

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 28 г. Кузнецка

**План- конспект
непрерывной образовательной деятельности
по познавательному развитию в группе общеразвивающей
направленности
детей 6 – 7 лет на тему
«Путешествие в математическую галактику»**

Подготовила:
воспитатель Ивлиева Юлия Викторовна

Кузнецк, 2023

Цель: развитие интеллектуальных способностей дошкольников в процессе математического развития посредством использования STEAM технологии.

Задачи:

ОО «Познавательное развитие»

1. Закреплять знания о геометрических фигурах, признаках многоугольников (углы, стороны);
2. Продолжать развивать умение создавать алгоритм программы по заданным параметрам;
3. Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве.

ОО «Художественно – эстетическое развитие»

1. Продолжать формировать навыки составление коллективной работы (коллажа) с помощью различных изобразительных средств.

ОО «Социально-коммуникативное развитие»

1. Развивать умение работать в группах, в парах;

Этап	Деятельность педагога	Деятельность детей	Организация РППС
Организационный Введение в деятельность	<p>Раздается видеосигнал. На экране появляется изображение героя мультфильма «Тайна третьей планеты» Громозеки. Он приглашает детей в гости в математическую галактику, и предлагает принять участие в математическом конкурсе «Умники и умницы».</p> <p>Воспитатель интересуется, где может находиться математическая галактика и на чем туда можно отправиться.</p> <p>Предлагает изготовить космический корабль. Воспитатель дает обратный отсчет.</p>	<p>Дети принимают приглашение.</p> <p>Предполагаемые ответы детей</p>	<p>Экран, проектор</p>
Основной	<p>На экране появляется Громозека и предлагает детям выполнить ряд заданий и научить математике друзей – мышек-роботов. Все вопросы представлены в конвертах. Воспитатель предлагает ребенку прочитать название на конверте с цифрой 1</p> <p>Первое задание «Изучаем цифры»</p> <p>Воспитатель (открывает конверт) читает: «Необходимо собрать числовое поле с цифрами от 0 до 10 по схеме и познакомить с цифрами мышек-роботов».</p> <p>Воспитатель: «Ребята, сначала нам необходимо повторить, что означают кнопки и стрелки на роботах. Что обозначает зеленая кнопка? Голубая стрелка? и т.д.</p> <p>Роботы запоминают команды, в той последовательности, в которой мы его программируем».</p> <p>«Дети, роботов два и поэтому вам удобнее будет разделиться на 2 команды по желанию. Возьмите себе мышку – робота и приступим к выполнению задания».</p>	<p>Дети строят космический корабль.</p> <p>Считают от 10 до 0.</p> <p>Располагаются в математической лаборатории (кому как удобно)</p> <p>Дети читают название первого задания.</p> <p>Предполагаемые ответы (зеленая кнопка – старт, голубая стрелка – вперед, желтая кнопка – назад, фиолетовая кнопка – поворот на направо, оранжевая кнопка- поворот налево, красная кнопка – стоп сигнал, желтая кнопка – сброс программы).</p> <p>Дети делятся по желанию на 2 команды и выполняют задание (собирают числовое поле с цифрами от 0 до 10 по схеме)</p>	<p>Набор больших модулей.</p> <p>Экран, проектор, модули, столы для работы. Две робомыши.</p> <p>Конверты с заданиями</p> <p>Два набора числовых полей от 0 до 10</p>

	<p>Воспитатель: «Числовое поле вы собрали, но было еще задание научить роботов цифрам. Предлагаю 1 команде составить алгоритм выполнения задания от 0 до 5, ввести программу. 2 команде - составить алгоритм выполнения задания от 3 до 8, ввести программу. Не забудьте поставить робота в исходное положение: клетка 0, носик – в сторону клетки с цифрой 1.». Что у вас получилось?</p> <p>Громозека (на экране) оценивает выполнения задания и предлагает открыть второй конверт</p> <p>Второе задание «Решаем примеры» Воспитатель открывает конверт с цифрой 2 и читает: «Нужно решить примеры, полученные ответы разместить на панно с пропущенными соседями чисел». Объясните свое решение. Громозека оценивает выполнения задания.</p> <p>Физминутка Воспитатель приглашает детей на математическую разминку. «Кто, где?» (вопросы к детям: Кто с тобой рядом? Кто от тебя слева? Кто впереди тебя? Кто от тебя сзади? Кто стоит рядом с Наташей? Кто стоит справа от Вовы? Кто стоит сзади Олега? и т.д. Игра проводится 3 раза)</p> <p>Громозека предлагает открыть третий конверт.</p> <p>«Счет групп предметов» Воспитатель (открывает конверт под цифрой 3): В конвертах геометрические фигуры, наша задача, составить из них как можно больше групп. Сколько групп у вас получилось? Назовите многоугольники. Сколько углов у геометрических фигур? У какой фигуры меньше всего углов? Сколько вершин у пятиугольника? Сколько сторон у квадрата? А сейчас нужно научить роботов находить геометрические фигуры, используя схему- алгоритм. Для этого у каждой команды есть поле, на котором можно выполнять задание. Вы будете вводить программу роботам, а они выполнять их. Что у вас получилось?</p> <p>Громозека предлагает последнее задание. «Вам нужно из цифр и геометрических фигур составить картину «Как вы себе представляете математическую</p>	<p>Дети выполняют задание. Выкладывают карточками алгоритм движения робота и озвучивают его. Предполагаемые ответы детей (шаг вперед, шаг назад, поворот направо, поворот налево, стоп сигнал)</p> <p>Дети читают задание. Решают примеры на сложение и вычитание в пределах 1. Получившиеся ответы вставляют цифрами в окошечки на панно. Объясняют результаты решения.</p> <p>Дети встают парами по желанию и под космическую музыку двигаются, как роботы. Музыка заканчивается, дети останавливаются и отвечают на вопросы воспитателя.</p> <p>Дети читают название задания.</p> <p>Дети составляют группы – многоугольники, круги, овалы.</p> <p>Ответы детей</p> <p>Дети выполняют задание: 1 команда: учит робота находить зелёный ромб, а затем синий круг. 2 команда: учит робота находить желтый квадрат, а затем фиолетовый овал. Дети рассказывают о своих результатах.</p> <p>Дети работают в группах. (составляют коллективную работу – коллажи: наклеивают на схематичное</p>	<p>Набор карточек со стрелками для составления алгоритма движения, обозначающих пошаговое движение робота</p> <p>Два панно на мольбертах – таблицы с цифрами.</p> <p>Запись космической музыки</p> <p>Раздаточный материал – геометрические фигуры в конвертах</p> <p>Две поля с геометрическими фигурами. Карточки для выкладывания алгоритма движения робота по заданной команде. Два больших листа бумаги, трафареты</p>
--	---	--	---

