Конспект занятия по математике в подготовительной к школе группе по программе «Школа 2000».

**Тема: Число7. Цифра7.**

**Цель:**

1)познакомить с цифрой 7, порядковым счётом до7, сформировать умение соотносить цифру 7 с количеством;

2)сформировать опыт самостоятельного преодоления затруднения под руководством педагога на основе рефлексивного метода, опыт самоконтроля, закрепить способ действий «если что-то не знаю, придумаю сам, а потом проверю себя по учебнику»;формировать с помощью игровых приёмов волевые умения: выдержку, терпеливость, упорство и настойчивость в достижении поставленной цели.

3)тренировать умение сравнивать численность двух групп предметов путём пересчёта и составления пар, умение контролировать импульсивное поведение.

 4)тренировать мыслительные операции – анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, развивать внимание, память, речь, воображение, логическое мышление, творческие способности, инициативность.

**Материалы к занятию:**

**Раздаточный:** цветные карандаши, карточки с числами от 1до7, конверт с крабиками, индивидуальные карточки с заданиями «Лабиринт», «Раскрась рыбку», плакат с изображением моря.

**Оборудование:** интерактивная доска, мультимедийная презентация.

**Учебник**: Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова «Игралочка – ступенька к школе».

**Ход занятия**

**1.Введение в игровую ситуацию.**

*Дидактические задачи:*

1)мотивировать детей на включение в игровую деятельность, создать положительный эмоциональный фон, развивать речь;

-Проверьте друг у друга все ли нужные предметы к занятию по математике на месте?

-Чему вы уже научились на уроках математики? Вы уже встречались со многими сказочными героями на занятиях по математике. И сегодня вместе с вами вновь джинн Фант- Азиль Считалиус ибн Плюс .

-В кого на этот раз превратился маленький джинн?

-Правильно, в дельфина!

-А как вы его узнали?

-По кисточке на голове!

(Слайд 1)

-Фант- Азиль Считалиус ибн Плюс предлагает нам отправиться в путешествие по стране Математики вместе с ним и поиграть в различные игры.

-Хотите поиграть?

-Тогда отправляемся в путь.

**2.Актуализация знаний.**

*Дидактические задачи:*

1)актуализировать порядковый счёт до 7, умение сравнивать численность двух групп предметов путём пересчёта и составления пар;

2)тренировать мыслительные операции – анализ и сравнение, развивать внимание, логическое мышление, воображение, речь;

(Учащиеся совершают предметные действия с счётным материалом в парах (кружками. Один ребёнок работает у доски, проговаривая свои действия вслух.)

2.1«Обведи по точкам».

- Фант Азиль Считалиус хочет познакомить вас со своими друзьями, но их что-то плохо видно, нужно обвести контур по точкам.

(Слайд 2)

2.2«Весёлые задачи».

-Фант Азиль Считалиус любит считать. Ведь это просто. Поиграем с ним?

- Сколько рыбок плывёт налево и направо?

(Слайд 3)

- Расставил Андрюшка

В два ряда игрушки.

Рядом с мартышкой

Плюшевый мишка.

Вместе с лисой-

Зайка косой.

Следом за ними-

Ёж и лягушка.

Сколько игрушек

Расставил Андрюшка?

(Слайд 4)

-Сколько крабиков увидел Считалиус? А почему один из них был грустный?

( Он шестой, ему не хватило жемчужинки.)

(Слайд 5)

-Поможем крабику, сделаем так, чтобы жемчужинок было 6.

-Ответьте, как получить число 6? ( К 5 жемчужинкам прибавить ещё одну.)

(5 жемчужинок+1 или 1+5, 2+4 или 4+2, 3+3)

-Молодцы, теперь и у этого крабика есть жемчужинка!

 -С кокосовой пальмы посыпались орехи. Помогите посчитать их Считалиусу. (Слайд 6)

-Положите столько же кружков, сколько орехов. (6 орехов, 6 крабиков)

-Крабики стали сразу играть с ними.

-Сколько орехов они не тронули?(1)

-Сколько вам нужно добавить кружков?(ещё один)

-Сколько всего получилось орехов? (7)

-Как получили 7 орехов?

(К шести добавили один).

-Что нужно сделать, чтобы крабиков и орехов было поровну? (Убрать один орех или добавить одного краба.)

**3.Затруднение в игровой ситуации.**

3.1. Игра «Письмо».

*Дидактические задачи:*

1)актуализировать знания детей о возможности записать результат счёта предметов- цифру, создать мотивационную ситуацию для введения цифры 7;

2)сформировать опыт под руководством педагога фиксации затруднения, понимания его причины и опыт целеполагания;

3)тренировать мыслительные операции- анализ, сравнение, обобщение, развивать речь, воображение, логическое мышление.

- Фант Азиль Считалиус хочет написать письмо своему другу-крабику и рассказать о том, что орехов 7 и 1 орех лишний, но у него возникло затруднение. Он не знает правильно ли он написал цифру 7?

-Поможем ему в этом?

-Как называют знаки, которыми обозначают количество предметов?

(Цифры)

-Выберите, пожалуйста, у себя на столе карточку с записью числа 7 и положите перед собой ( кто-то из детей берёт неправильную карточку или сам педагог берёт неправильную карточку).

-Кто же прав? Какую карточку нужно положить ?

-Мы можем помочь Фант Азиль Считалиусу? (Нет)

-Почему не можем? ( Потому что не знаем, как записать число 7.)

- Что же нам делать?( Узнать, как записать число 7.)

**4.Открытие нового знания.**

4.1. игра «Письмо Фант Азиль Считалиусу» ( продолжение).

*Дидактические задачи:*

1)сформировать умение различать цифру 7, соотносить цифру 7 с количеством предметов;

2)закрепить способ действий «если что-то не знаю, придумаю сам, а потом проверю себя по учебнику», сформировать положительный опыт использования этого способа;

3)тренировать мыслительные операции – анализ, сравнение, обобщение, развивать воображение, логическое мышление, инициативность, творческие способности, речь.

-Как можно узнать то, что не знаешь? (Можно спросить у того, кто знает, можно посмотреть в учебнике.)

-Откройте свой учебник там, где закладка. Найдите цифру 7.

-Покажите цифру 7. Пересчитайте предметы.

-Теперь, выберите нужную карточку с цифрой 7.

-Теперь вы можете найти нужную карточку? (Дети самостоятельно находят карточку с цифрой 7 ,показывают её и сравнивают с цифрой джинна).

-Молодцы, вы помогли Фант Азиль Считалиусу! Письмо доставлено.

**5.Включение нового знания в систему знаний ребёнка.**

5.1 Игра «Море волнуется-раз..»

*Дидактические задачи*:

1. организовать активный отдых детей, развивать фантазию;
2. формировать волевое умение контролировать импульсивное поведение;

- Фант Азиль Считалиус превратился в волну! И вы сможете сейчас превратиться в кого захотите!

-Он предлагает вам поиграть в игру «Море волнуется-раз..».

- Вместе с нами будут играть черепашки, крабики, ящерки. Посчитайте сколько их?(Слайд 7)

 (Дети превращаются в разных морских животных, волну,акулу, капельку по сигналу учителя. Учитель хвалит детей за проявленную фантазию.)

(Слайд 8)

5.2.Работа в учебнике – тетради («Игралочка- ступенька к школе» , ч.2)

№1 стр.39

*Дидактические задачи:*

1)тренировать умение соотносить цифру с количеством, выполнять взаимоконтроль;

2)тренировать мыслительные операции – анализ и сравнение, развивать внимание, память, мелкую моторику руки;

- Фант Азиль Считалиус превратился в ученика и хочет с вами поиграть в школу.(слайд 9)

-Но он не знает как выполнять задания в учебнике. Поможем ему? Выполним задания вместе с нашим джинном.

(один ученик работает у доски)

-Нарисуйте под картинкой столько палочек, сколько предметов на картинке. Соедини с нужным числом.

(Для проверки задания всеми детьми учитель предлагает обменяться учебниками и проверить по образцу на доске.)

 5.3. Игра «Лабиринт», «Раскрась рыбку». (Слайды 10, 11)

*Дидактические задачи:*

1)тренировать мыслительные операции – анализ, сравнение, обобщение, развивать внимание, память, мелкую моторику руки;

2)формировать волевые умения: выдержку, терпеливость, упорство и настойчивость в достижении поставленной цели.

-Фант Азиль Считалиус любит загадывать загадки. Он придумал весёлые задания.

-Вам нужно найти выход из лабиринта крабику и помочь ему встретиться с другом.

-Кто попробует первым?

(Один ученик работает у доски, остальные с карточкой.)

- А теперь, подумайте, какой рыбки не хватает?

(Один ученик работает у доски, остальные с карточкой.)

5.4. Пальчиковая гимнастика

*Дидактические задачи:*

Развивать фантазию, мелкую моторику руки, умение действовать по образцу.

-Покажи с помощью пальцев как ползёт краб, плывёт морская звезда, осьминог.

5.5. Работа в учебнике – тетради («Игралочка- ступенька к школе» , ч.2)

*Дидактические задачи:*

1)тренировать умение распознавать изученные цифры, выполнять взаимоконтроль;

2)тренировать мыслительные операции – анализ и сравнение, развивать внимание, память, мелкую моторику руки;

№5 стр.38.

Дидактические задачи:

1)закреплять умение узнавать знакомые цифры, выполнять взаимоконтроль;

2)тренировать мыслительные операции – анализ и сравнение, развивать внимание, память, воображение, мелкую моторику руки;

-Нашему джинну пора возвращаться к себе домой. Ведь он живёт в бутылке. Но вот беда путь к морю далёкий, нужно ехать на поезде. А он не сдвинется, потому что сломался.

-Чтобы починить поезд, нужно раскрасить колёса, вагончики и другие предметы по образцу, предложенному ниже. (Слайд 12)

( Дети раскрашивают картинки на рисунке в учебнике в соответствии с образцом: 1-оранжевым цветом, 2 –жёлтым, 3- зелёным, 4- синим, 5 –коричневым, 6-голубым, 7- красным. Проверка осуществляется в парах по образцу на доске.)

- Молодцы!

**6.Итог занятия.**

*Дидактические задачи*: провести рефлексию деятельности на занятии.

-Вот и закончилось наше путешествие. Наш джинн прощается, он снова превратился в дельфина. Ему пора возвращаться в молочную бутылку до следующего урока.

-В какие игры вы сегодня играли с Фант Азиль Считалиусом ?

- Какая игра была трудной для вас?

-Какие задания вам понравились больше? Считалиус просит вас нарисовать его любимую кисточку рядом с этими заданиями.

-Достаньте из конвертика мраморных крабиков.

-Что вы заметили? (У них разные выражения лиц.)

-Выберите крабика, который соответствует вашему настроению, и наклейте его на картинку нашего моря. (Учитель помогает наклеить крабиков на общую картину моря).

-Наш урок окончен.  Всем спасибо.

**Используемые ресурсы:**

* «Новая математика для дошкольников/О.Л. Соболева, В.В. Агафонов, О.В.Агафонова; под редакцией О.Л. Соболевой.- М.: Дрофа-Плюс, 2007.
* «Игралочка- ступенька к школе.»Практический курс математики для дошкольников.Часть 2/Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова. – М.:Издательство «Ювента», 2011.
* Поиграем, почитаем.- Ростов н/Д: Феникс, 2013. – 64 с.: ил.- (Весёлые уроки).