Тема: **«**Поможем жителям волшебной страны »

Возрастная группа: подготовительная группа

Цель: закрепление математических знаний, умений и навыков.

Задачи:

1. Продолжать учить детей решать арифметические задачи.

2. Закрепить графический образ букв.

3.Закрепить название геометрических фигур.

4. Закрепить умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги в клетку.

5. Развивать смекалку, зрительную память, воображение.

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

7. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги в клетку.

Материалы и оборудование: стрелки-указатели; коробка - посылка; карта ; цветок с отрывными лепестками задачами ; д/и «Четвертый лишний»; экран; карандаши, тетрадь в клетку.

Предполагаемый результат:

Владеют графическим образом букв

Умеют ориентироваться на листе бумаги в клетку, решать арифметические задачи.

Знают название геометрических фигур.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы мероп**  **риятия** | **Этапные задачи** | **Деятельность педагога** | **Осуществляемая деятельность** | **Предпосылки учебной деятельности** | **Контроль результатов деятельности** |
| Введение в ситуацию  (3-4 мин.) | Создание условий для возникновения у детей внутренней потребности включения в деятельность | В: - Ребята, обратите внимание, сколько пришло гостей на нас посмотреть (дети здороваются с гостями).  В: - Ой ребята посмотрите, что это за коробка? Кто её принёс? (ответы детей)  В: - давайте посмотрим, что же там внутри (открывают).  В: - Здесь какое - то послание, давайте посмотрим?  В это время звучит сигнал тревоги SOS , на экране появляется папа Смурф: «Я папа Смурф хозяин волшебной страны, хозяин Числового царства, Буквенного государства прошу вас о помощи. Злой волшебник Гаргамель, пробрался в мою страну и заколдовал всех её жителей, перепутал все буквы и цифры, жители нашего государства перестали общаться друг с другом и теперь у нас царит злость и беспорядок. Своё заклинание Гаргамель хранит в своём сундуке, отрыть который можно с помощью магического слова. Собрав буквы, и выполнив все задания, вы сможете узнать магическое слово, и тогда колдовские чары исчезнут вместе с тем, кто их навёл. Если отгадаете магическое слово, отправьте его по смс сообщению на номер, который вы видите на экране (10-9-8-7-6-5-4-3-2-1).  В:- Ну что ребята поможем папе Смурфу? А номер запомнили? (ответы детей).  В: -Марина, на какой номер мы будем отправлять смс сообщение? (ответы). | постановка детской цели: Зачем? Помочь папе Смурфу снять заклинание? | Целеполагание  Фиксация затруднения в деятельности  Обдумывание и планирование своих действий | Вопросы: Хотите?  Сможете?  Как? |
| Актуализация знаний (5-6 мин.) | Организация познавательной деятельности, в которой целенаправленно актуализируются мыслительные операции, знания и опыт, детей, необходимые им для «открытия» нового знания; | -Хорошо номер мы запомнили, ребята посмотрите, а в коробке есть для нас еще и записка (читает).  В: - Очень хорошая для вас подсказка находится на спинке красного кресла, который стоит возле окна. Ребята, кто попробует найти эту подсказку? (дети находят спрятанную карту).  В: - Ребята как вы думаете, что это такое? (ответы детей)  В: - Правильно это карта, которая поможет нам разгадать магическое слово (читает)  - следуйте в направлении стрелок и выполняйте задания.  - Ну что ребята идём в направлении, куда указывает стрелка № 1? (ответы).  В: - Правильно ребята, стрелка указывает на экран, давайте обратим внимание на слова, которые написаны на экране.  В: - Ребята, здесь очень сложное задание вам предстоит убрать лишнее слово в ряду.  «Игра 4 лишний» (презентация, дети отгадывают лишнее слово, оно исчезает).  В: Молодцы ребята! Вы очень старались, и это помогло найти первую букву. Какая это буква? ( ответы детей «**Д**»).  В: - Гласная или согласная? (ответы)  В: - Правильно Молодцы! следуем дальше.  Дети с воспитателем двигаются в направлении стрелок и находят волшебный цветок на лепестках задачи.  В: - Ребята посмотрите волшебный коврик.  Задание: нужно украсить этот коврик из геометрических фигур? (ответы).  - Будьте внимательны!  Дети, украсив коврик, находят букву «**Р**».  В: Молодцы ребята! Вы очень старались, и это помогло вам найти ещё одну букву. Какая это буква? ( ответы детей «Р»).  - Эта буква гласная или согласная? (ответы).  В: - Ксюша, назови любое слово которое начинается на букву Р (спрашивает 2-3 ребёнка).  В: - Ребята у нас уже есть три буквы магического слова, осталось совсем немного и мы его разгадаем. Отправляемся дальше.  Дети идут в направлении стрелки № 3, находят карточки с цифрами (по количеству детей).  В: - ребята посмотрите, и цифры перепутаны, стоят не по порядку, давайте поможем правильно выстроить числовой ряд? (ответы).  В: - Каждый выберете себе любое число и с помощью игры «Найди своё место» построим правильный числовой ряд. Под музыку вы танцуете, двигаетесь с разном направлении , как только музыка перестанет звучать, каждый встанет по порядку числового ряда.  Под музыку дети играют.  В:- Молодцы дети! Правильно выстроили числовой ряд, теперь каждая цифра знает своё место. А самое главное мы нашли букву. Какая это буква? ( «**У**»).  - Правильно это буква У, она гласная или согласная? (ответы).  - Давайте посмотрим по карте, куда нам следовать дальше (дети смотрят карту).  В: - Идём в направлении стрелки №4. Посмотрите ребята, какое интересное задание?  "Сравнение группы предметов с цифрой" На столе у каждого ребенка лежит листок с заданием. Воспитатель предлагает сравнить группу предметов с цифрой и поставить соответствующий знак неравенства. Дети задание выполняют самостоятельно, а по окончании работы детьми, вывешивается проверочный листок. Дети сверяют задания, исправляют ошибки, объясняя их.  В:- Молодцы ребята! справились с заданием, и нашли ещё одну букву. Как называется эта буква? (ответы детей «**Ж**»)  В: - Гласная или согласная? (ответы)  В: - Правильно Молодцы! следуем дальше.  - Правильно это буква Ж, она гласная или согласная? (ответы).  - Давайте посмотрим по карте, куда нам следовать дальше (дети смотрят карту).  Дети с воспитателем двигаются в направлении стрелок и находят волшебный цветок на лепестках задачи.  В: - Ребята посмотрите волшебный цветок с задачами.  Задание: сорви лепесток и реши задачу, ну что ребята попробуем решить задачи? (ответы).  - Будьте внимательны!  Задачи  «На ветке сидели 2 воробья. Прилетели и сели рядом ещё 2 синицы. Сколько птиц сидит на ветке?»  «На ветке висели 4 яблока, 2 яблока сорвали. Сколько яблок осталось висеть на ветке? (2)  «На большом диване в ряд Куклы Танины сидят: 2 матрёшки, Буратино, И весёлый Чиполино. Помогите Танюшке сосчитать игрушки. (3)  На дереве сидит 10 птиц: два воробья, остальные вороны  Сколько ворон сидит на дереве? (8)  Бабушка связала внукам 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков было у бабушки? (3)  Решив все задачи, дети находят букву «**Б**». | Предлагают варианты решения проблемы, опираясь на опыт и знания | Мотивация к самостоятельной деятельности | Фиксирование в речи затруднения и его причины |
| Затруднение в ситуации (3-4 мин) | Моделирование ситуаций, в которой дети сталкиваются с затруднением, организация анализа детьми возникшей ситуации, подведение их к выявлению места и причины затруднения; | **Физкульминутка. Поднимаем руки все**  Поднимаем руки все – это «раз», Повернулась голова – это «два», Руки вниз, вперёд смотри – это «три», Руки в стороны пошире развернули на «четыре», С силой их к плечам прижать – это «пять». Всем ребятам тихо сесть – это «шесть». В:- Ну что ребята следуем дальше по карте.  Дети с воспитателем двигаются в направлении стрелок и находят задание, в котором зашифровано изображение и нужно его отгадать, написав графический диктант.  Рисование по клеткам под диктовку воспитателя: 2 – вверх, 2 – вправо, 1 – вверх, 1 – вправо, 3 – вниз, 3 – вправо, 1 – вверх, 1 – вправо, 5 – вниз, 2 – влево, 2 – вверх, 1 – влево, 2 – вниз, 2 – влево, 4 – вверх, 2 – влево. (Собака)  В: - Какая замечательная собачка у нас получилась.  В: - Молодцы ребята! вы справились с последним заданием и за это получаете последнюю букву магического слова. Как называется буква? (**А**) Гласная или согласная? (ответы)  Посчитайте сколько букв мы нашли? (ответы 6).  - А давайте попробуем составить слово из этих букв? (ответы).  Дети составляют слово.  В: - Ребята, какое слово получилось? (дружба).  В: - Сколько слогов в этом слове? Хлопните в ладошки столько раз, сколько слогов в этом слове. | Анализ детьми возникшей ситуации | Умение фиксировать свои затруднения и выявлять их причину | Выявление уровня затруднения |
| Осмысление (3 мин) | Побуждение детей к осмыслению своей деятельности, фиксация достижений цели и определению условий, которые позволили её достичь | В:- Молодцы ребята! теперь мы сможем помочь жителям страны Смурфидон, надо это слово отправить по смс сообщению папе Смурфу, кто помнит номер? (дети диктуют номер телефона).  В: - Ребята, какие вы умные, вы столько всего знаете, благодаря этому мы смогли разоблачить злого колдуна Гаргамеля, вам понравилось сегодня путешествовать по карте? (да).  - Ребята! папа Смурф благодарит вас и приготовил для каждого из вас дидактическую игру «Собери слово».  Ребята, вам понравилось путешествовать? А какие задания вам показались самыми трудными? Динис, с каким заданием ты легко справился? Ребята, а вы знаете, какая самая лучшая оценка в школе? Конечно 5! Я предлагаю вам оценить себя. У меня есть цифры 5 и цифры 4. Подумайте, как вы сегодня позанимались, со всеми ли заданиями справились и поставьте себе оценку. Вадим, почему ты оценил себя на 4? Молодец, ты поступил честно. Мне очень понравилось как вы сегодня занимались! Вы были настойчивыми, внимательными, сообразительными и поэтому вам удалось разоблачить злого колдуна Гаргамеля. | Рефлексия (личная оценка) | Умение достигать поставленной цели | Что хотели сделать? Получилось? Почему? |