**ООД с детьми старшей группы.**

***по мотивам сказки «Козлёнок, который считал до 10»***

**Образовательная область: познавательное развитие**

**(формирование элементарных математических представлений).**

**Разработала воспитатель МАДОУ № 14 «Центр развития ребёнка – детский сад»**

**Миськова Екатерина Сергеевна**

**Цель:**

* закрепление знаний детей по формированию элементарных математических представлений.

**Задачи:**

* Совершенствовать навыки счёта в пределах 10; учить понимать отношение рядом стоящих чисел;
* Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны, углы и середину листа;
* Продолжать формировать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур.

**Демонстрационный материал:** 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.

**Предварительная работа:** чтение и театрализация сказки «Козлёнок, который считал до 10», знакомство с цифрами и счётом от 1 до 10, знакомство с плоскими геометрическими фигурами.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**В:** Здравствуйте, ребята. Сегодня, когда я шла в наш детский сад, мне навстречу попался маленький... Хотя, не буду вам говорить, вы сейчас сами догадаетесь, какое животное мне попалось по дороге в детский сад. Он весело прыгал по дорожке и считал… Вы уже догадались, кто это был? (О*тветы детей*) Правильно, это козлёнок. Козлёнок, который считал… *(на доску вывешивается иллюстрация из сказки)* Ребята, до скольки 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. Воспитатель выясняет: «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 поместится 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.