

27.05.2020

Подготовительная группа

**Познание. Формирование элементарных математических представлений**

Тема	Программные задачи	Материал
В.П. Новикова стр.124 зан. №48 «Отрезок»	<p><u>Познавательное развитие:</u> - учить детей чертить отрезки и измерять их; -упражнять в счете тройками; - продолжать учить составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание по числовому примеру.</p> <p><u>Физическое развитие:</u> воспитывать умение сохранять правильную осанку, осознанно выполнять движения согласно тексту.</p> <p><u>Социально-коммуникативное развитие:</u> формировать интерес к учебной деятельности и желание учиться в школе.</p>	Для воспитателя мяч, цифры. Для детей: «Математический набор», тетрадь, в которой на одном листе на небольшом расстоянии друг от друга стоят две точки; карандаш, линейка.

*Ход:*

***Работа в тетради***

*Воспитатель предлагает детям разложить на столах числа по порядку от 1 до 20, а затем открыть тетради там, где лежат закладки.*

*— Соедините с помощью линейки две точки, и у вас получился отрезок (показывает на доске, как это сделать).*

*Затем дети самостоятельно выполняют задание в тетрадях.*

*Когда дети начертят отрезок, воспитатель предлагает измерить его с помощью линейки. Перед началом измерения напоминает, как надо прикладывать линейку к отрезку, чтобы измерение было правильным.*

*Дети измеряют отрезок и выкладывают на столе цифру, обозначающую его длину.*

*— Чему равен ваш отрезок? (Семи сантиметрам.)*

***Поиграем***

### **«Считай тройками»**

*Игра проходит в кругу с мячом.*

*Воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит: «Три, считай тройками». Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Шесть», — и бросает мяч следующему ребенку. Игра проходит в быстром темпе. Нужно привлечь к игре как можно больше детей.*

### **Сидя за столом**

*Воспитатель. Сегодня мы будем продолжать учиться составлять и решать задачи. На доске «запись»:*

$$\boxed{10} - \boxed{1} = \boxed{\phantom{0}}$$

*Посмотрите на «запись». Что обозначает этот знак (показывает на знак «минус»)? (Он обозначает, что отняли, чего-то стало меньше.)*

*—Придумайте задачу, в которой будут такие же числа, как в «записи» на доске.*

*Дети придумывают задачи. Воспитатель следит, чтобы содержание задач было разнообразным и интересным и обязательно ставил вопрос к задаче. Для решения у доски выбирается самая интересная из задач. Кто-нибудь из детей еще раз повторяет ее. Дети решают задачу и «записывают» решение у себя на столах:*

$$\boxed{10} - \boxed{1} = \boxed{9}$$

*На доске решение тоже должно быть записано. Воспитатель предлагает детям еще раз повторить задачу, а затем разбирает с ними структуру задачи, т.е. один ребенок называет условие, другой — ставит вопрос к задаче, третий — говорит решение, а четвертый — дает ответ.*

*На доске следующий пример:*

$$\boxed{7} + \boxed{1} = \boxed{\phantom{0}}$$

*— Давайте придумаем другую задачу.*

*Так же, как и в первом примере, воспитатель обращает внимание детей на знак «плюс», который показывает, что число увеличилось, чего-либо стало больше.*

*Далее вся работа идет аналогично первой задаче.*

*После решения задачи и «записи» решения дети говорят ответ, например: «На полке стало семь книг».*

### **Советы воспитателю**

Обратите внимание детей на то, каким числом заканчивается февраль. Вспомните, каким числом заканчивался январь. Отметьте, что в каждом месяце разное количество дней. Февраль — последний месяц зимы, следующий месяц — март, первый весенний месяц.

Внесите в игровой уголок новую игру «Морской бой». В нее могут играть одновременно два ребенка. Для этого надо приготовить два листа бумаги, разлинованных на 30 клеток. На них по горизонтали стоят цифры: 1, 2, 3, 4, 5, а по вертикали проставлены цифры: 1, 2, 3, 4, 5, 6. Дети берут по листу и рисуют на игровом поле по три корабля так, чтобы не видел партнер: один корабль равен двум клеткам в вертикальном положении, второй корабль равен трем клеткам в горизонтальном положении и третий корабль равен одной клетке. Игровое поле во время игры дети друг другу не показывают.

С помощью выбрасывания пальцев выбирается ведущий. Он называет предположительные координаты расположения по вертикали и горизонтали кораблей партнера, например: «3 и 2». Если в пересечении клеток есть корабль, то играющий говорит «попал». Тогда ведущий дает новые координаты. Если в корабль не попали, ход переходит к партнеру. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «потоплены» все корабли у кого-либо из игроков.

Расскажите родителям о том, что дети на занятии познакомились с отрезком. Посоветуйте поупражняться с детьми дома в рисовании отрезков с помощью линейки.

### **КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: ОТРЕЗОК**

#### **Физкультурное**

Тема	Программные задачи	Материал
Л. И. Пензулаева Стр.32 зан. 32	1. Метание мешочков на дальность правой и левой рукой «Кто дальше бросит». 2. Лазанье под шнур прямо и боком, не касаясь руками пола, в группировке — сложившись в «комочек». 3. Равновесие — ходьба между предметами на носках с мешочком на голове.	Мешочки, натянутый шнур, кегли, кубики, флажки.