

НОД по ФЭМП в старшей группе

Цель:

- закреплять знания о счете в пределах 10, геометрических фигурах.

Задачи:

- Совершенствовать навыки счета в пределах 10;

- Развивать умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны, углы и середину листа.

- Продолжать формировать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур (плоских).

- Развивать умение работать сообща, помогать друг другу.

Дидактический наглядный материал

Демонстрационный материал. Картинка с изображением космического пространства и космического корабля, карточки с изображением предметов разной формы (по количеству детей), силуэтное изображение ракеты, состоящей из геометрических фигур, соответствующих эмблемам детей, шнуры, физкультурные палки, мяч.

Раздаточный материал. Геометрические фигуры-эмблемы (по количеству детей), наборы плоских геометрических фигур, листы бумаги, круги.

Методические указания

Игровая ситуация «Полет в космос».

Воспитатель вместе с детьми рассматривает иллюстрации с изображением космического пространства и космического корабля. Предлагает совершить полет в космос и раздает эмблемы в форме разных геометрических фигур.

I часть.

(Звучит музыка, воспитатель собирает детей возле магнитной доски.)

Воспитатель:

- Сегодня мы с вами совершим путешествие. А куда – вы должны догадаться сами. Посмотрите на доску. Что вы видите? Куда мы отправимся? (на доске изображения космического пространства)

- Верно, в далекий космос. За время полета нам нужно будет выполнить разные задания. Согласны? Тогда в путь!

- Перед полетом нужно потренироваться.

• **Дидактическая игра «Считай дальше».**

- Я буду давать вам мяч и называть число от 1 до 10. Кому дам мяч, тот должен продолжить счет от того числа, которое я назвала до 10.

(Игра проводится с мячом. Воспитатель называет число, передавая мяч ребенку, а дети считают от названного числа до 10.)

- Следующее задание

• **Игра «Назови соседей».**

Воспитатель называет число, а дети его соседей (на один больше и на один меньше).

Воспитатель:

- Тренировка прошла успешно, можно отправляться в полет. Каждый из вас может выбрать себе космический корабль. (дети по желанию берут эмблему с геометрической фигурой и прикрепляют ее себе на грудь.)

- Готовы? В путь!

(Под музыку дети имитируют полет.)

II часть.

Воспитатель:

- Мы приземлились на неизвестную планету. Давайте оглядимся.

Игровое упражнение «Найди свой сувенир».

(На стульчиках и подоконниках разложены карточки с изображением предметов разной формы.)

Воспитатель:

- Вам нужно найти такую же геометрическую фигуру, какая у вас на эмблеме, найти космический корабль такой же формы и положить фигуру в корабль.

(Дети находят «сувенир», форма которого соответствует форме эмблемы, и кладут ее в космический корабль – на полу из гимнастических палок и скакалок выложены корабли – квадрат, прямоугольник, круг, треугольник)

Воспитатель:

- Продолжаем полет!

(Под музыкальное сопровождение дети имитируют полет и приземляются на стульчики за столы)

III часть.

Воспитатель:

- На чем мы совершаем полет в космос? (на ракете)

Игровое упражнение «Соберем ракеты».

Воспитатель дает детям указания, и дети под них выкладывают ракету на столе из блоков Дьенеша.

- Положите перед собой красный большой толстый квадрат
- Под ним – синий большой тонкий квадрат
- Над красным квадратом – синий большой толстый квадрат
- В нижний синий квадрат – желтый маленький толстый круг
- В верхний синий квадрат – желтый маленький тонкий круг
- Над верхним синим квадратом – красный большой толстый треугольник
- В красный квадрат – желтый большой тонкий круг
- Справа от нижнего синего квадрата положите желтый большой толстый треугольник так, чтобы острая вершина смотрела вверх.
- Слева от нижнего синего квадрата положите желтый большой тонкий треугольник так, чтобы острая вершина смотрела вверх.

Воспитатель:

- Ракеты готовы!

- Кого мы можем встретить в космосе? (пришельцев)

Воспитатель показывает Пришельцев на доске.

- Предлагаю собрать ракету для Пришельцев.
- Вам по схеме нужно собрать из блоков Дьенеша ракету для Пришельцев. Будьте внимательны, не ошибитесь!

(Дети на отдельном столе собирают ракету из блоков)

- Готово! Продолжаем полет!

(Под музыкальное сопровождение полет продолжается.)

IV часть. Продолжение полета.

Воспитатель:

- Устали? Предлагаю отдохнуть.

Воспитатель:

- Предлагаю поиграть в игру «Пожалуйста». (проводится игра)

Воспитатель:

- Ребята, пока мы отдыхали, у нас испортилось автоматическое управление.

Предлагаю продолжить полет с помощью ручного управления. Если все сделаем правильно, то сможем починить автоматическое управление.

- У вас в конверте есть красный круг. Это кнопка-руль. Установите ее в середине листа.

Воспитатель дает команды:

– впереди планета Марс, ее надо облететь, переведя пульт управления в верхний правый угол;

– навстречу нам движется метеоритный дождь, переводим пульт управления в нижний левый угол;

– приближаемся к искусственному спутнику Земли и переводим пульт управления в нижний правый угол;

– пересекаем созвездие Большой Медведицы и переводим пульт управления в верхний левый угол;

– переходим на автоматическое управление, переводя пульт управления на середину.

Воспитатель:

- Вот и исправили автоматическое управление.

Полет продолжается под музыку.

V часть.

Воспитатель:

- Пришла пора вернуться на Землю. Для этого нужно занять свой космический корабль. Ваш корабль такой же формы, как ваша эмблема. А капитаном будем дружелюбный Пришелец.

Игра «Найди свой космодром».

Воспитатель:

- В путь!

Дети приземляются на свои космодромы, формы которых соответствуют формам эмблем (космодромы составлены из шнуров и физкультурных палок и имеют формы квадрата, круга, прямоугольника, треугольника).

Итог.

Воспитатель:

- Вам понравилось путешествие? Что было самым интересным? Легким? Что вызвало трудности?

- Мы совершили отличный полет, помогли Пришельцам, отремонтировали пуль управления и вернулись на Землю. Всем спасибо!

1. Музыка

2. У доски беседа

3. Игра «Считай дальше»

4. «Назови соседей»

5. Раздать эмблемы

6. Музыка

7. «Найди сувенир»

8. Сувенир кладут в корабль нужной формы

9. «Собери ракету из фигур»

10. Ракета для Пришельцев по схеме из Б.Д. на отдельном столе

11. Игра «Пожалуйста»

12. Ручное управление

13. Вручение Пришельца

14. Дети занимают свой корабль