

Подорож на борту "Мрії"

(За допомогою моделювання)

Мета: продовжити формувати вміння дітей рахувати в межах 5, 10 у прямому і зворотному порядку, ланцюжком, розрізняти кількісну і порядкову лічбу; вчити проводити паралельний рахунок, запам'ятовуючи проміжний результат додавання; закріплювати знання про цифри від 1 до 10, співвідносити цифру з числом та кількістю предметів; упорядковувати числа у цифровому ряді від 1 до 10; здійснювати прості операції з множинами; вправляти у найпростішому способі обчислення - прилічування по одиниці; підводити до розуміння найпростішого вирішення задач шляхом прилічування та заміні предметів графічними малюнками (кружечками) та простими схемами; продовжити знайомити з поняттям глибокий - мілкий, порівнювати предмети за величиною; закріплювати знання геометричних фігур: круг, квадрат, трикутник, прямокутник, овал; проводити серіацію та класифікацію за певною ознакою; вчити орієнтуватись у просторі, вживаючи слова «під», «над», «за», «перед», «у», «на», «між», «біля»; розвивати логічне мислення, зорове сприймання, увагу та оперативну пам'ять.

Матеріали: макет кораблика «Мрія», розвивальні ігри «Відповідай на запитання», Гра «Виклади пазли по порядку», «Геометричні фігури», схеми-моделі, демонстраційні картки, ємкість з водою, рибки, іграшки, вудочки, «золота рибка», цифри від 1 до 10, набірне полотно, по 4 зелених кружечки на кожну дитину, картка-гра «Скільки рибок», гра «З'єднай цифри по порядку», мушля з цукерками «Морські камінці».

Хід заняття:

- Щоб весело і змістовно провести сьогоднішній день, давайте побудемо моряками і попливемо на ігровому борту під назвою "Мрія". Я б із задоволенням, а ви?

- Але це не просто гра. У кожного з нас є мрія. І ми всі хочемо, щоб кожна мрія здійснилася. Так, хочемо.

- Діти, наприкінці подорожі цей кораблик розповість нам про наші мрії та бажання і відвезе нас до людей, які можуть їх здійснити.



- До плавання готові?

-Давайте трохи розізнаємось перед відплиттям. Визгодні?

Розвиваюча гра "Відповідай на запитання"

1. Якщо сом великий, то гупії ... (маленькі).
2. Якщо акула зла, то золота рибка ... (добра).
3. Якщо жабки квакають, то рибки ... (мовчать).
4. Більше 5 рибок чи чотири?.. (п'ять).
5. Якщо струмок вузький, то річка ... (широка).
6. Якщо річка мілка, то море ... (глибоке).
7. Що може бути глибоке?.. (океан, море, річка, озеро, яма, басейн).
8. Що може бути мілке?.. (струмок, калюжа)
9. Розставте вказані водойми від мілкої до найглибшої.
10. Де води найбільше?
11. Де не живуть рибки?
12. Де не можна замочитися?

- Тепер, перш ніж піти купатися, порадуйте всіх, щоб незагубитися.



- Порахуй всіх?
- Рахуй у зворотньому порядку?
- Давай порахуємо по порядку?
- Порахуй дівчаток?
- Порахуй хлопчиків?
- Кого більше?
- Скільки кожного?
- Порахуйте всіх по ланцюжку.

-Капітани та помічники мають особливе завдання: паралельно рахувати предмети, їм потрібно пам'ятати попередній результат.

-Вишикуватися за капітаном.

Фізкультхвилинка

1, 2, 3,4 - матроси стали в ряд зуміли,

Стали у великий круг,

Кожен в нім наш добрий друг.

Можем і інакше стати,

Рівним і прямим квадратом.

Ті, хто стали у куточки,

Хай ногами потупочуть!

5, 6,7 - разом добре нам усім!

8, 9 - зупинились, Вправо - вліво подивились.



10 - я, і він, і ти - попливем на кораблі!

- Побудуйте драбинку, щоб потрапити на борт.

Гра «Виклади пазли по порядку» Діти вибудовують цифрову доріжку з великих пазлів від 1 до 10, проходять по ній на борт сідають застіл.

- Капітан повинен перевірити, чи вільний шлях (хлопчик-капітан дивиться в підзорну трубу або бінокль).

- Шлях вперед вільний.

- Лівий борт

- Правий борт.

- Праворуч по борту.

- це острів.

Розвиваюча гра "Що де знаходиться".

Діти дивляться на велику картинку, вибирають одну картку з одним об'єктом на ній і кажуть, де цей об'єкт розташований по відношенню до інших об'єктів на картинці.

- Молодець. А тепер давай порахуємо цікавих рибок, які живуть у морі. Порахуйте їх парами.

Математична гра "Додай рибок" Біля човна з'являється жабеня і пропонує цікаве завдання про своїх друзів-жаб.

Чотири жаби сиділи на березі, воркували, сміялися і веселилися. Раптом дві жаби стрибнули в річку і налякали їх.

- Діти, давайте перевіримо, чи правильно ви розв'язали задачу. Намалуйте жаб зеленим кружечком.

- Скільки жаб було на березі спочатку?

- Покладіть два зелених кружечка на жовту смужку на бору.

- Скільки жаб стрибнуло врічку (дві)?

- Скільки кружечків витягніть і покладіть на синю смужку (два).

- Далі, скільки кружечків залишилося на жовтій смужці (два).

- А скільки жаб залишилося на березі?

- Ми з вами правильно виконали завдання.

- Для виконання наступного завдання я пропоную нам усім обрати схематичну модель для виконання завдання: всі кольорові танцюючі рибки рухаються. Зловіть стільки таких рибок, скільки показано на малюнку.

- А тепер давайте перенесемося на маленький острівцець. На піску був чийсь малюнок, але коли прийшли хвилі, майже все змило, залишилися тільки фігури. Використовуючи золоту фарбу та пензлик, по черзі зафарбовуйте цифри одну за одною.

Гра «З'єднай лінії» Завершивши роботу, стає видно силует «золотої рибки». З'являється «золота рибка» (об'ємна рибка зі скла).

- Недаремно ми сьогодні відправлялись у плавання на нашому кораблику «Мрія». Ось ми і зустріли того, кому можна загадати свої мрії і бажання. Адже, ви добре знаєте, що «золота рибка» може виконати всі бажання. Кожна дитина бере в руки «золоту рибку» і загадує їй своє бажання.



- Золота рибка обіцяє виконати кожне ваше бажання. А за всі ваші старання приготувала сюрприз. Дістаю із мушлі цукерки «Морські камінці», пропоную помити руки, після чого всім разом пригоститися.