

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«ДЕТСКИЙ САД «ГНЕЗДЫШКО» г. Новый Уренгой



Конспект непосредственно образовательной деятельности
по познавательному развитию
(формирование элементарных математических представлений),
разработанный по технологии деятельностного метода Л.Г. Петерсон.
Тема: «Конус».
Образовательная ситуация «Играем вместе»
(средний дошкольный возраст).

Воспитатель:

Скачкова Татьяна Евгеньевна

г. Новый Уренгой

Цель:

- 1) сформировать представление о конусе и некоторых его свойствах, умение распознавать конус в предметах окружающей обстановки и среди других фигур;
- 2) сформировать опыт самостоятельного преодоления затруднения под руководством воспитателя на основе рефлексивного метода, опыт самоконтроля, закрепить способ действий «если что-то не знаю, придумаю сам, а потом проверю себя по учебнику»;
- 3) закрепить умение выделять и называть свойство предметов, представления об изученных геометрических фигурах, умение соотносить плоские геометрические фигуры с пространственными телами;
- 4) тренировать мыслительные операции – анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификацию, развивать внимание, память, речь, воображение, логическое мышление, творческие способности, инициативность.

Материалы**Демонстрационный:**

волшебный мешок с объемными геометрическими фигурами;
видеофрагмент профессора Почемучкина «Волшебные фигуры».

Раздаточный:

- 1) предметные картинки;

Оборудование: мультимедийный проектор.

Ход занятия**1. Введение в игровую ситуацию.**

Дидактические задачи: мотивировать детей на включение в игровую деятельность, актуализировать их знания об окружающем мире. Воспитатель собирает детей около себя.

- Есть ли у вас любимые игры?
- В какие игры вы играете дома?
- С кем вы играете дома?
- Хотите поиграть в игру «Жмурки»?
- Сможете?



2. Актуализация знаний.

Дидактические задачи:

- 1) актуализировать представление о свойствах объектов, о причинно-следственных связях между объектами и их свойствами и об использовании свойств объектов для их распознавания;
- 2) тренировать мыслительные операции – анализ, сравнение, абстрагирование, развивать внимание, речь, воображение, логическое мышление.

2.1. Игра: «Отгадай, кто я?».

Воспитатель по считалке выбирает водящую, который будет жмуриться. Дети стоят в кругу, водящий подходит с завязанными глазами. Водящий ловит детей и говорит, кто это?

– Как узнал? И так, несколько раз.

2.2. Игра: «Отгадай?».

Дидактические задачи:

- 1) актуализировать представления детей об изученных геометрических телах, умение выявлять геометрические формы в предметах окружающего мира, закрепить счетные умения;
- 2) тренировать мыслительные операции – анализ и синтез, развивать тактильную память, речь, воображение, логическое мышление..

Дети подходят к воспитателю.

- У меня есть волшебный мешок с объемными геометрическими фигурами. Вам нужно руками ощупать фигуру, вытащить, описать ее, после чего подойти к столу и выбрать из лежащих на нем картинок ту, которая напоминает на вытянутую фигуру.



- Почему вы так думаете?

3. Затруднение в игровой ситуации.

Дидактические задачи:

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

– Какая фигура осталась в мешке?

- Потрогайте по очереди, пощупайте.

– Смогли вы назвать фигуру?

- Почему не смогли?

4. Открытие нового знания.

Дидактические задачи:

- 1) сформировать представление о конусе и некоторых его свойствах, умение распознавать конус в предметах окружающей обстановки и среди других фигур;
- 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.

4.1. Игра: «Необычная фигура».

- Если бы к нам в группу пришел незнакомый мальчик, смогли вы его отгадать?
- Что же нам вначале делать?
- Я вам предлагаю познакомиться с новой фигурой.



- Опишите конус. На что он похож? (У него острый угол, желтого цвета, похож на колпачок, на морковку).
- Я вам предлагаю сравнивать конус с цилиндром- чем они похожи и чем отличаются?
- Они оба стоят на круге?
- У конуса один круг, у цилиндра - два.
- Цилиндр катится прямо, а конус вокруг своей оси.

5. Включение нового знания в систему знаний ребенка.

5.1. Игра: Найди похожие предметы».

Дидактические задачи:

- 1) закрепить умение видеть конусообразную форму в предметах окружающего мира, тренировать мыслительные операции анализ и сравнение, развивать внимание, речь;
- Я вам предлагаю в группе найти предметы похожие на конус и принести положить рядом с конусом.
 - Ребята, конус счастлив, что вы нашли похожие на него предметы.
 - Молодцы!
 - Я вам предлагаю посмотреть короткий видеосюжет профессора Почемучкина «Волшебный конус».
 - Что вам понравилось в фильме?
 - Что вы запомнили?
 - Что не понравилось?

6. Итог занятия.

Дидактические задачи: провести рефлексию деятельности на занятии.

Воспитатель собирает детей около себя.

- С какой фигурой вы сегодня познакомились?

- Что вам сегодня на занятии понравилось.

– Что не понравилось?

Список литературы

1) Петерсон Л.Г. «Примерная Основная общеобразовательная программа дошкольного образования "Мир открытий" Изд-во «Цветной мир».- М.: Ювента, 2014г.

2) Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка – ступенька к школе. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. Части 1, 2 – М.: Ювента, 2014.