

# Конспект открытого показа по ФЭМП в старшей группе «Полет в космос»

Цель: формирование элементарных математических представлений

Задачи:

*Образовательные:* совершенствовать навык счета в пределах 10, учить понимать отношения рядом стоящих чисел: 6 и 7, 7 и 8, 8 и 9, 9 и 10, закреплять умение называть число по цифре; продолжать формировать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур (плоских);

*Развивающие:* развивать навык конструирования по схеме, по памяти; развивать умение ориентироваться на листе бумаги, определять стороны, углы и середину листа; развитие познавательного интереса;

*Воспитательные:* воспитывать навык работы в группе.

Дидактический наглядный материал

*Демонстрационный материал.*

Картинка с изображением космического пространства и космического корабля, мяч, карточки с цифрами, бумажный космический корабль, бутылка с пробкой, уксус, сода, фонограмма космической музыки, приземления космического корабля, шнуры, обручи, гимнастические палки, предметы, по форме похожие на геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал.

*Раздаточный материал.*

Эмблемы с геометрическими фигурами, игра «Фонарики», «Фонарики Ларчик», листы с космическим фоном,

Ход НОД.

*Вводная часть.*

Педагог 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.

*Основная часть.*

I. Тренировка космонавтов перед полетом.

Дидактическая игра «Считай дальше». Игра проводится с мячом. Педагог показывает карточку с цифрой, бросает мяч ребенку. Ребенок называет число, передает мяч следующему ребенку, дети считают от названного числа до 10. Мяч возвращается педагогу.

Игра «Назови соседей». Педагог показывает карточку с цифрой. Дети называют число и его соседей (на один больше и на один меньше).

Дети рассаживаются за столы.

II. Игровое упражнение «Соберем ракеты».

Педагог показывает схему космического корабля. Дети минуту смотрят на схему, запоминают. Педагог закрывает схему, дети по памяти собирают космический корабль. После выполнения задания сверяют свои корабли с оригиналом.



### III. Фокус «Старт космического корабля».

Космический корабль из бумаги прикреплен к пробке, которая воткнута в бутылку. В бутылке налит уксус. Педагог незаметно для детей опускает в бутылку соду и затыкает бутылку пробкой. В процессе реакции уксуса с содой выделяется углекислый газ, который выталкивает пробку, а вместе с ней происходит «старт космического корабля»



### IV. Продолжение полета.

Звучит космическая музыка. Педагог предлагает продолжить полет с помощью ручного управления. Дети берут листы бумаги и устанавливают круг – пульт управления в середине листа.



Педагог 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 в нижний правый угол;
- пересекаем созвездие Большой Медведицы и переводим пульт в верхний левый угол;
- переходим на автоматическое управление, переводя пульт на середину.

V. Игра «Найди свой космодром». Дети под звук приземления космического корабля приземляются на свои космодромы, формы которых соответствуют формам эмблем (выполнены из обручей, гимнастических палок, шнуров и имеют форму квадрата, круга, прямоугольника, треугольника и овала).



VI. Игровое упражнение «Найди свой сувенир».

В «сувенирном магазине» разложены предметы и иллюстрации предметов разной формы. Дети находят «сувенир», форма которого соответствует форме эмблемы, и объясняют свой выбор.

*Заключительная часть. Рефлексия.*

Педагог предлагает ребятам рассказать, что на занятии им понравилось, что вызвало затруднения.