

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Нефтеюганска «Детский сад № 9 «Радуга»

Конспект открытой образовательной деятельности
по Развитию элементарных математических представлений
(интеграция «Ориентирование в пространстве» и шахматы)
в подготовительной к школе группе

по теме: «Проделки Алисы и Базилио»

Образовательная область «Познавательное развитие»

Подготовила и провела
Воспитатель: Никитина В.А.

Нефтеюганск, 2019

Цель: Освоение детьми представлений о числах числового ряда в пределах 20.

Программное содержание:

Образовательные задачи:

- Формировать умение представлять числа в виде суммы слагаемых при сравнении двух чисел;
- Освоить действия моделирования отношений между числами числового ряда при помощи модели типа кругов Эйлера;
- Освоить действия замещения;
- Закрепить умение ориентировки на листе бумаги с помощью пространственной предлогов и наречий;

Развивающие задачи:

- Развивать память, внимание, логическое мышление, зрительное восприятие;
- Развивать познавательную активность;
- Освоить представления о составе чисел 3-9 из двух меньших;

Воспитательные задачи:

- Способствовать сотрудничеству детей: умение договариваться, ставить и достигать общие цели.
- Воспитывать у детей умение слушать своих товарищей.

Предварительная работа: Знакомство с шахматными фигурами, с шахматной доской, шахматные упражнения на ценность фигур.

Словарная работа: обозначать в речи направления движения соответствующими терминами «вправо», «влево», «прямо».

Используемые технологии: ИКТ, здоровье-сберегающие, игровая технология.

Материалы и атрибуты.

Демонстр: Презентация. Мяч. Шкатулка, зонт с мелкими шахматными фигурами-каплями внутри и чёрный слон с кодом, сундучок, карточки с кодами (слова: басня, друг, дружба)– 3 шт, портрет и письмо от Мальвины. Лесенка с

цифрами, фигуры с магнитами. Мнемотаблица. Поле для рефлексии. Код «Д - руж - ба» на магнитиках, спрятанный заранее на доске. Обручи, знаки, тарелочка. Шахматная физминутка (ИКТ).

Раздаточный: Билеты с примерами, карандаши, карточки на столы в леги-подставку с ответами, счётные палочки на отдельном столе, карты-листочки с шахматными полями и координатными обозначениями для поездки на автобусе, шахматные фигурки со скотчем для рефлексии. Карточки с цифрами для игры в «Болото». Подарки.

Методические приёмы:

Мотивационно-побудительный этап:

- Упражнение на психологическую разгрузку перед занятием «Комплимент».
- Введение в игровую ситуацию (сюрпризный момент); создание ситуации занимательности.

Организационно – поисковый этап:

- Затруднение в игровой ситуации: постановка проблемы.
- Открытие нового знания: наглядный (показ образца, демонстрация), практический (игровые упражнения, сравнение), словесный (напоминание, беседа, рассказ, вопросы поискового характера, пояснение, индивидуальные ответы детей).

Рефлексивно – корригирующий этап:

- Включение нового знания в систему знаний.
- Осмысление: анализ занятия.
- Поощрение.

Ход

1. Игра с мячом «Комплимент» (на ковре)

На столе стоит сундучок. Рядом с ним лежат три карточки и портрет.

В: Ребята, кто изображён на портрете?

Д: Мальвина.

В: (переворачивает портрет) Нам оставлена записка:

«Друзья! Я приготовила для вас полезный сюрприз. Он в сундучке. Но случилась беда- хитрая лиса Алиса и вредный кот Базилио закодировали его! Чтобы его раскодировать – нужно узнать какой код верный! Здесь 3 карточки. А какой из них правильный? Как вы думаете?

Д: Золото, клад, дружба...

Но берегитесь – они не умеют соблюдать правила игры!» (на слайде)

В: А вы умеет соблюдать правила? Какие именно?

2. Игра «Путешествие»

В: Что же теперь делать? Что нужно сделать, чтобы узнать, какой из них правильный?

Д: найти его!

В: Отправляемся в сказочную страну искать правильный код. На каком транспорте можно отправиться туда?

Дети: Наземный, подземный, воздушный, водный.

В: Верно. А на каком именно, вы узнаете, если отгадаете загадку (Мнемотаблица на слайде)

Странный дом мчит по дороге –

Круглые в резине ноги!

Пассажирами заполонён,

И бензином бак заполнен!

Д: Автобус.

В: Правильно! А что в пути необходимо путешественнику?

Д: карта!

В: верно! Карты вас ждут на пассажирских местах!

3. Упражнение «Реши примеры».

В: Что необходимо для проезда?

Д: билеты.

В: А теперь для проезда получите билеты.

Детям раздаются «билеты» - карточки с примерами.

В: Чтобы найти своё место в автобусе, надо решить пример, полученный ответ подскажет номер вашего места.

На каждом столе на лего-подставке стоит карточка с цифрой, обозначающая номер места. Дети выполняют задание и рассаживаются. Воспитатель проверяет, правильно ли они нашли свои места.

В: Вижу, все правильно разместились, можно отправляться в путь!

Встречаемся на остановке а1. Все подошли, а вот и автобус, поехали: 1 клеточка вверх, 2 клеточки вправо. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка.

В: На какую остановку мы приехали?

Д: на остановку В 2!

В: Молодцы! Никого не потеряли.

4. Упражнение «Лесенка».

В: Мы добрались с вами до лесенки (подходят к доске). Ребята, кот Базилио и лиса Алиса хотели вас обмануть, но мне кажется, здесь всё правильно.

Д: нет, не верно. Нужно исправить.

В: почему вы так считаете? Как исправить?

Дети исправляют: над ступеньками выкладывают правильное отношение к ценности.

Вопросы:

- Егор, как ты думаешь, почему над первой ступенькой стоит пешка? Ответ: потому что стоимость пешки равна единице.
- Дарина, ты считаешь, что Асалия правильно определила ценность ладьи? Почему? Ответ: ладья стоит 5 пешек.
- Где должен стоять король? Ответ: Он бесценен, рядом.

(Если дети не заметили) В: Ребята, все ли фигуры есть на лесенке? Дети: не хватает слона.

В: Лиса Алиса и кот Базилио опять схитрили. Может быть слон сможет нам дать подсказку к коду, как вы думаете?

Д: да, может быть, узнаем.

Лиса Алиса (на слайде): Слон останется со мной! Отдам, если вы сможете перейти через топкое болото!

В: Ребята, что же делать?

Д: пробовать!

В: Продолжаем наше путешествие до топкого болота. Встречаемся на остановке В 2. Поехали: 4 клеточки вверх, 3 клеточки вправо. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка.

В: На какую остановку мы приехали?

Д: на остановку Е 6.

6. Игра «Топкое болото». На полу выложить обручи. В один круг ложится значок больше или равно 10, в другой меньше 10. Каждый выбирает карточку с числом, найти место в кругу. (поменять в обручах карточки, 2-3 раза)

В: через топкое болото сможет перейти тот, кто правильно встанет на островок согласно выбранной карточке. Итак, 1-2-3 игру начинай!

Физминутка (ИКТ) «Шахматный Король».

7. Задание «Спаси слона из темницы». На экране появляются Лиса Алиса и кот Базилио: Ребята, вы отлично справились с заданием! Но с этим вряд ли сможете справиться!

В: Продолжаем наше путешествие до темницы! Встречаемся на остановке Е 6. Поехали: 4 клеточки вниз. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка.

В: На какую остановку мы приехали?

Д: на остановку Е2.

Слон в темнице. Откройте правильную дверь, подобрав верный ключ (стоимость фигуры) –на слайдах.

Дети выполняют задание. Появляется слон (на экране)

В: сейчас посмотрим, появится ли наконец-то код.

На экране появляется код «БА». Дети выкладывают код на ДМД.

В: ребята, у нас теперь есть белый шахматный слон. Он поделился с нами кодом. Как вы считаете, знает ли черный продолжение кода?

Д: узнаем, может быть.

В: Что же теперь делать?

Д: попробуем найти чёрного слона!

В: Продолжаем наше путешествие. Встречаемся на остановке Е 2. Поехали: 2 клеточка вправо, 1 клеточка вниз. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка.

В: На какую остановку мы приехали?

Д: на остановку З 1.

8. Игра «Шахматный дождь» (на ковре)

В: Здесь волшебный зонт, секретик спрятан в нём.

Воспитатель открывает зонт, «идёт» дождь.

В: Никто не намок?

Д: *нет!*

В: Эй, ребята, не зевайте, быстро капли собирайте! (дети собирают капли-шахматные фигуры, находят чёрного слона)

Д: *На фигуре черный СЛОН есть ещё код «РУЖ».*

Дети выкладывают код на доске.

В: мы сейчас можем собрать код?

Д: *нет!*

В: Почему?

Д: *Не хватает части.*

(если дети не догадались) В: посмотрите, может код спрятан в ваших картах?

Дети находят код на карте «Д».

В: Добрались мы до финальной точки пути! (слайд). Посмотрите на карту (на экране). Что же теперь делать будем?

Д: *Нужно выбрать верную карточку!* (дети выбирают).

Составляют слово «Дружба». Подходят к сундучку.

В: ребята, 3 раза скажем слово «Дружба» и сундучок раскодируется!

Дети открывают сундучок, достают послание: «Молодцы, ребята! Вас ждут награды!» (Поощрение подарками).

Анализ. В: Ребята, для чего мы находили коды? Какие задания выполняли? Кто нам мешал при выполнении заданий?

Рефлексия.

В: Если были трудности, то на шахматную доску прикрепите чёрные фигуры, если всё получилось, было легко справляться с заданиями – то белые фигуры.

Технологическая карта ОД:

Структура	Содержание структурных частей ОД	Предполагаемые ответы и действия детей
<i>Мотивационно-побудительный этап:</i> Упражнение в кругу друзей перед занятием «Комплимент» Введение в игровую ситуацию: Создание ситуации занимательности: мотивация. Письмо от Мальвины. Игра «Путешествие». Актуализация знаний.	Приветствие гостей. В: Здравствуйте, ребята, давайте поздороваемся с гостями. Предлагаю вам поиграть в игру «Комплимент». <i>Сюрпризный момент, постановка проблемы.</i> На столе стоит сундучок. Рядом с ним лежат три карточки и портрет. В: Ребята, кто изображён на портрете? В: (переворачивает портрет) Нам оставлена записка: «Друзья! Я приготовила для вас полезный сюрприз. Он в сундучке. Но случилась беда- хитрая лиса Алиса и вредный кот Базилио закодировали его! Чтобы его раскодировать – нужно узнать какой код верный! Здесь 3 карточки. А какой из них правильный? Как вы думаете? Но берегитесь – они не умеют соблюдать правила игры!» (на слайде) В: А вы умеет соблюдать правила? Какие именно? Игра «Путешествие» В: Что же теперь делать? Что нужно сделать, чтобы узнать, какой из них правильный? В: Отправляемся в сказочную страну искать правильный код. На каком транспорте можно отправиться туда? В: Верно. А на каком именно, вы узнаете, если отгадаете загадку (Мнемотаблица на слайде) Странный дом мчит по дороге – Круглые в резине ноги! Пассажирами заполонён, И бензином бак заполнен! В: Правильно! А что в пути необходимо путешественнику? В: верно! Карты вас ждут на пассажирских местах!	<i>Дети встают в круг, передают мяч друг другу. Игруем в игру «Комплимент», спрашивая всех ребят.</i> <i>Предполагаемые ответы детей: Мальвина.</i> <i>Предполагаемые ответы детей: Золото, клад, дружба...</i> <i>Дети рассуждают.</i> <i>Предполагаемые ответы детей: найти его!</i> <i>Наземный, подземный, воздушный, водный.</i> <i>Угадывают. Рассуждают.</i>

Организационно – поисковый этап: Упражнения: «Лесенка», «Реши примеры».	Упражнение «Реши примеры». В: Что необходимо для проезда? В: А теперь для проезда получите билеты. <i>Детям раздаются «билеты» - карточки с примерами.</i> В: Чтобы найти своё место в автобусе, надо решить пример, полученный ответ подскажет номер вашего места. <i>На каждом столе на лего-подставке стоит карточка с цифрой, обозначающая номер места. Дети выполняют задание и рассаживаются. Воспитатель проверяет, правильно ли они нашли свои места.</i> В: Вижу, все правильно разместились, можно отправляться в путь! Встречаемся на остановке а1. Все подошли, а вот и автобус, поехали: 1 клеточка вверх, 2 клеточки вправо. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка. В: На какую остановку мы приехали? В: Молодцы! Никого не потеряли. Упражнение «Лесенка». В: Мы добрались с вами до лесенки (подходят к доске). Ребята, кот Базилио и лиса Алиса хотели вас обмануть, но мне кажется, здесь всё правильно. В: почему вы так считаете? Как исправить? <i>Дети исправляют: над ступеньками выкладывают правильное отношение к ценности.</i> Вопросы: • Егор, как ты думаешь, почему над первой ступенькой стоит пешка? Ответ: потому что стоимость пешки равна единице. • Дарина, ты считаешь, что Асалия правильно определила ценность ладьи? Почему? Ответ: ладья стоит 5 пешек. • Где должен стоять король? Ответ: Он бесценен, рядом. (Если дети не заметили) В: Ребята, все ли фигуры есть на лесенке? В: Лиса Алиса и кот Базилио опять схитрили. Может быть слон сможет нам дать подсказку к коду, как вы думаете? <i>Лиса Алиса (на слайде):</i> Слон останется со мной! Отдам, если вы сможете перейти через топкое болото! В: Ребята, что же делать? В: Продолжаем наше путешествие до топкого болота. Встречаемся на остановке В 2.	<i>Предполагаемые ответы детей: билеты.</i> <i>Работа за столами.</i> <i>Дети отвечают: на остановку В 2!</i> <i>Дети отвечают и рассуждают: нет, не верно. Нужно исправить.</i> <i>Предполагаемый ответ детей: не хватает слона. Да, может быть, узнаем.</i> <i>Рассуждают. Выполняют задание.</i>
--	---	---

	Поехали: 4 клеточки вверх, 3 клеточки вправо. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка. В: На какую остановку мы приехали?	<i>Работа за столами.</i> <i>Дети отвечают: на остановку Е 6.</i>
Игровое упражнение «Топкое болото».	Игра «Топкое болото». <i>На полу выложить обручи. В один круг ложится значок больше или равно 10, в другой меньше 10. Каждый выбирает карточку с числом, найти место в кругу. (поменять в обручах карточки, 2-3 раза)</i> В: через топкое болото сможет перейти тот, кто правильно встанет на островок согласно выбранной карточке. Итак, 1-2-3 игру начни!	<i>Дети, рассуждают.</i> <i>Дети рассуждают и отвечают.</i>
Физминутка «Посчитаем»	В.: Ребята, а сейчас немного отдохнём и поиграем!	<i>Выполняют движения согласно тексту.</i>
Игровое упражнение «Спаси слона из темницы». Игра «Шахматный дождь».	Игра «Спаси слона из темницы». <i>На экране появляются Лиса Алиса и кот Базилио: Ребята, вы отлично справились с заданием! Но с этим вряд ли сможете справиться!</i> В: Продолжаем наше путешествие до темницы! Встречаемся на остановке Е 6. Поехали: 4 клеточки вниз. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка. В: На какую остановку мы приехали? В: Слон в темнице. Откройте правильную дверь, подобрав верный ключ (стоимость фигуры) –на слайдах. Дети выполняют задание. Появляется слон (на экране) В: сейчас посмотрим, появится ли наконец-то код. На экране появляется код «БА». Дети выкладывают код на ДМД. В: ребята, у нас теперь есть белый шахматный слон. Он поделился с нами кодом. Как вы считаете, знает, ли черный продолжение кода? В: Что же теперь делать? В: Продолжаем наше путешествие. Встречаемся на остановке Е 2. Поехали: 2 клеточка вправо, 1 клеточка вниз. (дети на картах-листочках выполняют ходы, результат фиксируется слайдом в презентации)-проверка. В: На какую остановку мы приехали? Игра «Шахматный дождь» (на ковре) В: Здесь волшебный зонт, секретик спрятан в нём.	<i>Работа за столами.</i> <i>Ответы детей: на остановку Е2.</i> <i>Дети рассуждают.</i> <i>Дети отвечают: на остановку 3 1.</i> <i>Предполагаемые ответы детей: На фигуре черный СЛОН есть ещё код «РУЖ».</i> <i>Нет! Не хватает части</i> <i>Дети находят код на карте «Д».</i> <i>Дети отвечают: Нужно выбрать верную карточку!</i>

	<i>Воспитатель открывает зонт, «идёт» дождь.</i> В: Никто не намок? В: Эй, ребята, не зевайте, быстро капли собирайте! (дети собирают капли-шахматные фигуры, находят чёрного слона) Дети выкладывают код на доске. В: мы сейчас можем собрать код? Почему? (если дети не догадались) В: посмотрите, может код спрятан в ваших картах? В: Добрались мы до финальной точки пути! (слайд). Посмотрите на карту (на экране). Что же теперь делать будем? В: ребята, 3 раза скажем слово «Дружба» и сундучок раскодируется! Послание. «Молодцы, ребята! Вас ждут награды!» (Поощрение подарками).	<i>Дети выбирают верную карточку. Составляют слово «Дружба». Подходят к сундучку.</i> <i>Проговаривают слова. Дети открывают сундучок, достают послание.</i>
<i>Рефлексивно – корректирующий этап:</i> Осмысление: анализ занятия.	Анализ. В: Ребята, для чего мы находили коды? Какие задания выполняли? Кто нам мешал при выполнении заданий? Рефлексия. В: Если были трудности, то на шахматную доску прикрепите чёрные фигуры, если всё получилось, было легко справляться с заданиями – то белые фигуры.	<i>Дети анализируют, делают выводы, оценивают результаты своих действий, выражают собственные чувства к проделанной работе. Дети берут фигуру определяют свое настроение, прощаются с воспитателем и гостями.</i>