

Занятие по формированию элементарных математических представлений у детей подготовительной группы «Путешествие мышки Колби в парк Архипова»

Цель: формирование элементарных математических представлений у детей в совместной игровой деятельности.

Задачи:

Обучающие:

Формировать умение составлять алгоритм действия.

Закреплять умение ориентироваться на листе бумаги и отражать в речи пространственное расположение предметов словами: сверху, внизу, слева, справа, посередине.

Закреплять количественный счет в пределах 16.

Закреплять знания геометрических фигур.

Расширять представление о парках г.Екатеринбурга.

Развивающие:

Развивать логическое мышление, внимание и память.

Воспитывающие:

Воспитывать самостоятельность.

Воспитывать умение работать в паре.

Воспитывать интерес к математическим занятиям.

Материал:

Игровое оборудование: «STEM - Набор «Робомышь»: поле, Робомышь, карточки с направлением движений, арка – 1 шт. Игрушка елка, учебная доска, геометрические фигуры магнитные, лист А3 с зеленым полем, разделенным на квадраты.

Наглядный материал: план - схема и фотографии парка Архипова.

Раздаточный материал: наборы «Учись считать» (геометрические фигуры), листы с зеленым полем, разделенным на квадраты, черные фломастеры.

Ход занятия:

Воспитатель: Ребята, сегодня наша Колби пожаловалась мне, что мы путешествуем по паркам нашего замечательного города Екатеринбурга, а её с собой не берем. Ей тоже очень, очень интересно, что же такое парк. Давайте, расскажем Колби о наших открытиях?

Дети: Давайте.

Воспитатель: Ну, Колби, все парки разные, смотря, что ты хочешь.

Дети и воспитатель: Если ты хочешь позаниматься спортом на свежем воздухе, то тебе в самый спортивный парк – Чкалова. Если ты хочешь посидеть у пруда и покормить уток или увидеть город с высоты, то тебе в Радугу – парк. А если ты хочешь покататься на настоящем детском поезде, то тебе в самый развлекательный парк – парк Маяковского, но он расположен далеко от детского сада.

Воспитатель: Колби, я тебе предлагаю начать с самого близкого к детскому саду парка – парка Архипова. Согласна?

(Колби моргает)

Воспитатель: Колби согласна. Начнем с парка Архипова. Но для начала ты должна знать маршрут. Первое, что должен сделать путешественник, отправляясь в неизвестное путешествие – это ознакомиться с маршрутом и планом местности.

Давайте, ребята, расскажем и покажем Колби, что такое парк Архипова и как там всё устроено.

(Некоторых детей воспитатель по очереди вызывает к рабочему столу, где дети выполняют задание с набором «Робомышь»).

(Воспитатель выставляет план - схему парка Архипова)

Воспитатель: Это план нашего парка Архипова.

Какую геометрическую форму имеет наш парк?

Дети: Прямоугольник.

Воспитатель: Значит, нам необходимо построить прямоугольное поле.

Для создания основы нам понадобятся зеленые пластмассовые квадраты.

(Двое детей строят поле)

Воспитатель: Сколько квадратов одна сторона, сколько вторая? Вторая сторона длиннее, чем первая? Значит это прямоугольник. Итак, у нас получился прямоугольник. Давайте посчитаем, сколько квадратов всего ушло на постройку поля.

(Дети считают. 15 квадратов)

Воспитатель: Давайте посмотрим на схему парка. Что же есть в парке?

Посередине парка проходит главная пешеходная дорожка. Она длинная или короткая?

Дети: Длинная.

Воспитатель: Где находится главный вход в парк?

Дети: В правом нижнем углу.

(Ребенок на поле ставит арку)

Воспитатель: Что еще есть в парке?

Дети: Главная достопримечательность парка Архипова – это большая елка. Куда мы поставим елку? От входа одна клеточка влево и две клеточки вверх.

(Ребенок на макете ставит елку).

Воспитатель: Где елка?

Дети: Посередине.

Воспитатель: Что еще есть в парке Архипова?

Дети: В парке есть детская площадка и скалодром. Скалодром и детская площадка находятся от елки одна клеточка вверх, одна направо.

(Ребенок помещает игрушку на поле на место детской площадки)

Воспитатель: Итак, макет парка у нас готов. Мышка у нас еще не в парке, поэтому у входа в правом нижнем углу мы добавим еще один квадрат и поставим на него нашу Колби. Это начало маршрута.

Теперь слушайте внимательно задание «Колби должна войти в парк через арку, затем выйти на главную аллею, по ней дойти до елки, обойти её и прийти на детскую площадку».

(К рабочему полю вызываются два ребенка. Один выкладывает схему из карточек, второй программирует мышку).

Воспитатель: Итак, вперед! Приятного путешествия, Колби!

(По окончании выполнения, если были допущены ошибки, они обсуждаются, и производится повторное программирование мыши. Обсуждается правильный маршрут).

Воспитатель: Ура! Колби добралась до детской площадки. Пусть она там немного поиграет, а мы пока подготовим для нее план – схему парка.

(Перемещаемся за столы с раздаточным материалом).

Воспитатель: Предлагаю на плане обозначить вход оранжевым прямоугольником. А как отметим елку? *(зеленым кружочком)*

А детскую площадку предлагаю отметить синим треугольником. Напомните, мне, пожалуйста, почему треугольник так называют?

Дети: Потому, что у него три угла.

Воспитатель: Правильно.

(Воспитатель повторяет детям маршрут путешествия мышки. Дети рисуют маршрут на своих листочках).

Давайте проверим, все ли ребята нарисовали правильный маршрут мышки. Необходимо было двигаться так ...*(идет проверка и обсуждение).*

Воспитатель: Молодцы, ребята! Практически все справились с заданием. Ну а теперь не пора ли нашей Колби возвращаться?

(Перемещаемся к рабочему полю. Воспитатель вызывает двоих детей. Один выкладывает схему из карточек, второй программирует мышку).

Воспитатель: Привет, Колби! С возвращением! Ну как? Понравилось тебе в парке Архипова?

(Колби моргает)

Воспитатель: Колби довольна, ребята. Она говорит вам большое спасибо!

Рефлексия:

- Что мы сегодня делали?
- Что нового узнали?
- Что было интересно?
- Что было сложно?

Воспитатель: Вы большие молодцы, ребята! И сейчас вы можете самостоятельно поиграть с Колби.

Инструкция по постройке парка со «STEM - Набором «Робомышь».

1. Строим прямоугольное поле.
Одна сторона прямоугольника - 3 квадрата,
Вторая сторона прямоугольника - 5 квадратов
(в правый нижний угол добавляем еще один квадрат и помещаем на него мышь).
2. Ставим елку на второй квадрат в третьем ряду снизу (в середине поля).
3. В нижнем правом углу поставить арку (вход).
4. Обозначить детскую площадку и\или скалодром.
5. Выложить алгоритм пути карточками.
6. Запрограммировать мышь.
7. Пройти дистанцию.
8. Обсудить ошибки (если они были).
9. Если были ошибки – выполнить правильно.
10. Выложить алгоритм обратного пути.
11. Запрограммировать мышь.
12. Пройти обратный путь.

Задание: Колби должна войти в парк (для этого и нужен дополнительный квадрат в правом нижнем углу), выйти на главную аллею, дойти до елки, обойти елку и дойти до детской площадки. Поиграть и отправиться в обратный путь.