

Конспект занятия

по формированию элементарных математических представлений с привлечением мини робота «ОЗОБОТ»

Разработала: Ганина Надежда Олеговна

Образовательная область: Познавательное развитие (ФЭМП)

Форма занятия: Квест-игра

Тема занятия: «В поисках золотого ключика»

Возрастная группа: группа старшего дошкольного возраста 6-7 лет

Цель: закрепление математических знаний, умений и навыков посредством квест - игры

Задачи:

Образовательная:

Формировать умение ориентироваться на листе бумаги;

Закрепить умение отгадывать математические загадки;

Закреплять умение перцептивного моделирования (зрительного анализа и синтеза формы предмета, состоящего из нескольких частей);

Закреплять умение в сравнении предметов путем наложения друг на друга.

Развивающая:

Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания, развивать смекалку, зрительную память, воображение.

Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

Воспитательная: Воспитывать умение работать в команде и желание оказывать помощь друг другу.

Подготовительная работа: чтение сказки Буратино, знакомство с роботом озоботом и правилами его пользования

Материалы и оборудование: письмо от Буратино, озобот, маркеры, ватман с картой для робота, презентация с подсказками, матрешки, геометрические фигуры и картинки из геометрических фигур.

Ход задания

Организационно-мотивационный этап:

Дети вместе с воспитателем возвращаются с музыкального занятия.

В: Ребята, сегодня нам нужно будет повторить песню про осень и отрепетировать два танца.

Дети открывают дверь в группу и перед ними падает письмо.

В: Ой, что это? Кто его принес? (Задаёт вопросы детям, а затем заглядывает за дверь) Давайте посмотрим, что там внутри (Воспитатель высыпает содержимое из конверта на стол, там пазл)

В: Кто это?

Д: буратино

Собрав пазл, дети увидели надпись на нем «Загляни под стол» Под столом дети находят ватман – карту.

В: Ребята, что вы нашли? Что нарисовано на ней?

Д: Это карта сказочного леса, здесь нарисованы Мальвина, Черепаха Тортилла, Лиса и Кот, Карабас Барабас. Эта карта похожа на лабиринт для робота Озобота.

Послышался звук электронного письма на почте.

Воспитатель открывает электронное письмо (презентация)

На первом слайде изображен буратино, такой же, как и в пазле.

В: Ребята, Буратино какой?

Д: Грустный

Почему же он грустит? Как мы можем ему поднять настроение?

Дети высказывают свои предложения (Вернуть ключик буратино с помощью карты)

В: Наверно вы правы. А карта то неполная? Как наш робот пройдет по ней? Что нам нужно для этого?

Д: нужно дорисовать коды

В: А где нам их взять? Вы помните какими цветами и в какой последовательности надо рисовать коды?

Д: нет

В: Вот я тоже не помню. Предлагаю вам отправится в путешествие на поиски кодов и золотого ключика для Буратины.

Основной этап:

Воспитатель включает 2 слайд презентации, на котором изображены Мальвина и место где спрятано задание.

В: Кто это? Что это за место?

Дети отвечают, что на слайде Мальвина и находят место где спрятан конверт с задачками.

1 задание «Математические задачки»

1. Шесть веселых медвежат

За малиной в лес спешат

Но один из них устал,

От своих друзей отстал.

А теперь ответ найди:

Сколько мишек впереди?

2. Пять цветочков у Наташи,

И ещё два дал ей Саша.

Кто тут сможет посчитать,

Сколько будет два плюс пять?

3. Четыре спелых груши

На веточке качалось

Две груши снял Павлуша,

А сколько груш осталось?

В: Молодцы ребята, все задачки решили, а вот вам и подсказка - это коды направления для озобота.

Воспитатель перещелкивает слайд, там появляется 2 картинки с кодами направления «вправо» и «влево»

Дети выбирают правильное направление кода и дорисовывают на ватмане цветными маркерами, которые находят на столе.

Воспитатель перещелкивает следующий слайд, на котором изображены черепаха Тортилла и место где спрятано задание.

Ребята находят конверт и высыпают содержимое на стол (геометрические фигуры и картинки из этих же геометрических фигур)

2 задание Геометрическая мозайка.

Воспитанники собирают из геометрических фигур изображение, которое попало им на картинке, а воспитатель параллельно задает вопросы детям что это за геометрические фигуры.

В: Замечательные картинки у нас получились, справились мы с этим заданием. А вот и подсказка.

Воспитатель переключает следующий слайд, на котором представлены 2 картинки с кодами движением «медленно» и «быстро».

В: Ребята, а кто там спрятался за деревьями?

Д: Лиса и Кот

В: Они были друзьями Буратино? А что они хотели от него?

Д: Нет, они хотели украсть у Буратино деньги и подвесили его на дерево.

В: Какой код нам нужно выбрать, чтобы убежать поскорее от них?

Д: Код «быстро», где нарисован самолет.

Дети берут маркеры и рисуют нужный код.

В: Ух, как быстро проскочил наш робот, у меня для вас тоже есть очень быстрая игра.

Физкультминутка с ускорением «Самолет»

В: Кто следующий у нас на пути?

Воспитатель переключает следующий слайд на нем изображены Карабас Барабас и фотография где спрятано третье задание.

3. Матрешки

Перед детьми разложены в перемешку все части матрешек, им необходимо найти нужные части для своей матрешки.

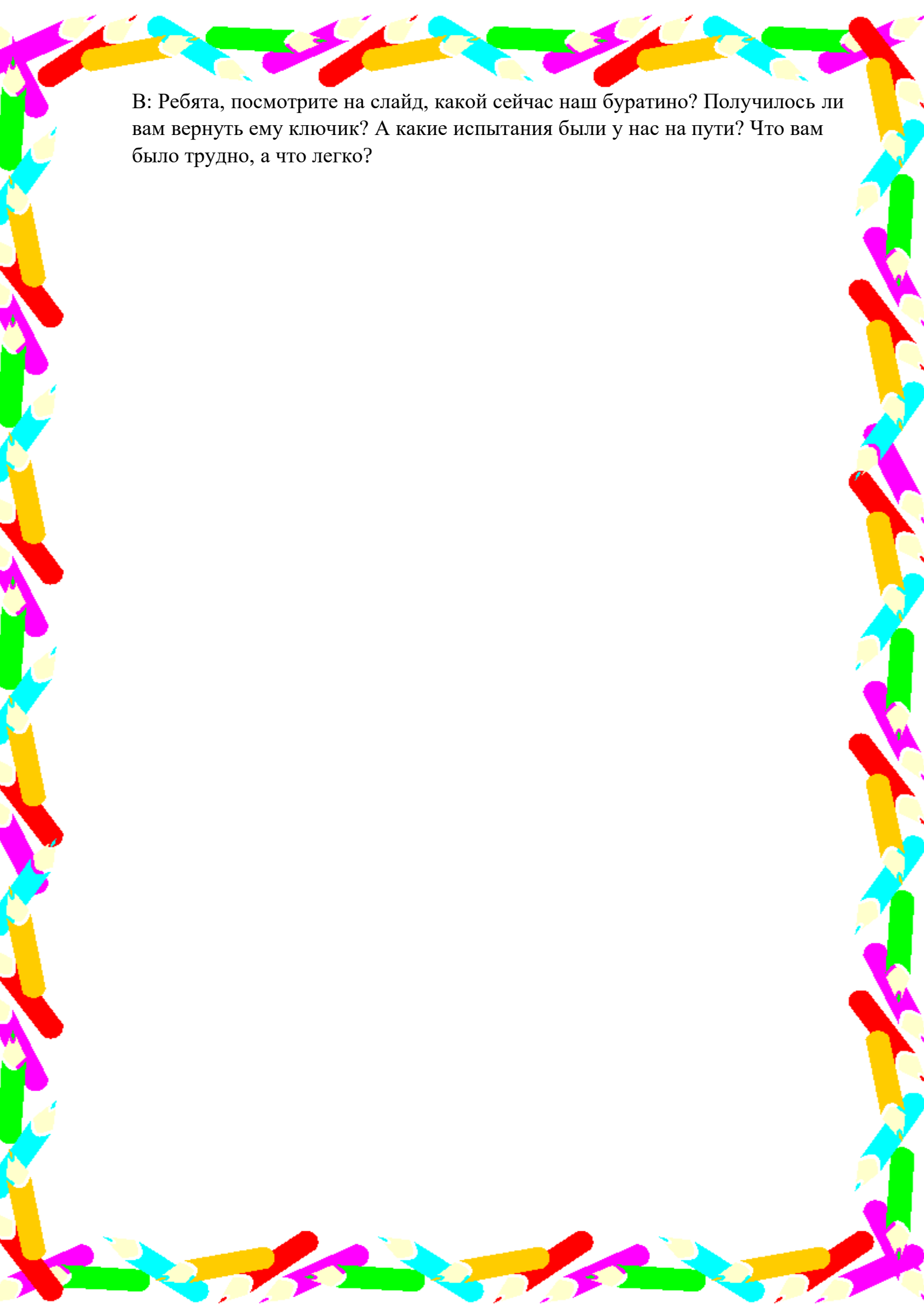
В: Молодцы ребята, собрали всех матрешек, вот вам последняя подсказка.

Воспитатель переключает слайд, на нем появляются 2 картинки – коды с направлением «Влево» и «Вправо».

Дети выбирают нужное направление, дорисовывают код. И озобот Буратино доходит до конца пути к ключику.

Воспитатель включает последний слайд с картинкой веселого Буратино, в руках у него ключик.

Рефлексия:



В: Ребята, посмотрите на слайд, какой сейчас наш буратино? Получилось ли вам вернуть ему ключик? А какие испытания были у нас на пути? Что вам было трудно, а что легко?