

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Березка»

**План конспект
по познавательному развитию (ФЭМП)
разработанный с применением
технологии «Ситуация» Л.Г. Петерсон**

Подготовила
воспитатель Шамулина М.Г.

г. Переславль-Залесский, 2018

Ф.И.О. педагога: Шамулина Марина Геннадьевна

Номинация: образовательная ситуация с дошкольниками

Образовательная область: познавательное развитие (ФЭМП)

Возрастная группа: средняя (4-5 лет)

Тема: «Порядковый счет»

Образовательные задачи:

1. сформировать представление о порядковом счете, закрепить умение считать до 6, умение соотносить цифры 1-6 с количеством;
2. сформировать опыт самостоятельного преодоления затруднения под руководством воспитателя;
3. закрепить умение определять и называть свойства предметов, умение ориентироваться в пространстве;
4. тренировать мыслительные операции анализ, синтез, сравнение и обобщение, развивать внимание, двигательную память, речь, логическое мышление, воображение, творческие способности.

Оборудование:

Демонстрационный материал:

6 различных игрушек: самосвал, кукла, мячик, котенок, пирамидка, неваляшка;

карточки с изображением клубничек -5 красных, 1- желтая;

карточки с 6 квадратами цвета кубиков.

Раздаточный материал:

карточки с изображением клубничек -5 красных, 1- желтая,

кубики разных цветов: красный, синий, желтый, зеленый, оранжевый, фиолетовый.

Ход образовательной ситуации:

Тема: «Порядковый счет»

1. Введение в игровую ситуацию.

Дидактические задачи: мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания о том, как делают покупки в магазине.

Дети собираются около воспитателя (*приветствуют гостей*)

- Случалось ли вам ходить по магазинам с родителями? (*да*)

- Что родители там покупают? (*продукты, одежду...*)

- А в какой магазин любят ходить все дети? (*магазин игрушек*)

- Я вам предлагаю сегодня пойти в магазин игрушек. Хотите пойти в магазин игрушек?

2. Актуализация знаний.

2.1. Игра «В магазине» (начало).

Дидактические задачи: актуализировать счет до 6, представления о правой и левой стороне, развивать внимание, память, речь.

/Воспитатель, построив детей парами, ведет детей в магазин, дети садятся на стульчики/

- Мы пришли в магазин игрушек. Вот витрина с игрушками. Вы сейчас будете покупать игрушки. Как называются люди, которые покупают игрушки? (*покупатель*). А кто продает? (*продавец*)

- Я буду продавец, а вы покупатели. Но, сначала игрушки на витрине нужно сосчитать.

- Давайте сосчитаем игрушки слева направо. Поднимите левую руку (*дети считают-б*). А теперь справа налево. Поднимите правую руку (*дети считают-б*)

- Считали слева-б, считали справа-б.

- Получается, если мы хотим узнать, сколько предметов, то не имеет значения, с какой стороны начинать счет, главное - при счете не пропустить ни один предмет и ничего не сосчитать два раза.

3. Затруднение в игровой ситуации.

3.1 Игра «В магазине» (продолжение).

Дидактические задачи:

- 1) создать мотивационную ситуацию для формирования представлений о порядковом счете;
- 2) сформировать опыт под руководством воспитателя фиксации затруднения и понимания его причины;
- 3) тренировать мыслительные операции анализ и сравнение, развивать речь, воображение, логическое мышление.

/В ряд стоят игрушки/

- Ребята, это магазин необычный. Когда вы приходите в магазин, говорите: "Продайте мне мяч" — и продавец продает. А в этом магазине продавцом будете вы, а я — покупатель.

- Продайте мне, пожалуйста, игрушку, которая стоит на первом месте
/Ребенок дает игрушку, но воспитатель говорит, что он хотел не эту игрушку, а ту, что находится на первом месте/

- Кто из вас догадался? (*первую с другой стороны*)

- Молодец! Ты тоже будешь продавцом, продай мне эту игрушку.

/Воспитатель ставит игрушки на место/

- Ребята, почему два продавца продали разные игрушки? (*одна игрушка находится на первом месте с одной стороны, а другая игрушка с другой стороны*)

4. Открытие нового знания.

4.1. Игра «В магазине» (окончание).

Дидактические задачи:

1) сформировать представление о порядковом счете, закрепить умение определять, где лево, а где право;

2) сформировать опыт самостоятельного открытия и эмоционального переживания радости открытия;

3) тренировать мыслительные операции анализ, сравнение и обобщение, развивать речь, логическое мышление, инициативность, творческие способности.

- Как же мне нужно было назвать продавцу игрушку, чтобы он правильно меня понял?

/Воспитатель выслушивает версии детей, старается отметить достижения детей/

- Вот теперь смотрите, как это место определяется. Мы с вами не зря искали правую и левую руку. Чтобы определить на каком месте стоит игрушка, нужно сперва определить с какой стороны будем считать.

- На каком месте справа стоит кукла?

- На каком месте слева стоит мишка?

- Какая игрушка стоит второй справа?

- Будем с машинкой играть? Покупаем.

- Какая игрушка стоит третьей слева?

- Будем с куклой играть? Покупаем. А теперь мы возвращаемся в детский сад, беремся парами.

(Дети возвращаются в детский сад).

5. Включение нового знания в систему знаний.

5.1. Игра «На огороде».

Дидактические задачи:

1) закрепить умение считать по порядку, умение определять и называть свойства предметов;

2) тренировать мыслительные операции анализ и сравнение, развивать внимание, речь, воображение.

Дети садятся за столы. На середине стола находятся карточки с красной клубничкой, по 5 на каждого ребенка.

- Ребята, посмотрите, это урожай нашего огорода, я собрала их для вас.

Положите их в один ряд.

(дети кладут карточки в один ряд)

- Посчитайте их.

/Все действия воспитателя, дублируются на фланелеграфе/

- А на одном кусту выросла желтая клубничка. (Воспитатель кладет карточки с желтой клубничкой — по 1 на каждого ребенка).

- Скажите, похожа она на остальные клубнички? Чем она отличается?

- Сколько теперь клубничек выросло на грядке? *(шесть)*

- Положите желтую клубничку на 3 место справа, на 1 слева.

5.2. Игра "Самый быстрый".

Дидактические задачи: организовать активный отдых детей, развивать внимание.

/Воспитатель предлагает детям поиграть. Часть детей будет выполнять задание, другая часть — проверять его выполнение, после чего дети поменяются ролями/

- Вы будете двигаться по группе под музыку. С окончанием музыки вы должны быстро сесть на поставленные стулья. Те, кто успел это сделать, начнут игру.

5.3. Игра «Найди свое место».

Дидактические задачи:

- 1) закрепить умение определять и называть свойства предметов, умение вести порядковый счет, связать его с движениями детей;
- 2) тренировать мыслительные операции анализ и сравнение, развивать внимание, двигательную память, речь, воображение.

Шесть детей получают по одному кубику, все разного цвета. Дети под музыку двигаются по ковру. При останове музыки воспитатель показывает детям карточку с цветными квадратами того же цвета, что и кубики. Дети должны выстроиться в том же порядке, что и квадраты на карточке (около стульчиков).

Проверяющим детям воспитатель задает вопросы:

- Кто стоит на втором (4,1) месте справа (слева).
- На каком месте слева (справа) стоит Валерия (Аида, Илья...)

Дети меняются местами. Игра проводится во второй раз.

6. Итог занятия.

Дидактические задачи: восстановить в памяти детей то, что они делали на занятии, создать ситуацию успеха.

Воспитатель собирает детей около себя.

- Где вы сегодня побывали?
- Что вы сегодня делали?
- Что вам показалось сложным, что понравилось больше всего?
- Молодцы вы помогли разложить клубничку, потому что узнали на какое место нужно ее ставить.
- А теперь ребята, выберите, если вам понравился наш сегодняшний поход в магазин, выберите улыбающийся смайлик, нет - грустный.

Дети выбирают смайлик и вешают на магнитную доску.