Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение.

Детский сад № 143 « Золотая рыбка» комбинированного вида.»

**Конспект открытого занятия для студентов по ФЭМП**

**с использованием игр В.В. Воскобовича.**

**«Морские приключения»**

**для детей старшего дошкольного возраста.**

**Воспитатель Степанова И.Н.**

**2019 год**

**Цель: Развитие у старших дошкольников логического мышления и познавательной активности.**

**Образовательные задачи:**

-создать ситуацию для развития логического и творческого мышления;

- способствовать развитию конструктивных умений.

**Развивающие задачи:**

- развивать процесс внимания и воображения;

- развивать слуховое и зрительное внимание;

- развивать мелкую моторику;

- развивать умение выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма;

- развивать речь, внимание, память, мышление.

- закреплять знание цифр, геометрических фигур;

- закреплять ориентировку на плоскости;( лево – право, над – под, выше – ниже)

**Воспитательные задачи:**

- вовлекать детей в совместную деятельность;

- стимулировать активность, вырабатывать умение соблюдать очередность действий;

- проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

**Оборудование:**  бутылка с посланием ,фигурки персонажей Фиолетового леса (Гусь Капитан, лягушата матросы, набор карточек « Забавные Зверята»,(персонажи Ёжик – наездник, Зайка – укротитель, Мышка – воздушная гимнастка, Крыска силачка, Пёс – жонглер) развивающие игры Воскобовича: « Коврограф», «Фиолетовый лес» «Игровизоры», «Прозрачные квадраты», « Квадрат Воскобовича» « Волшебная восьмерка», кораблик « Брызг – Брызг», Цветные веревочки и точки, «Геоконт» (на каждого ребенка, музыкальная колонка, (шум моря, звуки о помощи) схемы.

**Ход занятия:**

**Педагог:** Ребята, сегодня я решила рассказать вам удивительную историю про смелых зверят – цифрят. Они отправились в большое увлекательное путешествие, в котором их ждут приключения, и опасности, на поиски своего друга, он отправился навестить свою бабушку, но так до сих пор не вернулся. Хотите им помочь?

**Задание № 1 ( Коврограф.) Повторение цифр. Ориентировка в пространстве.**

**Педагог:** Спасибо, что вы такие смелые, без вас зверятам – цифрятам не справиться. ( располагаю артистов группой на игровом поле « Коврограф» не по порядку).

Давайте вспомним на чем мы можем отправиться в морское путешествие ?

Ответы детей;

**Педагог:** Давайте с вами построим корабль? (дети выполняют задание с заранее выставленными цветными точками)

Педагог: Ребята, зверята принесли с собой . Давайте мы их расставим на игровом поле.

- Какую цифру принёс Ёжик – наездник? ( 1) Прикрепите цифру один слева от зеленой точки.

- Какую цифру принес Зайка – укротитель? (2) Прикрепите цифру два ниже желтой точки.

\_ Мышка – воздушная гимнастка принесла с собой цифру….? (3)Прикрепите ее под красной точкой.

А Крыска - силачка принесла цифру,,,? (4) Прикрепите её справа от синей точки.

А Пес – жонглер принес цифру ,,,? (5).Прикрепите ее выше всех цифр посередине между 1 и 4 .

**Задание № 2. Конструирование корабля из цветных веревочек.**

**Педагог:** А теперь возьмите самую длинную веревочку и соедините точку 1 с точкой 4. ( перед детьми 4 веревочки разног цвета и размера)

Выберите самую короткую из веревочек и соедините точку 2 и 3

Какие по длине у вас остались веревочки? ( одинаковые)

Как это проверить?

Педагог: Посмотрите Что у нас получилось? Корабль.

А теперь осталось достроить парус..

**Задание № 3 Составим числовой ряд.**

**Педагог:** Молодцы корабль готов А теперь давайте зайдем на палубу. Но вот беда у зверят не получается подняться на палубу корабля, потому что они стоят не по порядку. давайте расставим их по порядку. Молодцы вот мы и зашли на палубу. Но как поплывут зверята без капитана? Ведь корабль не может плыть без капитана.

Разрешите познакомить вас с капитаном. Капитан Гусь и его команда лягушат Юнга, Старпом. Матрос.

По правилам Капитана Гуся он может взять на борт не более 10 пассажиров. Давайте посчитаем, сколько всего пассажиров на корабле?

**Задание № 4 Игра « Волшебная восьмерка»**

Педагог: Ребята теперь нашим зверятам нужны билеты. Сколько билетов нужно приобрести зверятам ? (6)

Давайте составим на волшебной восьмерке цифры это и будут их билеты.

У вас у каждого на столах лежат цифры составьте такую цифру какая у вас.

**Педагог:** Молодцы. Я вижу, вы старались. Всё готово! В путь!

Слышим шум моря и играем.

**Физминутка:**

Лево руля! (все поднимают левую руку)

Право руля! ( все поднимают правую руку)

Нос! (руки вперед)

Корма! ( перевернуться назад)

Поднять паруса! (руки вверх)

Драить палубу! ( делаем вид моем пол)

Пушечное ядро! ( приседаем)

Адмирал на борту! ( все замирают и отдают честь)

Далее взрослый путает детей . игра проводиться 2 – 3 раза.

**Задание № 5 Спасение друга кораблик « Брызг – Брызг»**

Заранее приготовленный сигнал о помощи.

**Педагог:** Ребята а вы слышите кто то завет на помощь .Может быть это а есть дружок на поиски которого отправились зверята – цифрятя? Давайте посмотрим в бинокль может быть и что то увидим.

Да вы видите ? что – то случилось в фиолетовом лесу на озере Айс? Кажется, сигнал идет от туда. Давайте подплывем поближе и посмотрим. Точно это Кот – акробат завет на помощь.

Ребята посмотрите. наверное это ветер гуляка налетел на корабль и сорвал с мачт все флажки вот почему Кот акробат не может плыть дальше. Давайте поможем Коту собрать все флажки и повесить их на мачту.

(Дети собирают флажки.)

**Педагог:** Давайте посчитаем, сколько зеленых, красных, желтых и фиолетовых флажков вы собрали?

(ответы детей)

Хорошо но флажки нужно повесить в сторону попутного ветра как вы думаете в какую сторону должны висеть флажки.( в правую).Тогда крепите их.

**Педагог:** Скажите .какая мачта самая высокая? Какая самая низкая? С какой стороны корабля находятся красные флажки, с какой зеленые флажки?

Педагог: Ну вот мы нашли друга Кота – акробата теперь можно и возвращаться обратно. Поплыли домой! Вперед!

(под музыку шум моря плывем)

**Задание № 6 игра « Прозрачный квадрат , Волшебный квадрат и Геоконт»**

**Педагог:** Смотрит в бинокль. Ребята, кажется, я вижу остров, и к острову прибилась бутылка. А в море бутылки кидают только с посланием или важным сообщением. Давайте высадимся на остров? .Только вот беда мы забыли прикрепить спасательные шлюпки к борту корабля? Что будем делать?

(ответы детей)

**Педагог:** А давайте посмотрим на свои столы из чего мы можем сконструировать шлюпки? - конечно у нас есть прозрачный квадрат или по другому нетающие льдинки с озера Айс. , еще есть волшебный квадрат и геоконт приступайте мастерите шлюпки. Какие фигуры вы использовали в строительстве? ( ответы детей) Молодцы. Поплыли? Вперед!.

**Задание № 6 «Игровизор»**

**Педагог:** Беру бутылку достаю послание . Ребята здесь записка и лабиринт. «Найдите короткий путь до сундука , при прохождении лабиринта нельзя проводить линии так, чтобы они встречались на дорожках, но можно проходить дважды в одни ворота. И соберите слово из «бусин» по пути не задевая «бусины» с другими буквами, и узнаете что вас ждет в конце пути»

(Дети ,кто уже умеет читать собирают слово Клад.

А другие находят короткий путь.)

**Педагог:** Молодцы А теперь нужно осмотреть внимательно нашу группу и найти клад.

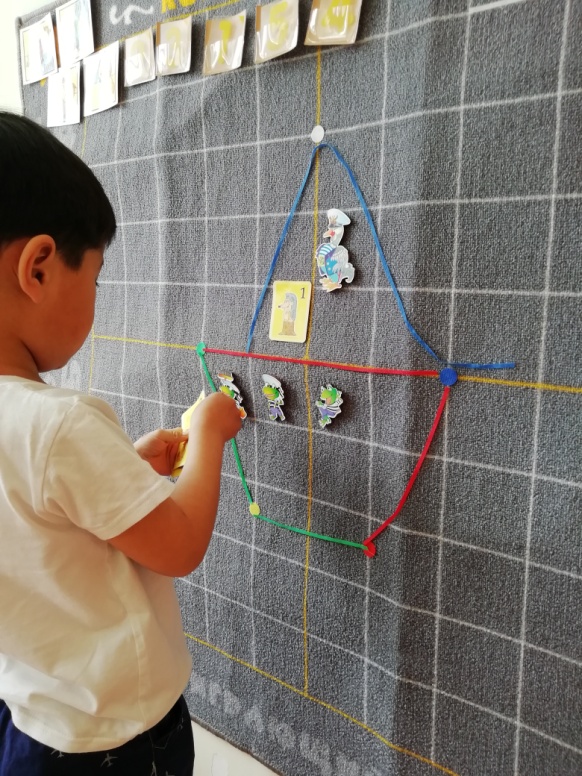
**Итог занятия:**

Ну вот мы и вернулись домой, и преодолели все препятствия на своем пути. Понравилось ли вам путешествие? Что больше всего понравилось? Мы нашли друга где его место в ряду цифр?

\_ Молодцы, сегодня мы были настоящими моряками, выносливыми, смекалистыми, активными.



****



****