

# КОСПЕКТИ ЗАНЯТЬ

Автор: Очеретна Ольга Степанівна

## «МАТЕМАТИЧНИЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку з використанням ІКТ

**Характеристика заняття:** фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

**Інноваційна ідея заняття:** ефективне використання інноваційної технології Нікітіних як специфічного дидактично-ігрового матеріалу, що дає можливість дітям накопичувати чуттєвий досвід, вирішувати численні математичні ситуації, оволодівати різними способами дій, необхідних для засвоєння елементарних математичних понять: число, лічба, вимірювання, елементарні обчислення; формувати у дошкільнят навички алгоритму, уміння порівнювати, аналізувати, узагальнювати, класифікувати.

**Завдання:** навчальні: формувати у дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції; вправляти в порядковій та кількісній лічбі, у визначенні попереднього та наступного числа; закріпити знання дітей про геометричні фігури та способи дій з ними; продовжувати вчити вирішувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання та віднімання; удосконалювати знання про дні тижня; вправляти в умінні розв'язувати логічні задачі та приклади.

**Розвивальні:** розвивати навчально-пізнавальні навички – уміння слухати, слідкувати за ходом розміркувань вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність вирішувати проблемні завдання.

**Виховні:** виховувати активність, самостійність; вміння розмірковувати; інтерес до логіко-математичних знань.

### Матеріал та обладнання:

Мультимедійне обладнання, відео фізкультхвилинка «Десять пальців маю я» іграшка калейдоскоп, м'яч, магнітна дошка, будиночки з цифрами на кожному дитині в межах 10, гра Нікітіна «Склади квадрат», геометричні фігури різної величини, форми та кольору, рецепт із картинок та цифр для гри «Приготуємо страву», роздруківки на кожному дитині на гру «Домалюй», картки із зображенням прикладів, кольорові олівці.

**Попередня робота:** розповідання та обговорення казки «Танграм», проведення розвивальних ігор Нікітіних, заучування вірша «Десять пальців маю я».

### Хід заняття:

#### I. Вступна частина.

##### 1. Організаційний момент.

Тато дуже здивував:

- Трубочку мені подарував.

Я на крісло відразу сів,

Усередину трубочки заглянув

В ній такі чудеса!

В ній така краса!

Я її трохи обертав

І картинки в ній міняв.

Відірватись день не зміг

- Відгадайте, що це?

Це не телескоп, а справжнісінький... (калейдоскоп)

**2. Повідомлення теми.** Діти, що це у мене? (калейдоскоп). Зараз ви по черзі подивитесь у нього. Що ж ви там побачили? (різнокольорові візерунки). А якого вони кольору? Чи бачили ви візерунки, схожі на геометричні фігури? На які? (трикутники, коло, квадрати, ромби, прямокутники і т.д.). За допомогою цієї іграшки ми з вами помандруємо цікавою математичною країною.

**II. Основна частина.** Тема нашого заняття «Математичний калейдоскоп».

На нас чекають різні цікаві завдання та ігри. Тож починаймо!

**1. 1. Дидактична гра «Весела лічба».**

*У цій грі нам допоможе м'яч.*

*А м'яч цей чарівний стане нам у пригоді,*

*Всміхніться, миленькі, - забава та й годі.*

*Усі у коло вставайте, веселу лічбу починайте.*

Діти передають м'яч і рахують у прямому порядку.

**Вихователь:**

*Ось м'яч зупинився на мить,*

*Рахунок у зворотньому напрямку біжить.*

Діти рахують у зворотньому порядку.

**Вихователь:** Молодці! Зараз наступна гра.

## 1. 2. «Знайди сусідів» (будиночки з цифрами)

**Вихователь:** - Гра ця незвичайна, ви бачите кольорові будиночки. В них мешкають цифри, які зовсім не знають своїх сусідів. Допоможемо нашим цифрам? (виконання завдання)

От, які ми молодці, допомогли цифрам знайти своїх сусідів.

**Вихователь:** - Наступне наше завдання

## 1. 3. «Тижні, шикуйсь! (дні тижня)

Ми з вами перевіримо наскільки добре ми знаємо дні тижня. Будьте уважні!

*Вранці ми із добрим ділом*

*День вітали..(Понеділок)*

*Ніченька минула скоро,*

*Трудовий іде..(Вівторок)*

*За ним спритна, молода*

*Поспішає..(Середа)*

*А четвертий день тепер,*

*Називається..(Четвер)*

*Діло добре ладиться,*

*Як настане..(П'ятниця)*

*Дома скрізь кипить робота,*

*Як почнеться день..(Субота)*

*А субота з хлібом - сіллю,*

*Привела сестру..(Неділю)*

**Вихователь:** - А хто назве їх по порядку?

- Який сьогодні день?

- А який був вчора?

- А який буде завтра?

Ну що, я думаю зараз саме час всім нам відпочити

## 1. 4. Відео фізкультхвилинка «Маю десять пальців я»

**Вихователь:** - Ну що ж відпочили? Тоді продовжуємо далі.

Наступне завдання пограти у гру

1. **5. «Склади квадрат».** Закріплення уявлення про складання цілого із частин.  
**Гра «Склади картинку» (Інноваційна технологія Нікітіних).** Кожній дитині видається конверт із геометричними фігурами, з яких складається певна картинка. Вихователь пропонує розглянути, з яких геометричних фігур складаються картинки, та скласти таку саму. Потім просить розповісти про розташування тієї чи іншої фігури на малюнку. Після простої вправи вихователь пропонує дітям продовжити роботу з геометричними фігурами за методикою Нікітіних
2. **6. «Склади квадрат».** Кожна із складових частин перемішується вихователем, після чого дитина розсортовує все по потрібним кольорам. Для цього вона вибирає купку деталей одного відтінку і поступово складає невеликого розміру квадрати. Робити це потрібно не кваплячись, і кожна частина в результаті повинна перетворитися у великий квадрат. Ця гра виникла з головоломки, в якій було потрібно з декількох шматочків різної форми скласти квадрат. Це була досить важка головоломка, тому Нікітін вирішив зробити ряд більш простих завдань. Гра має три категорії складності. У кожен входить по 12 різнокольорових квадратів. Усі 12 квадратів розташовані на фанерці розміром з альбомний лист і як би вставлені в віконечка. Нехай це буде цілий квадрат, квадрат з двох прямокутників, з двох трикутників і - розрізаний на дві частини по ламаній лінії. Деталі потрібно або розкласти по купках (у кожній - частини одного кольору), або показати, як з двох половинок виходить цілий квадрат. Далі дитині надається можливість діяти самому. Поступово малюк освоїть цей рівень і перейде на більш складний. На думку Нікітіна, ця гра сприяє розвитку відчуття кольору, засвоєнню співвідношення цілого і частини, формуванню логічного мислення та вмінню розбивати складне завдання на кілька простих.
  1. **7. Гра «Якої фігури не стало».**

На магнітній дошці викладаються геометричні фігури в певному порядку. Діти називають їх і запам'ятовують розташування. За сигналом вихователя діти заплющують очі, вихователь забирає одну або дві фігури. Розплющивши очі, діти мають визначити, яких фігур не вистачає. Гра повторюється два-три рази. Кожна із складових частин перемішується вихователем, після чого дитина розсортовує все по потрібним кольорам. Для цього вона вибирає купку деталей одного відтінку і поступово складає невеликого розміру квадрати. Робити це потрібно не кваплячись, і кожна частина в результаті повинна перетворитися у великий квадрат.

**Вихователь:** - А зараз ми з вами розв'яжемо логічні задачі

### 1. 8. Логічні задачі:

*Три руді лисиці,*

*Грались на травиці.*

*З них одна сховалась,*

*Скільки їх зосталось? (2)*

*Купила в крамниці сестричка,*

*Сім метрів шовкової стрічки.*

*Три мені віддала,*

*А скільки ж собі узяла? (4)*

*З.Вісім спілих грушок*

*На гілочці годайдались,*

*Три грушки з'їв Павлушка,*

*То скільки груш зосталось?(5)*

**Вихователь:** - Молодці! Наступна гра геометрична

### 1. 9. «Що змінилось?»

На дошці розташовані різнокольорові геометричні фігури. Діти закривають очі, а вихователь забирає одну фігуру. Потім діти дивляться і кажуть, що змінилось, якої фігури не стало?

**Вихователь:** - Діти, скажіть, а ви любите готувати страви? А чи допомагаєте ви своїй мамі?

1. **10. Наступне завдання дуже смачне.** Зараз ми спробуємо приготувати страву. У мене є ось такий рецепт. (діти згідно рецепту викладають у тарілочку певну кількість овочів або фруктів)

### 2. 11. Гра «Домалюй»

**Вихователь:** - А зараз ще одне логічне завдання ми з вами домалюємо певну кількість яблук, щоб відповідало вказаному числу

### 1. 12. Розв'язування прикладів.

**Вихователь:** - На останок спробуємо розв'язати цікаві приклади. Діти по черзі розв'язують приклади і дають відповідь.

## III.

### Рефлексія.

**Вихователь:** - Діти, що вам найбільше сподобалося на занятті?

- Які емоції були під час заняття?

- Молодці діти, я дуже вами задоволена. На занятті були активні, відповідали вірно. Тому, ось у цій коробочці для вас сюрприз.

## «МАТЕМАТИЧНИЙ ТУРНІР:

## КОРОЛІВСТВО КОЛЬОРОВИХ ПАЛИЧОК ПРОТИ «ПІЗНАЙКІВ»

Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку

**Характеристика заняття:** фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

**Інноваційна ідея заняття:** ефективно використання універсальної педагогічної технології – кольорових паличок Кюїзенера як специфічного дидактично-ігрового матеріалу, що дає можливість дітям накопичувати чуттєвий досвід, вирішувати численні математичні ситуації, оволодівати різними способами дій, необхідних для засвоєння елементарних математичних понять: число, лічба, вимірювання, елементарні обчислення; формувати у дошкільнят навички алгоритму, вміння порівнювати, аналізувати, узагальнювати, класифікувати.

**Завдання:** навчальні: формувати у дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції, а саме – підвести до розуміння, що число не залежить від характеру множини, величини елементів, їх розміщення та кольору; познайомити зі складом числа «7» з двох менших чисел: вправляти в порядковій та кількісній лічбі, у визначенні попереднього та наступного числа; закріпити знання дітей про цифри та числове значення кольорових паличок Кюїзенера; продовжувати вчити вирішувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання.

**Розвивальні:** розвивати навчально-пізнавальні навички – вміння слухати, слідкувати за ходом розміркувань вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність вирішувати проблемні завдання.

**Виховні:** виховувати активність, самостійність; вміння розмірковувати; інтерес до логіко-математичних знань.

**Демонстраційний матеріал:** панно «Місто кольорових паличок», силуети королів, комплект кольорових смужок Кюїзенера, цифри-магніти, знаки, 7 площинних геометричних фігур: великий червоний круг, великий синій круг, 2 великі сині квадрати, 3 маленькі сині круги, картка «Кольорові сходинки».

**Роздатковий матеріал:** палички Кюїзенера (10 комплектів); атрибути до гри «Знайди дім для палички», «Невирішені приклади», каси цифр та знаків «+», «=», «-».

**Попередня робота:** розповідання та обговорення казки «Місто кольорових паличок», проведення розвивальних ігор з паличками Кюїзенера», заучування вірша «Кольорові сходинки».

## Хід заняття

### I. Вступна частина

*Діти стоять півколом.*

#### 1. Організаційний момент.

**Вихователь:** Добрий день починається з гарного настрою, веселої посмішки, тож посміхніться, малята, один одному і побажайте всім доброго дня. *(Діти вітаються).*

## **2. Мотивація діяльності дітей.**

**Вихователь:** (звертає увагу дітей на панно «Місто кольорових паличок»)

- Малята, чи пам'ятаєте ви хто збудував місто кольорових паличок?

- Хто живе в цих гарненьких будиночках?

- А ви знаєте, що всі кольорові палички мають своїх королев і у своєму місті королеви проводять математичні змагання, або турніри, які називаються «Найрозумніший»? Королеви дізналися про те, що в нашому садочку є група «Пізнайки» і вирішили перевірити, чи й справді наші дітки такі розумні. Вони приготували для вас завдання. Якщо ми виконаємо ці завдання, то, можливо, отримаємо титул «Найрозумніший». Ну що, приймаємо виклик? **(Так!)**

### **II. Основна частина**

**Вихователь:** Перше завдання від королеви білих паличок. Вона хоче перевірити, чи знаєте ви кольорові числа і пропонує порахувати кольорові сходинки.

Ігрова вправа «Кольорові сходинки»

**Мета:** закріпити знання дітей про числове значення кольорових паличок Кюїзенера.

*Діти рахують сходинки:*

**Ми по сходинках крокуєм,**

**І всі сходинки рахуєм,**

**Десять кольорових сходинок**

**Всі ми знаєм назубок:**

**Перша - біла як сніжок,**

**Друга із рожевих пелюсток,**

**Третя - голубий океан,**

**Четверта - ніби червоний тюльпан,**

**П'ята - жовтого соняха цвіт,**

**Шоста - фіалки весняний привіт,**

**Сьома - чорний, пухнастий котик,**

**Восьма - смачний вишневий компотик,**

**Дев'ята - наш синій м'ячик,**

## Десята - оранжевий сонячний зайчик.

**Вихователь:** Молодці! Добре знаєте кольорові числа. Переходимо до наступного завдання. Друге завдання від королеви рожевих паличок. Ви повинні знайти дім для паличок, які загубилися.

Ігрова вправа «Знайди дім для палички»

**Мета:** формувати уявлення про числовий ряд, попереднє та наступне число.

*На килимку, на таці, лежать кольорові смужки. Навколо таці лежать картки з пропущеними сходинками. Діти повинні заповнити пропущені кольорові числа.*

**Вихователь:** Третє завдання від королеви блакитних паличок. Вона запрошує малят у подорож на транспорті. А що це за транспорт потрібно відгадати. Він не водний, і не повітряний, а який? Перевозить і пасажирів, і вантажі, але не по асфальтованій дорозі, а по якій? Отже, що це? (**Це потяг**) Потяг ви повинні збудувати самі, тож переходимо в конструкторське бюро. (Діти сідають за столи, будують потяг з 10 кольорових паличок).

Ігрова вправа «Прогулянка на потязі»

**Мета:** удосконалювати знання дітей про числовий ряд, склад числа з одиниць, властивості кольорових чисел.

**Вихователь:** Ну що, збудували потяг? Скільки вагонів у вашого поїзда? (**10**)

- Який номер у жовтого вагона? (**5**)

- Якого кольору шостий вагон? (**Фіолетовий**)

- Який номер у вагона, який стоїть між рожевим та червоним? (**Третій**)

- Який вагон найдовший? (**Десятий**)

- Який найкоротший? (**1**)

- Знайдіть вагон, який стоїть поряд з чорним, але не фіолетовий? (**Вишневий, №8**)

- Який вагон зліва від блакитного?

- Вагон якого кольору тобі найбільше подобається? Скільки ось таких пасажирів (вихователь показує білу паличку) в ньому поміститься?

**Вихователь:** Четверте завдання від королеви червоних паличок. Потрібно придбати квиток на потяг, щоб у ньому їхати. Палички – це ваші гроші. Які палички потрібно взяти, якщо квиток коштує 6 гривень? Назвіть числове значення паличок. (**Одну фіолетову, шість білих, дві блакитних, одну червону...**)

Ігрова вправа «Придбай квиток»

**Мета:** формувати уміння вирішувати проблемну ситуацію, закріпити знання про склад



числа «6» з одиниць та менших чисел.

*Діти виконують завдання.*

**Вихователь:** Працювали ми завзято,

Але час відпочивати.

Королева жовтих паличок пропонує музичну паузу для всіх. **(П'яте завдання - «Танок з королевами» під музичний супровід).**

*Діти беруть в руки силуети королев і танцюють під музику на килимку. Під кінець музики вишиковують числовий ряд кольорових чисел в прямому та зворотному порядку. Вихователь змінює королев після кожного ряду. Гра проводиться 2-3 рази.*

**Вихователь:** Шосте завдання від фіолетової королеви.

Гра-завдання «Склад числа «7»

**Мета:** познайомити дітей зі складом числа «7», показати незалежність числа від характеру множини, величини елементів, їх розміщення та кольору.

*Вихователь звертає увагу на панно. Там розміщені геометричні фігури (3 синіх малих круги, 1 великий синій круг, 1 великий червоний круг, 2 великі сині квадрати).*

- Діти, що ви бачите? **(геометричні фігури)**
- Які? **(круги, квадрати)**
- Скільки всього геометричних фігур? **(сім)**
- Як ви дізнались? **(порахували)**
- Знайдіть цифру «7».
- Розділіть ці фігури на 2 групи за кольором **(одна червона і шість синіх)**
- Скільки фігур синього кольору? **(шість)** Позначте цифрою.
- Скільки фігур червоного кольору? **(одна)** Позначте цифрою.
- Скільки всього було фігур? (сім) Отже, «7» - це скільки і скільки? **(шість та один)**
- А чи можна розділити ці фігури на 2 групи по іншому?**(можна, на круги і квадрати)**
- За якою ознакою? **(по формі)**
- Скільки квадратів? **(два)** Позначимо цифрою «2». А скільки кругів? **(п'ять)** Позначимо цифрою «5». Отже, «7» - це скільки і скільки? **(п'ять і два)**
- А чи можна ще по іншому розділити ці 7 геометричних фігур на 2 групи? **(можна, на**

**великі і маленькі)** Позначимо кількість великих і малих фігур цифрами (**4 великих і 3 маленьких**) Отже, «7» - це ще «4» і «3».

- З яких двох менших чисел складається число «7»? (**«1» та «6», «6» та «1», «2» та «5», «5» та «2», «3» та «4», «4» та «3»**)

**Вихователь:** Наступне завдання від королеви чорних паличок. У королеви чорних паличок скоро день народження. Вона хоче прикрасити свою оселю барвистими килимками, щоб було красивіше та веселіше. Вона запрошує вас в майстерню килимів.

Гра-права «Килимок для королеви чорних паличок»

**Мета:** закріпити склад числа «7» з двох менших чисел.

Діти сідають за столи і викладають склад числа «7» з кольорових паличок.

**1 чорна - 7**

**1 біла+фіолетова - 1+6**

**Рожева+жовта - 2+5**

**Блакитна+червона - 3+4**

**Червона+блакитна - 4+3**

**Жовта+рожева - 5+2**

**Фіолетова+біла - 6+1**

**Вихователь:** Королева вдячна всім дітям за барвисті килимки. Ми продовжуємо працювати. Далі восьме завдання від королеви вишневих паличок - «Бліц-турнір», що означає уважно слухати і швидко відповідати.

- Скільки сонечок на небі? (**Одне**)

- По скільки рук у мене і у тебе? (**Дві**)

- А вогнів у світлофора? (**Три**)

- А скільки лапок в пса Тризора? (**Чотири**)

- А скільки пальців на одній руці? (**П'ять**)

- А скільки пальців в кулачці? (**П'ять**)

- А скільки лапок у жука? (**Шість**)

- А скільки їх у павука? (**Вісім**)

- Скільки кольорів веселка має? (**Сім**)

- На скількох отворах сопілка грає? (**Дев'ять**)

- А скільки пальців на руках? (**Десять**)

- А на двох руках в двох кулачках? (**Десять**)

**Вихователь:** Молодці! Справились з завданням.

**Вихователь:** Дев'яте завдання від королеви синіх паличок. Їх королева хоче перевірити, чи вміють малята вирішувати приклади на додавання.

*Діти за допомогою паличок вирішують приклади на картках. Королева перевіряє правильність їх виконання.*

**Вихователь:** Десяте завдання від королеви оранжевих паличок. Королева оранжевих паличок уважно слідкувала за роботою дітей і хоче дізнатися, чи люблять діти казки?

- Назвіть, будь ласка, казки, в назвах яких є числа. (**«Вовк і семеро козенят», «Білосніжка і сім гномів», «Троє поросят», «Двоє жадібних ведмежат», «Казка про двох цапків», «Три ведмеді», «П'ятеро з одного стручка»**)

### **III. Заключна частина**

**Вихователь:** Оранжева королева десяток – найголовніша королева в місті кольорових паличок. Вона вважає, що ви заслуговуєте на звання «Найрозумніший», бо виконали всі завдання. Тому вона присвоює вам звання «Найрозумніші» і дарує вам приз – альбом «Цікаві ігри з паличками для найрозумніших».

**Підсумок.**

**Вихователь:**

**Закінчилась наша гра,**

**Вже на прогулянку пора.**

**Працювали ви завзято,**

**Дуже вправні ви, малята,**

**А тепер скажіть мені**

**Що сподобалось, що ні?**

*(Діти висловлюють свої міркування).*

ДОДАТОК

# Кольорові лічильні палички Кюїзенера

Комплект складається із 116 пластмасових призм 10-ти різних кольорів форм. Кожна паличка -це число, виражене кольором і величиною. Найменша призма має довжину 10 мм и являється кубом.

## «МАТЕМАТИЧНИЙ КВК»

Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку

**Характеристика заняття:** фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

**Інноваційна ідея заняття:** ефективне використання універсальної педагогічної технології - теорії розв'язання винахідницьких завдань дає можливість дітям здійснювати системний підхід, розв'язувати суперечності, вміння бачити навколишній світ у взаємозв'язку всіх його елементів, здатність віднайти необхідний у даній ситуації резерв; формувати у дошкільнят навички алгоритму, уміння порівнювати, аналізувати, узагальнювати, класифікувати.

**Завдання:** навчальні: формувати у дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції, вправляти в порядковій та кількісній лічбі, у визначенні попереднього та наступного числа; викликати у дітей радість і задоволення від розвиваючих ігор; підтримати інтерес дітей до інтелектуальної діяльності, прояви кмітливості, наполегливості, цілеспрямованості і кмітливості; продовжувати вчити вирішувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання.

**Розвивальні:** розвивати навчально-пізнавальні навички - уміння слухати, слідкувати за ходом розміркувань вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність вирішувати проблемні завдання.

**Виховні:** виховувати активність, самостійність; вміння розмірковувати; інтерес до логіко-математичних знань.

**Обладнання:** бейджики з іменами дітей, плакати із зображенням геометричних фігур, 2 аркуші ватману із зображенням геометричних фігур, 14 фломастерів, 13 геометричних фігур для гри «Танграм», казковий персонаж, медалі для кожного учасника команди.

## Хід КВК:

### **Під музику команди входять в зал.**

**Ведучий:** Друзі, сьогодні завітали ви до нас  
На наш веселий КВК.  
Ми раді тут вітати вас,  
Щоб посміхались повсякчас.

Отже, сьогодні в клубі веселих та кмітливих змагаються дві команди: команда «Розумники» і «Розумниці». Оцінювати ваші знання буде вельмишановне журі (*представлення членів журі*).

### **Перший конкурс називається «Загадки про цифри».**

Руку піднімати, швидко відповідати,  
А журі зараз попросимо - бали порахувати!

#### **Перша загадка команді «Розумники».**

Два кільця без кінця,

Усередині - без цвяха.

Якщо я перевернусь,

То ніяк я не змінюсь. (Вісім)

#### **А тепер загадка команді «Розумниці».**

Знизу кружечок, а зверху - гачок.

Сусідка у неї - п'ятірка завзята,

Вгадайте, як незнайомку цю звати? (Шість)

#### **Наступна загадка для команди «Розумники».**

Ця цифра дуже схожа на вітрило.

Навіть вітер про це знає

І вітрило підіймає. (Чотири)

#### **Команда «Розумниці» слухайте свою загадку.**

Ця цифра хвостик піднімає,

Шию гарно вигинає.

І так гарно впливає,

Наче лебідь з дивокраю. (Двійка)

### **Конкурс № 2 називається «Знавці прислів'їв».**

Цей конкурс ми почнемо з добре знайомих вам прислів'їв. Але називати по черзі відомі прислів'я було б нудно і нецікаво, тому ми вирішили вас опитати. Потрібно вибрати правильний варіант з трьох запропонованих. Прислів'я для команди «Розумники».

**Два чоботи ... Пара? Кара? Тара?**

А тепер відгадують прислів'я команда «Розумниці».

**Один оре, а ... руками махають. Семеро? Четверо? Один?**

Наступне прислів'я для команди «Розумники».

**Знай більше, а говори ... Менше? Більше? Швидше?**

«Розумниці», для вас прислів'я.

**Влітку один тиждень ... годує. Рік? Сік? Бік?**

Отож, «розумники» слухайте уважно.

**Справі - час, а потісі - ...Секунда? Година? Вічність?**

І останнє прислів'я.

**Скупий платить ... Двічі? Тричі? Один раз?**

- Молодці, відмінно впоралися із завданням.

**Конкурс № 3 називається «Цікаві завдання».**

У цьому конкурсі 2 цікаві завдання, над якими будуть думати обидві команди. Хто швидше впорається, той виграє.

**1 завдання.** Яка з геометричних фігур тут зайва?

**2 завдання.** Порахуйте, скільки трикутників на малюнку?

### **Фізкультхвилинка**

**Конкурс № 4.**

***Під веселу музику вибігає Незнайка і вітає дітей.***

**Незнайка:** - Доброго дня, малята! Я тут пробігав повз і почув радісний сміх дітей, веселу музику і вирішив заглянути до вас. А що у вас за свято?

**Діти:** - КВК.

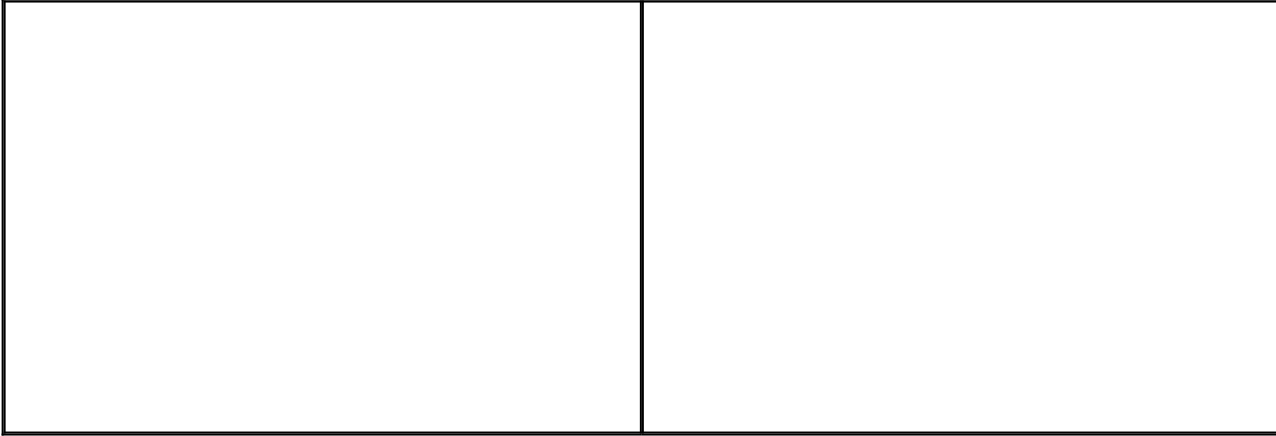
**Незнайка:** - Це свято красивих, веселих і крутих дітей?

**Діти:** - Та ні, це клуб веселих і кмітливих.

**Незнайка:** - Ну , якщо я потрапив в клуб веселих і кмітливих, у мене для вас буде завдання. Але спочатку дайте відповідь мені на запитання. Ви знаєте, що таке карнавал?

## **Відповіді дітей.**

**Незнайка:** - Карнавал - це народне гуляння, свято, наповнене бурхливими веселощами, танцями, розвагами. Давайте допоможемо нашим геометричних фігур відчути себе на карнавалі. У що може перетворитися кожна фігура? Правила. Кожній команді видається один аркуш ватману, на якому намальовані 2 геометричні фігури, і по одному фломастеру. Звучить музика, діти малюють, створюючи якийсь образ на основі геометричних фігур.



## **Конкурс № 5 для капітанів команд.**

Гра, в яку ми будемо грати називається «Танграм», або «головоломка з картону», або «геометричний конструктор». У грі використовується

7 геометричних фігур з картону, якщо щільно один до одного їх приєднувати, то можна скласти різні зображення.

Наші капітани створюватимуть зображення за зразком.

Переможе той, хто швидше впорається із завданням.

**Ведучий:** - Ну от, наш КВК підійшов до кінця. Дякуємо за участь нашим командам «Розумники» і «Розумниці» та усім, хто уболівав і, звичайно ж, вельмишановному журі.

Журі підводить підсумки і оголошує результати КВК. Незнайка вручає призи.

## **«ПОДОРОЖ НА МІСЯЦЬ»**

**Конспект заняття з математики для дітей старшого дошкільного віку з використанням блоків З.Дьенеша**

Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку

**Характеристика заняття:** фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

**Інноваційна ідея заняття:** ефективне використання універсальної педагогічної технології – логічних блоків З. Дьенеша як специфічного дидактично-ігрового матеріалу, що дає можливість дітям оволодіти мислительними операціями і діями, важливими як в плані основ математичної підготовки, так і з точки зору загального інтелектуального розвитку; накопичувати чуттєвий досвід, вирішувати численні математичні ситуації, оволодівати різними способами дій, необхідних для засвоєння елементарних математичних понять: число, лічба, вимірювання, елементарні обчислення; формувати у дошкільнят навички алгоритму, уміння порівнювати, аналізувати, абстрагувати, класифікувати, узагальнювати властивості, якими охарактеризована кожна фігура навчально-ігрового посібника.

**Завдання:** навчальні: удосконалювати знання дітей про геометричні фігури, розвивати вміння складати з частин ціле, закріплювати навички кількісної та порядкової лічби, вправляти в лічбі на слух, закріпити вміння додавати та віднімати по одному; використовуючи логічні блоки З.Дьенеша; закріпити вміння класифікувати предмети за кількома властивостями (колір, форма, розмір, товщина); вміти порівнювати, класифікувати, узагальнювати та користуватися картками-символами; розвивати мовлення дітей, закріпити знання по темі «Космічний простір», розвивати дрібну та загальну моторику, виховувати акуратність та самостійність; формувати у дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції, а саме – підвести до розуміння, що число не залежить від характеру множини, величини елементів, їх розміщення та кольору; продовжувати вчити вирішувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання.

**Розвивальні:** розвивати навчально-пізнавальні навички – уміння слухати, слідкувати за ходом розміркувань вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність вирішувати проблемні завдання.

**Виховні:** виховувати активність, самостійність; вміння розмірковувати; інтерес до логіко-математичних знань.

**Обладнання:** цифри-магніти, картки для гри «Число та цифра», логічні блоки З.Дьенеша (об'ємні та площинні), символи, макет зоряного неба.

## Хід заняття

### Вступна частина

Вихователь: Сьогодні заняття у нас буде незвичайне. Хочете вирушити у цікаву подорож? Ви бачили колись вечірнє небо? Яке воно? Чи подобається вам роздивлятись небо вночі? Чому?

Якого кольору Місяць? На що може бути схожий Місяць? Місяць і зорі, далекі планети і гаряче Сонце, весь неозорий простір – як ми можемо назвати одним словом? (Космос) Я пропоную вам вирушити у космічну подорож! На чому ми можемо відправитись на Місяць?



Наша ракета до польоту на Місяць готова. Кожен з вас бере один квиток та знаходить своє місце. Що вам нагадують ці квитки?

*(проводиться дидактична гра «Знайти своє місце» (діти беруть геометричну фігуру – площинні блоки З.Дьенеша і знаходять свої місця. Вихователь перевіряє правильність)*

Вихователь: Діти, але ракета вирушить в політ тільки тоді, коли ми відгадаємо код, а його треба розшифрувати.

*(проводиться дидактична гра «Рахуй, не помились»)*

Уважно слухайте і рахуйте звуки. Покажіть таку ж кількість пальців.

Ця швидка нова ракета

Для польотів на планети.

Ми у космос вирушаєм.

Що у нім-всього незнаєм,

Ми місця скоріш займаймо,

Пуск! І швидше відлітаймо!

- Рахуємо зворотною лічбою від десяти.

- Пуск!

*(Перед дітьми розкладається макет зоряного неба, де представлений маршрут, по якому вони мають подорожувати)*

### **Основна частина**

Вихователь: Ось ми потрапили на Місяць, тут багато роботи для нас. Треба розчистити Місяць від каміння, яке прилетіло із космосу.

- Чим відрізняються камінці? (кольором, формою, величиною, товщиною)

- Дівчатка кладуть у перший кратер всі сині фігури, крім трикутників.

- Хлопчики кладуть у другий кратер всі червоні фігури, крім кругів.

*(Проводиться дидактична гра «Поклади каміння в кратер»)*

- Чому дівчатка не поклали ці сині фігури? (тому що це трикутники). Які фігури залишились за кратером? Молодці! Летимо далі!

Вихователь: Діти, ми потрапили на планету, де пройшла пісчана буря і все засипало піском. Давайте разом спробуємо відшукати, що залишилося під піском.

*(Проводиться дидактична гра «Склади числовий ряд». Діти дістають навпомацки магніти із зображенням цифр і викладають числовий ряд).*

Вихователь: Ми виконали перше завдання! Тепер можемо подорожувати далі? Починаємо запуск та летимо.*(Діти рахують від 1 до 5).*

### **Фізкультхвилинка**

Ми у Космосі літаєм

Зараз всі відпочиваєм

Руки вгору, руки вниз

кругом себе обернись

Ми планети підкоряєм

Ну і трішки пострибаєм.

Вихователь: Ну що, відпочили? Можемо подорожувати далі? Починаємо запуск, та летимо.  
*(Діти рахують від 1 до 5).*

- Діти, подивіться, що ви бачите у космічному просторі?(зірки)
- Давайте порахуємо їх.
- А тепер заплющіть очі (педагог забирає 1 зірку), відкривайте. Що змінилося? Як це вийшло? (1 зірку забрали).
- Знову закрийте очі (*вихователь повертає зірочку*), відкривайте. Що змінилося?
- Як ми отримали число 10 ? (*до 9 додали 1*)
- А хто знає коли зірки зникають? (*Уранці*).

Вихователь: Діти, подивіться у вас на столі є картки, на яких зображені цифри. Нам потрібно прикріпити стільки зірочок, скільки показує цифра.*( гра «Число та цифра»)*

### **Заключна частина**

Молодці, ви добре попрацювали. Але час повертатися додому. Нам потрібно запустити нашу ракету за допомогою зворотної лічби. Давайте порахуємо від 10 до 1.

Ось закінчилася гра,

повертатись нам пора.

Працювали ми завзято,

дуже гарні ви малята.

Ви скажіть тепер мені:

що сподобалось, що ні?

*(Запитання до дітей)*

- А що саме вам сподобалося? Подивіться, на нас чекає якийсь сюрприз. Що це? (Ракета) Розкриємо? Дивіться, в ній сік. Як ви вважаєте, космонавти п`ють сік? А чому?. І ми з вами будемо здоровими, кмітливими.

## ДОДАТОК

Набір логічних блоків складається з 48 об'ємних фігур, які відрізняються за формою, кольором, розміром і товщиною. В наборі немає навіть двох фігур, однакових за всіма ознаками.

-  
-  
-

### «ПОДОРОЖ НА ПЛАНЕТУ МАТЕМАТИКИ»

**Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку**

**Характеристика заняття:** фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

**Інноваційна ідея заняття:** ефективне використання універсальної педагогічної технології В. Воскобовича як специфічного дидактично-ігрового матеріалу, що розвиває у дітей пізнавальний інтерес та дослідницьку діяльність; дає можливість дітям накопичувати чуттєвий досвід, вирішувати численні математичні ситуації, оволодівати різними способами дій, необхідних для засвоєння елементарних математичних понять: число, лічба, вимірювання, елементарні обчислення; формувати у дошкільнят навички алгоритму, уміння порівнювати, аналізувати, узагальнювати, класифікувати.

**Завдання:** навчальні: формувати у дітей сенсорно-пізнавальну та математичну компетенції, а саме – підвести до розуміння, що число не залежить від характеру множини, величини елементів, їх розміщення та кольору; познайомити зі складом числа «7» з двох менших чисел: вправляти в порядковій та кількісній лічбі, у визначенні попереднього та наступного числа; удосконалити вміння конструювати фігури за заданими координатами, вміння складати цифри по словесній моделі, орієнтуватися на аркуші паперу; удосконалити вміння конструювати фігури за заданими координатами, вміння складати цифри по словесній моделі; продовжувати вчити вирішувати логічні завдання на основі зорового сприйняття інформації та розв'язувати приклади на додавання. Формувати базові уявлення про навколишній світ, математичні поняття.

**Розвивальні:** розвивати навчально-пізнавальні навички – уміння слухати, слідкувати за ходом розміркувань вихователя, цілеспрямовано здійснювати елементарну інтелектуальну та практичну діяльність; розвивати логічне мислення, уяву, увагу, пам'ять, комбінаторні здібності, кмітливість, готовність вирішувати проблемні завдання; розширювати словниковий запас, активізувати фантазію, творчу уяву.

**Виховні:** виховувати активність, самостійність; вміння розмірковувати; інтерес до логіко-математичних знань.

**Матеріал:** аркуші паперу, розкреслені на дев'ять клітин за кількістю дітей; прості олівці; розвиваючі ігри В. Воскобовича: «Геоконт», «Двоколірний квадрат», «Методична казка про пригоди Квадрата» - перетворення 8-е, «Чарівна вісімка», «Забавні цифри», «Шнур-витівник», Коврограф «Скринька» - « еталони кольору »; листи зі схемами і координатами; дошка; указка; Світлофорчики; костюм для Малюка Гео; іграшка інопланетянина, аудіокасета з записом космічної музики.

**Попередня робота:** Знайомство з казками про пригоди Квадрата. Заучування лічилки.

**Дидактичні ігри:** «Знайди зайву фігуру», «Якої цифри не стало?», «Не помилися», «Зашифрують цифру».

**Рухливі ігри:** «Зроби фігуру», «Знайди пару», «Чия ланка швидше збереться».

**Малювання** «Веселка - дуга».

### **Хід заняття:**

**Вихователь:** - Малята, сьогодні у нас не просто заняття, а фантастична пригода - подорож, і ви зараз це зрозумієте. Але спочатку скажіть, чи любите ви гратися? Є така планета «Математика», там багато ігор та іграшок. Хочете відправитися на цю планету? Але вона дуже далеко від нас, і туди можуть дістатися тільки космонавти. Ви згодні?

- Космонавти дуже сміливі, сильні, розумні, вони вміють добре орієнтуватися в просторі і багато тренуються. І ми зараз проведемо невелике тренування для майбутніх космонавтів:

Праву руку вгору, праву руку вниз,

Правою рукою потрясемо і обернемося кругом.

Ліву руку вгору, ліву руку вниз,

Лівою рукою потрясемо і обернемося кругом.

Праву ногу вперед, праву ногу назад,

Правою ногою потрясемо і обернемося кругом.

Ліву ногу вперед, ліву ногу назад,

Лівою ногою потрясемо і обернемося кругом.

Всім тулубом вперед, всім тулубом назад,

Всім тулубом потрясемо і обернемося кругом.

(Діти виконують разом з вихователем.)

- Молодці, ви пройшли підготовку і готові відправитися на планету «Математики». Але тільки у нас немає космічного корабля. (Стук у двері. заходить дитина, одягнена в костюм Малюка Гео.)

**Малюк Гео:** Доброго дня, друзі! Я Малюк Гео з Фіолетового лісу. Не засмучуйтеся, я допоможу вам. За допомогою цих схем і координат ви зможете побудувати космічний корабель.

- Спасибі тобі, Малюк. Хочеш з нами полетіти на планету «Математики»? Залишайся і разом з нами побудуй космічний корабель. (Запропонувати дітям присісти за столи.)

- Діти, подивіться на схеми і координати. Читати їх потрібно зліва направо. Давайте разом прочитаємо: Б-4, Ж-2, Ж-4, З-3, Г-4, Г-2, Ф-2, Б-4. А тепер, сядьте рівно і приступайте до роботи. (Діти на своїх планшетах до гри «Геокоонт» конструюють космічний корабель за координатами. Закінчення роботи показують сигнальним Світлофорчиками.)

- Молодці! Тепер у нас є космічний корабель. Ви, звичайно, знаєте, що на кораблі повинен бути пульт управління. І ми зараз його намалюємо. Візьміть листок, розкреслений на дев'ять клітин, і олівець.

- Знайдіть середню клітинку, в ній ми намалюємо трикутник - це буде кнопка «Старт».

- У нижній правій клітині намалюємо квадрат - це кнопка «Стоп».

- У нижній лівій клітці намалюємо коло - це кнопка включення світла.

- Знайдіть верхню ліву клітину і намалюйте в ній прямокутник - це буде кнопка зв'язку з землею.

- У верхній правій клітині намалюйте овал, цю кнопку ми будемо натискати, коли потрібно відкрити або закрити ілюмінатори.

- У середній правій клітині намалюємо стрілочку від низу до верху - це кнопка прискорення, збільшення швидкості.

- У середній лівої клітці намалюємо стрілочку зверху вниз - це кнопка зниження швидкості.

- У середній верхній клітці намалюйте стрілочку справа наліво. Це поворот корабля наліво.

- У середній нижній клітці намалюємо стрілочку зліва направо - це поворот направо.

- Молодці! Перед польотом проведемо перевірку готовності пульта управління:

- Яка фігура намальована в середній клітці?

- Де знаходиться прямокутник?

- Знайдіть овал і скажіть, де він намальований?

- Яка фігура розташована в нижній лівій клітинці? (Діти відповідають на запитання за допомогою сигнальних Світлофорчиків.)

- Отже, пульт готовий, приготуйтеся до польоту, натискаємо кнопку «Старт»! Рахуємо відлік: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. (Звучить космічна музика). Наш космічний корабель набирає швидкість, ми вже в космічному просторі. А ви знаєте, що ми знаходимося в невагомості. Уявіть, що ваше тіло легке, як пушинка, на вас не діє земне тяжіння. Прошу всіх вийти в космічний простір. (Діти вільно рухаються під музику.)

- Малята, всі приміщення на кораблі називаються відсіками. Кожен відсік має номер і шифр. Зараз ви можете зайняти свій відсік і зашифрувати його. Дізнатися номер відсіку вам допоможуть «Звірята - цифрята». Візьміть картку з «Кумедною цифрою» і спробуйте цю цифру побудувати на конструкторі «Чарівна вісімка». (Діти будують кожен свою цифру.)

- Чудово, ви всі впоралися із завданням. А зараз потрібно свій відсік зашифрувати за назвою паличок у вашій цифрі за допомогою лічилки «кохлем - охле ...». Давайте спочатку згадаємо всю лічилку. (Відповіді дітей: «кохлем-охле-желе-зеле-гелі-селі-фе» з показом «Еталонів кольору».)

- А зараз приступаємо до кодування. (Діти по-черзі шифрують свої відсіки: 1 - «Желе-фі», 2 - «Охле-желе-зеле-гелі-селі», 3 - «Охле-желе-зеле-селі-фі», 4 - «Кохле- желе-зеле-фі », 5 -« кохлем-охле-зеле-селі-фі », 6 -« кохлем-охле-зеле -гелі-селі-фі », 7 -« охле-желе-фі », 8 -« кохлем-охле-желе-зеле-гелі-селі-фі », 9 -« кохлем-охле-желе-зеле-зелі-фі », 0 -« кохлем-охле-желе-гелі-селі-фе »).

- Шифр інших відсіків вимовляти вголос не можна, так як в цих відсіках знаходиться секретна інформація.

- Шановні космонавти! Ми з вами дружна команда. Значить, ми повинні знати сусідів своїх відсіків.

- Наша подорож триває. Ми летимо вже досить довго, але не зустріли жодної зірки. Давайте відкриємо ілюмінатори і подивимося, як красиво навколо. Але куди пропали всі зірки? У темряві ми не знайдемо дорогу на планету «Математики»? Нічого, засмучуватися не варто. Адже у нас є один, «Чарівний квадрат», який вміє перетворюватися. Послухайте казку про чергове перетворення квадрата: «Можливо тому, що зірки такі ж колючі, як їжачки, а можливо тому, що всім їжачкам сняться такі сни, Квадрату приснився незвичайний сон. Йому приснився ... зоряний дощ. Було абсолютно незрозуміло, звідки і куди летіли зірки, але всі вони пролітали крізь нього. Це було так чудово, що Квадрату теж захотілося стати зіркою. Прокинувся Квадрат, коли щось кольнуло його в бік. Але він цьому не здивувався. Він здогадався, що уві сні перетворився на зірочку.

- Спасибі тобі Чарівний квадрат. Ми обов'язково навчимося робити зірки і допоможемо повернути їх на небо. Уважно послухайте, як потрібно зробити зірку. Спочатку потрібно зробити мишку. А мишку ми вже вміємо робити. Потім кут квадрата зігнути всередину. Ось і вийшла зірка. Будь ласка приступайте до роботи. (Діти конструюють зірку.)

- Всі молодці, впоралися із завданням. Зараз зірки будуть висвітлювати нам дорогу і наша подорож триває. Увага, ми підлітаємо до планети «Математика». Знижуємо швидкість, натискаємо кнопку «Стоп». Можна залишити свої відсіки і ознайомитися з планетою. (Діти встають зі своїх місць. Грає весела музика і відкривається завіса. З'являється іграшка-інопланетянин)

Звучить грамзапис: - Доброго дня, я радий вас вітати на планеті «Математика»! Хто ви?).

Діти: Ми малята з планети Земля. Ми прилетіли, щоб подружитися з вами.

- Із задоволенням будемо з вами дружити. На нашій планеті багато ігор та іграшок. Ви хочете пограти?

Діти: Так, хочемо.

- Гра називається «Загадаю - відгадай!» Я буду загадувати, а ви відгадуйте.

1. Я знайшов в дуплі у білки п'ять лісових горішків.

Ось ще один лежить, мохом укритий.

Ну і білка! Ну і господиня! Всі горішки порахуйте (Відповіді дітей: 6.)

2. Ось кошеня-бешкетник до тарілки з молоком припало.

Там інше. Ось ще один сидить, тихо мишку чатує.

А завдання для малят - всіх порахувати кошенят! (3)

3. Онуку Саші добрий дід дав вчора шість цукерок.

З'їв одну цукерку Саша . Скільки ж залишилося штук? (5)

4. Ось приїхав Дід Мороз. Всім подарунки він приніс:

Зайчика - Галині, ведмедика - Марині, Соні - матрешку, Колі - гармошку. Скільки всього подарунків нарахували? (4)

- Молодці діти! Відгадали всі загадки. Залишіться на нашій планеті?

Діти: Дякуємо за запрошення, але нам пора повертатися додому на свою планету, нас чекають в дитячому саду.

- Тоді візьміть в подарунок цю гру, вона називається «Шнур-витівник».

- Дякуємо! Ми обов'язково пограємо в цю гру, коли прилетимо додому, в дитячий садок. А ви прилітайте до нас в гості. У нас в дитячому садку теж багато іграшок і різних цікавих ігор. До побачення!

- Увага, прошу зайняти свої місця. Приготувалися, натискаємо кнопку «Старт», рахуємо 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. (Звучить космічна музика.)

- Ми повертаємося додому, подорож добігає кінця. Наша планета Земля - найдивовижніша, так як тільки на ній є повітря, земля, вода, живі організми. Це наш спільний дім, ми повинні його берегти і охороняти.

- Ми прилетіли, Натисніть кнопку «Стоп». Ось ми і повернулися в дитячий садочок.

- Вам сподобалася подорож?

- Що сподобалося найбільше?

- Скажіть, які були труднощі під час подорожі?
- Що нового ви сьогодні дізналися?
- Дякую вам увагу, а в нагороду ми з вами йдемо грати в нову гру з планети «Математики».

## ДОДАТКИ

### ***Гра «Геоконт-конструктор»***

**Мета:** За допомогою даного планшета можна вчити цифри, букви, геометричні фігури, «малювати» різні предмети, візерунки, коштувати лабіринти, знайомитися з поняттями великий-маленький, навчити дитину орієнтуватися в просторі і виконувати завдання за зразком і т.п.

### ***Гра «Чарівний квадрат»***

**Мета:** знайомити дітей з геометричними фігурами (квадратом, прямокутником, трикутником і іншими), вчити розрізняти їх, визначати властивості і розміри; розвивати просторові уявлення, мислення, уяву, логіку, вміння порівнювати і аналізувати, логічне мислення, моторику рук і творчі здібності; тренувати увагу і кмітливість.



## «МАТЕМАТИЧНА ШКОЛА АФЛАТУНА»

Конспект комплексного заняття з пріоритетом логіко-математичних завдань з дітьми старшого дошкільного віку (6-й рік життя)

**Характеристика заняття:** фронтальне, комплексне, з пріоритетом логіко-математичних завдань, навчально-ігрове.

**Інноваційна ідея заняття:** ефективне використання передових педагогічних технологій та специфічного дидактично-ігрового матеріалу для формування логічних та мисленневих умінь: порівняння, аналізу, класифікації, узагальнення, кодування та декодування інформації, засвоєння елементарних навичок алгоритмічної культури.

**Завдання:** *розвивальні:* розвивати навчально-пізнавальні навички – уміння слухати, міркувати, приймати й виконувати завдання, асоціативно-образне мислення, тактильні відчуття, пам'ять, увагу, вміння зосереджуватися, виявляти готовність до розв'язання проблемних ситуацій.

*Навчальні:* формувати у дітей математичну та сенсорно-пізнавальну компетенції; вправляти у розв'язуванні задачі за допомогою паличок Кюїзенера та викладати розв'язання за допомогою цифрових карток. Закріпити знання про геометричні фігури (вміння розташовувати їх за певними правилами). Збагатити лексику дітей новим словом «древко».

*Виховні:* виховувати активність, самостійність; почуття любові до своєї Батьківщини; викликати позитивні емоції від спільного процесу (робота в підгрупах).

**Демонстраційний матеріал:** м'яка іграшка Афлатун; комплект кольорових паличок Кюїзенера; великі «веселі цифри»; картки-цифри; сніговик для дидактичної гри; книга «Арифметика-малятко»; ілюстрації до казок «Білосніжка і сім гномів», «Вовк і семеро козенят»; веселки; картки зі сніговиками; «цікаві фігури»; цифри.

**Роздатковий матеріал:** палички Кюїзенера (10 комплектів); блоки Дьенеша (5 комплектів); картки-властивості (по комплекту на кожну дитину); атрибути до дидактичних ігор «Засели будиночок», «Обладнай майданчик», «Веселі пасажери», «Пішли-пішли», «Прикрась сніговика»; картки зі сніговиками; набори цифр та знаків «+», «-», «=».

**Попередня робота:** *вихователя:* виготовлення великих «цікавих» цифр та фігур; матеріалу до дидактичних ігор: «Прикрась сніговика», «Веселі пасажери», «Опиши фігуру».

*Дітей:* проведення ігор з блоками Дьенеша, паличками Кюїзенера та ігор на розвиток асоціативного мислення, бесіди з матеріалами програми соціальної та фінансової освіти «Афлатун».

Хід заняття

### I. Вступна частина

Діти стоять на килимі півколом.

#### 1. Організаційний момент.

**Вихователь:** Доброго дня, дівчатка! (дівчатка плескають в долоні)

- Доброго дня, хлопчики! (*хлопчики плескають в долоні*)

- Доброго дня ті, у кого сьогодні чудовий настрій! (*всі діти плескають в долоні*)

## **2.Мотивація діяльності дітей.**

**Вихователь:** Діти, сьогодні до нашого садочка кур'єр Нової пошти приніс пакунок. Я його відкрила, а там – ось ця книжка. (*Вихователь показує дітям книгу «Арифметика-малятко»*)

**Вихователь (гортає книгу):** Це – «Арифметика-малятко» -

Арифметика-малятко – книжка та ще й загадка.

Допоможе цифри знати,

І навчить вас рахувати:

1, 2, 3, 4, 5...

Скільки пальців є в усіх,

Скільки в небі журавлів,

Скільки ми знайшли грибів,

Скільки квітів запашних,

Скільки вікон у хатині,

Кошенят у господині,

Скільки на гілках птахів,

Скільки тигрів-хижаків,

Скільки крилець у курчат

Та гостинців для малят,

Дід Мороз – Червоний ніс,

Скільки в Новий рік приніс

Розповідь про все спочатку

Арифметика «Малятко»!

**Вихователь:** А чи здогадались дітки, хто міг прислати нам цю книжку? (*Діти висловлюють свої припущення*).

**Вихователь:** Діти, разом з книгою ще й запрошення надійшло.

*Діти читають:* «Запрошую вас до математичної школи. Афлатун».

**Вихователь:** Приймаємо запрошення? (Так)

## II. Основна частина

**Вихователь:** А щоб потрапити до математичної школи Афлатуна, нам потрібно показати, як ми вміємо рахувати.

### Ігрова вправа «Вмій рахувати»

**Мета:** розвиток уміння рахувати за допомогою тактильних відчуттів.

Вихователь пропонує дітям стати в коло, завести руки за спину. У руки кожній дитині вкладається картка з нашитими гудзиками. На слова вихователя: «Покажіть 1, 2, 3, 4, 5... гудзиків», діти, попередньо полічивши на дотик, показують картку з відповідною кількістю гудзиків.

**Вихователь:** Молодці, діти! Справились із завданням. Можна йти до математичної школи. А що потрібно брати із собою до школи? (Портфель, книги, зошит, олівці, ручку...) А ми з вами візьмемо з собою цю книгу.

*Діти підходять до «Математичної школи Афлатуна» (імпровізований будиночок).*

**Афлатун:** Добрий день, діти! Я дуже радий, що ви вмієте рахувати і готові навчатися в моїй математичній школі. Запрошую вас на перший урок до класу «Веселих цифр» (дзвенить дзвоник).

*Діти підходять до цифр.*

### Дидактична гра «На що схожа цифра?»

**Мета:** розвивати асоціативно-образне мислення.

**Вихователь:** А ось і вони, зустрічають нас.

Перша цифра в нас – один.

Струнко стань на хвильку ти,

Ліву руку відхили,

Й одиничку утвори.

*(Діти показують «один»).*

А ще ось цифра «два».

Двійка на ставку живе:

Наче, лебідь пропливе,

Обернеться, усміхнеться,

Малюкам крилом махне.

Перші цифри - дві сестри,  
Ось і третя - цифра «3».  
З промінцем метелик встав,  
Крильця сонцю показав,  
Подивись уважно ти  
І побачиш цифру «3».

А ось стілець перевернувся,  
На «четвірку» обернувся!

А наступна цифра «5» -  
Дуже гарна цифра «5»,  
Цифра кругла, ще й з хвостом,  
Наче яблуко з листком.  
З яблуні на землю - скік,  
І об землю збило бік.

Цифра «6» - немов замок:  
Знизу - круг, вгорі - гачок.

**Вихователь:** Сподобались вам цифри? (Так)

**Логічна розминка**

**Вихователь:** Веселі цифри приготували для вас цікаві запитання:

- Скільки горішків в пустій склянці?

- Скільки хвостів у 3-х котів?

**Вихователь:** Молодці. Правильно відповіли. Веселі цифри чекають в гості ще одну свою подружку. Хочете з нею познайомитись? Тоді сідайте на свої місця.

### **Вивчення нового матеріалу**

*(робота з паличками Кюізенера, знайомство з числом «7», цифрою «7»)*

**Вихователь:** Діти, покладіть перед собою на столі 6 карток з білими сніговиками. Порахуйте. А якщо до них додамо ще одного синього сніговика, скільки всього стане сніговиків? *(Сім)*

**Вихователь:** Під кожним сніговиком покладіть по одній кольоровій одиничці. Скільки одиничок? *(Сім)*

**Вихователь:** З'єднайте їх в одну суцільну паличку. А тепер знайдіть кольорову паличку, яка б дорівнювала довжині 7 білих одиничок.

*(Діти знаходять чорну паличку).*

**Вихователь:** Це число «сім». Якого воно кольору? *(Чорного)*

**Вихователь:** Де зустрічається число «7»?

І у житті цім нам усім

Не обійтись без цифри «сім».

Сім кольорів веселка має,

Сім гномів в лісі проживає,

Сім козенят в кози було.

І у тижні є днів сім -

Також відомо нам усім.

*(Вихователь показує ілюстрації веселки до казок: «Білосніжка і сім гномів» та «Вовк і семеро козенят». Діти прибирають зі столів в підноси картки зі сніговиками, кольорові палички).*

### **Дидактична вправа «Сходишки»**

**Мета:** розвивати вміння рахувати від 1 до 7, від 7 до 1.

**Вихователь:** Діти, кольорове число «7» хоче з вами пограти в гру «Сходишки». Для цього давайте побудуємо сходишки за допомогою кольорових паличок від 1 до 7, і спробуємо

піднятися по сходинках і спуститись назад, проспівуючи кожне число. Молодці! Гарні сходинки побудували і порахували.

*(Діти складають палички в коробку).*

### **Знайомство з цифрою «7»**

**Вихователь:** Число «7» можна позначити особливим значком – цифрою «7».

*(Діти розглядають цифру «7»).* Цифра «7» складається з хвилястої горизонтальної лінії і похилої вертикальної палички. Давайте ми її напишемо вказівним пальцем в повітрі.

**Вихователь:** Діти, цифра «7» підготувала для вас задачу:

До математичної школи Афлатуна прискакало 6 зайчиків, потім прийшла 1 лисичка. Скільки всього звіряток прийшло до математичної школи?

Розв'язати задачу нам допоможуть кольорові палички.

- Скільки зайчиків прискакало до математичної школи? (6)
- Покладіть кольорову (фіолетову) паличку 6.
- Скільки прийшло лисичок? (1)
- Покладіть кольорову (білу) паличку 1.
- Якщо лисичка прийшла до зайчиків в клас, то звіряток стало більше чи менше? *(Більше)*
- Ми будемо додавати чи віднімати? *(Додавати)*
- Приєднайте білу паличку до фіолетової.
- Щоб дізнатись, скільки всього звіряток прийшло до школи, нам потрібно знайти довжину палички, яка складається із 6 і 1.
- Це чорна паличка 7.
- Скільки всього звіряток прийшло до школи? *(Сім)*
- Викладемо рішення задачі за допомогою цифр.

*(Дитина викладає на дошці:  $6+1=7$ ).*

*(Діти прибирають кольорові палички і цифри на місце).*

### **Графічні трансформації цифри «7»**

**Вихователь:** Наші веселі цифри вже зачекалися свою подружку – цифру «7». А ви хочете дізнатися, на що схожа цифра «7»?

*(Вихователь показує табличку з цифрою «7» - прапорець)*

Квітне стяг у всій красі,  
А я бачу цифру «7»,  
Бо у «сімці» є усе,  
Що нам радість принесе.

*В.Тименко*

*(Вихователь прикріплює цифру «7» до інших цифр).*

### **Конструювання українського прапорця з кольорових паличок**

**Вихователь:** Діти, якого кольору наш український прапор? *(Синьо-жовтий)*

**Вихователь:** Що позначає жовтий колір? *(Це колір пшеничної ниви; колір хліба – зерна, що дарує нам життя; це колір сонечка, що зігріває нашу Батьківщину і без якого не дозрів би життєдайний хліб)*

**Вихователь:** Що позначає синій колір? *(Це синє українське небо – ясне, чисте та мирне)*

**Вихователь:** Ось чому наш народ обрав для свого прапора ці кольори. Давайте спробуємо викласти прапорець з наших кольорових паличок.

**Вихователь:** Кожен прапорець тримається на паличці, яка називається древко. Давайте повторимо це слово всі разом. *(Діти повторюють всі разом, а потім по одному).*

*(Діти викладають прапорець. Дзвенить дзвоник).*

**Вихователь:** Діти, перерва! Давайте Афлатунові покажемо, як ми вміємо відпочивати.

### **Фізхвилинка «Баба снігова»**

Ми взяли сніжечку зовсім трішки *(нахил вперед, показують набирання снігу у жменьку)*

Невеличкі, ось такі, зліпили сніжки *(стають прямо і зображують кистями рук формування сніжки)*

Перевертом далі сніжки покотили *(рухаючись вперед, показують, як скачується снігова грудка)*

Отаку велику грудку ми зробили *(зупиняються, присідають і руками перед собою описують велике коло)*

Ось найбільша грудка – ноги *(притупують на місці)*

Трохи менша грудка – тулуб *(проводять руками від плечей донизу)*

А найменша – голова *(руки на щоках, ритмічні повороти головою)*

Здрастуй, бабо снігова! *(роблять крок вперед, простягаючи руку для привітання)*

**Вихователь:** Афлатун запрошує нас на 2-й урок до класу «Цікавих фігур».

*(На дошці «цікаві фігури» - тільки прямокутник, без зображення. Діти підходять і стають півколом).*

### **Графічні трансформації**

#### **Дидактична гра «Які фігури сховав у тваринках художник?»**

**Мета:** розвиток асоціативного мислення.

**Вихователь:** Коли художник малював цих тваринок, то помітив, що в їхніх зображеннях можна відшукати різні геометричні фігури. Уважно роздивіться і подумайте, в яких із намальованих тваринок сховалися ці фігури? Які?

#### **Дидактична гра «Про що ти подумав?» (асоціації за геометричними фігурами)**

**Мета:** розвиток асоціативного мислення.

**Вихователь:** Художник намалював прямокутник, але ще не придумав тваринку, в зображенні якої можна побачити прямокутник. А про що ви подумали, побачивши прямокутник? *(Про книгу, бо вона має прямокутну форму; про машину, бо у неї кузов прямокутної форми...)*

**Вихователь:** Художник подумав і намалював папугу. А я, до речі, подумала про автобус. Чому? *(Діти пояснюють).*

**Вихователь:** А ще, діти, тому, що нас чекає цікаве завдання.

#### **Дидактична гра «Веселі пасажери»**

**Мета:** вчити класифікувати фігури за кольором, формою і величиною *(логічні фігури)*.

**Матеріал:** логічні фігури.

**Хід гри:** вихователь пропонує дітям допомогти цікавим пасажерам *(логічним фігурам)* зайняти свої місця в автобусах, звертаючи увагу на колір, форму і розмір.

**Вихователь:** Нам потрібно допомогти логічним фігурам знайти свої місця в автобусах.

#### **Дидактична гра «Опиши фігуру»**

**Мета:** розвивати вміння дітей «кодувати» і «декодувати» ознаки геометричної фігури, логічне мислення.

**Вихователь:** Я тут знайшла коробочку з дуже цікавими фігурами. Що це за фігури? *(Блоки Дьенеша)*



Маємо фігур багато,

Форми різної вони.

З ними сумно не буває,

Бо вони ще й чарівні.

**Вихователь:** Давайте про них розповімо. А допоможуть нам у цьому картки-властивості.

*(Діти на килимку викладають біля обраної фігури картки-властивості і прочитують викладене).*

Наприклад:

### **Робота в підгрупах**

**Вихователь:** Лісові звірята підготували для блоків будиночки, майданчики для гри. Давайте допоможемо фігурам знайти свої місця. Але в нас на це завдання залишилось дуже мало часу, зараз закінчиться 2-й урок. Що ж нам робити? Як за короткий проміжок часу виконати багато завдань? Ви дозволите мені розподілити завдання?

#### **1 підгрупа - дидактична гра «Засели будиночок»**

**Мета:** розвивати вміння класифікувати фігури за їх якостями.

**Матеріал:** блоки Дьенеша (*об'ємні або площинні*). Картки з намальованими будиночками.

**Завдання гри:** розселити мешканців будиночка (*геометричні фігури*) по їх кімнатах.

**Варіанти будиночків:**

#### **2 підгрупа - ігри з двома та трьома обручами**

##### **Розвивальна гра з двома обручами**

**Мета:** розвивати вміння класифікувати геометричні фігури одночасно з врахуванням двох ознак; визначати які з предметів задовольняють дві дані умови (*підготовка до введення, поняття загальної частини множини*).

**Матеріал:** блоки Дьенеша, два обручі різного кольору (*за кольором блоків*), картки-властивості.

**Хід гри:** на підлозі – два різнокольорові обручі (*синій і червоний*), обручі перетинаються, тому мають спільну частину. Вихователь пропонує дитині розкласти блоки за двома властивостями – форми і кольору (*червоні і круглі*). В спільній частині (1) розміщуються червоні круглі блоки.

## Розвивальна гра з трьома обручами

**Мета:** класифікація блоків за трьома властивостями.

**Матеріал:** блоки Дьенеша, три обручі (червоний, жовтий, синій).

**Хід гри:** вихователь пропонує іншій дитині розмістити блоки в трьох обручах, які перетинаються, за допомогою трьох властивостей (бути червоним, бути квадратним, бути великим). В спільних частинках будуть:

(1) - квадратні червоні великі блоки;

(2) - всі квадратні червоні блоки;

(3) - квадратні великі блоки;

(4) - великі червоні блоки.

## 3 підгрупа

### Дидактична гра «Прикрась сніговика» (блоки Дьенеша)

**Мета:** розвивати вміння дітей читати схему, знаходити відповідний блок для прикрашання сніговика.

**Вихователь:** Діти, ми зліпили сніговика, а тепер давайте його прикрасимо і подаруємо Афлатунові.

*(Діти читають схеми, знаходять потрібний блок і прикрашають сніговика).*

*(Дзвенить дзвоник.)*

**Вихователь:** Ось і закінчився другий урок. Молодці, виконали досить складні завдання.

## III. Підсумкова частина

*Діти підходять до Афлатуна.*

**Вихователь:** Діти, вам сподобалося бути учнями «Математичної школи Афлатуна»?

- З яким новим числом та цифрою ви познайомилися в «Математичній школі Афлатуна»?

- А чи використовуємо ми свої математичні знання в житті?

- В нашій книжці, яка допомогла нам потрапити до Афлатіна, є пусті сторінки. Я пропоную вам ввечері намалювати школу Афлатуна, все що вам найбільш запам'яталося і помістити малюнки в цю книгу.

**Вихователь:** Діти, ви виконали всі завдання, які підготував для вас Афлатун. Він дуже

задоволеннями вами. Дякую вам.