

Конспект занятия по ФЭМП «Математические дидактические игры»

Образовательной деятельности

Познавательное развитие (**ФЭМП**)

Подготовительная группа

Программное содержание:

*Продолжать учить составлять и решать арифметические задачи на сложение.

*Совершенствовать представления о частях суток и их последовательности.

*Упражнять в правильном использовании слов: сначала, потом, до, после.

*Развивать внимание, память, логическое мышление.

*Воспитывать самостоятельность при выполнении задания.

Дидактический наглядный материал:

Демонстрационный **материал**: 9 картинок с изображением зайчиков, цифровые карточки. Серия картинок «*Распорядок дня*». Открытки с изображением предметов разной формы.

Раздаточный **материал**: геометрические фигуры (*круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал*). По одной фигуре на каждого ребёнка. Карандаши, листы бумаги с

изображением двух домиков разного цвета и дорожек к ним разной длины и разного цвета, 2 полоски в клетку. Предварительная работа: составление и решение арифметических задач на сложение. **Дидактические игры** «Геометрические фигуры», «Дополни предложение». Сюжетно- ролевая игра «Магазин».

1часть

Воспитатель (далее В-ль): «Дети, давайте вспомним о распорядке дня. Вспомним зачем нам надо ежедневно соблюдать распорядок дня и в садике и дома. (*Ответы детей*).

Дети, предлагаю поиграть в игру, которая называется. «Дополни предложение». Эта игра поможет вспомнить правильный распорядок дня тем ребятам, кто иногда его нарушает!

На доске картинки из серии «Распорядок дня».

В-ль предлагает детям рассмотреть их и рассказать, что на них изображено, затем просит закончить предложения и показать соответствующие

Картинки: - Утром девочка встаёт и сначала

-Девочка делает зарядку до

-Девочка вернулась с прогулки и

-До начала передачи «Спокойной ночи, малыши!»

-После просмотра передачи девочка

Дети самостоятельно составляют рассказ о распорядке дня.

2часть.

В-ль: «Дети, скоро вы пойдёте в 1 класс и вам пригодятся знания, которые вы получили в садике. Чтобы учиться отлично надо быть **внимательным**, развивать память, логику. В этом нам поможет умение решать арифметические задачи».

На панно бкартинок с изображением зайчиков, на некотором расстоянии расположено ещё 3 зайчика.

В-ль: «Дети, предлагаю составить задачу на сложение. Давайте, уточним, какие числа будут в задаче? (6и3).

«Дети составляют задачу: (на полянке гуляло 6 зайчиков к ним прибежали ещё 3 зайчика. Сколько зайчиков стало на полянке)

В-ль: «Давайте определим структуру нашей задачи (*условие, вопрос*). Задача повторяется ещё раз. Вызванный ребёнок решает задачу на доске. Рисует соответствующее количество зайчиков и называет арифметическое действие с помощью которого решена задача.

ФИЗКУЛЬТМИНУТКА

В-ль читает стихотворение, а дети выполняют соответствующие движения: Руки вверх поднимаем,

А потом их опускаем,

А теперь их разведём,

И к себе скорей прижмём,

А потом быстрее, быстрее

Хлопай, топай веселей.

Зчасть

В-ль: «А теперь отправимся в увлекательное путешествие по дорожкам разного цвета. Дети, будьте **внимательны**. Будешь **внимательным** и самостоятельным – будешь лучшим учеником!

У детей на листах бумаги изображения двух домиков разного цвета. К домикам ведут дорожки разного цвета и разной длины.

В-ль: «Давайте измерим длину дорожек с помощью полоски бумаги в клеточку и узнаем какая дорожка короче (*длиннее*)».

Предварительно объяснить, что полоску надо приложить к началу дорожки, отметить карандашом конец полоски, посчитать, сколько клеток уложилось в длине полоски и обозначить результат измерения карточкой с цифрой. (*Дети измеряют дорожки*).

В-ль уточняет: «Скольким клеткам равна длина красной дорожки? Какой длины красная дорожка? Скольким клеткам равна длина зелёной дорожки? Какой длины зелёная дорожка? Какая дорожка короче красная или зелёная? На сколько клеток красная дорожка короче зелёной? Что можно сказать о длине зелёной дорожки по сравнению с красной? До какого домика зайчики добегут быстрее? Обоснуйте свой ответ (*ответы детей*).

4часть.

В-ль: «Дети, а вы любите играть? Предлагаю поиграть в игру «*Магазин открыток*». На «*витрине*» набор открыток с изображением предметов разной формы. У детей по 1 геометрической фигуре (*треугольник, круг, прямоугольник, овал, квадрат*).

В-ль: «Дети, подумайте и найдите в нашем магазине открытку с изображением предмета, похожего на вашу геометрическую фигуру и обоснуйте свой выбор открытки.

Ответы детей (У меня круг. Я нашёл открытку с изображением часов, потому что часы тоже имеют форму круга и т. д.)

В-ль: *«Дети, сегодня вы старались, у вас всё получилось правильно!»*