что-то их не видно. Сделайте их в игре «Танграм»:

- а) низкий уровень - по образцу;
- б) средний уровень - по силуэту;
- в) высокий уровень - по памяти.

Расскажи Сережа, кто у тебя получился и как?

Все создали животных для этого леса, Получите бонус.

4. Смотрим на монитор. Знак «вопроса». Что бы это значило? (Отвечать на вопросы: Что? Где? Когда?, отгадывать загадки)

- мы будем продолжать учиться составлять задачи, записывать их цифрами и знаками.

Вопросы:

- Что должно быть в задаче?(условие)
- Сколько чисел должно быть в условии? (два)
- Составьте задачу по этой картинке.
- Костя, расскажи условие.
- Долгор, задай вопрос.
- Запишите. Женя прочитай задачу.
- Решите ее. Запишите ответ.
- Яна, прочитай, что у тебя написано.

Вы справились с заданием, получите бонус.

5. Смотрим на монитор, впереди «Болото». Подойдите к этим кочкам, внимательно рассмотрите цифры, перепрыгивая с 11 кочки по порядку до 20 кочки. Проходите это болото. А все стоят на берегу и наблюдают, не путает ли кто цифры. Все перебрались, получите бонус.

6. Следующий пункт на карте «Паук». На листочках карандашами нарисуем паутину.

- Рома, иди сюда, будешь диктовать направления паука.
- Яна, где паук находится у тебя?
- Долгора, где сейчас сидит паук?
- Красивую паутину свил паук. Никто не перепутал направление, получите бонус.

7. На мониторе в конце игры «Часы». Вы научились определять время по часам? Игра заканчивается в 11 часов. Установите на ваших часах это время. Проверьте друг у друга. Получите последний седьмой бонус.

Переворачиваю схему.

- Ура! Мы прошли все семь уровней игры. И стали победителями. Нас ждет приз.

Прочитайте, что написано на бонусах.

Выходим из игры. Дети пролезают и воспитатель выходит без костюма с сундучком.

- Понравилось ли вам в этой математической игре? Что понравилось? (ответы 3-4 детей).

- А где ваши ключи-бонусы? Пифагор сказал, что один из ключей подойдет к сундучку с призами. Подберите ключ, который подойдет к замку. Откройте сундучок и посмотрите, что в нем находится.

Итог занятия.