

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад общеразвивающего вида № 220»

Конспект образовательной деятельности по познавательному
развитию (ФЭМП) в группе младшего возраста (3-4 г)
«Волшебное превращение кота Кубика».

Автор: воспитатель Бондаренко Елена Петровна

г. Краснодар

2025г.

Цель: Формирование базовых математических представлений посредством сравнения геометрических форм (круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник), а также развитие навыков непосредственного попарного сопоставления предметов по форме и размеру.

Задачи:

Образовательные: упражнять в действиях с геометрическими фигурами: различие по размеру, объединение в группы, сопоставление с реальными предметами из окружающей среды, нахождение части от целого.

Развивающие: развивать внимание, память, логическое мышление, зрительное восприятие, умение анализировать и сравнивать, развивать мелкую моторику рук, словарный запас, цветовое восприятие.

Воспитательные: создать условия для активного участия детей в образовательном процессе, формировать умения детей работать в командах и индивидуально по очереди, воспитывать чувство сопереживания персонажу на занятии.

Словарная работа: геометрические фигуры (круг, квадрат, овал и прямоугольник, треугольник), большой, маленький, группа предметов, часть, целое.

Предварительная работа: беседы с детьми, демонстрация геометрических фигур, сравнение их по форме и размеру, объединение в группы.

Методы и приемы: дидактические игры, подвижная игра.

Материалы и оборудование: магнитофон, кот Кубик, состоящий из геометрических фигур, мягкая игрушка котик, картонные геометрические фигуры большого и маленького размера, предметы из группы для

определения их формы, ламинированные карточки для определения части от целого.

Структура ОД:

I. Вводная часть. Мотивационный этап – 2 минуты.

Представление детям волшебного героя кота Кубика.

II. Основная часть – 10 минут.

Дидактические игры;

Подвижная игра, интегрированная с образовательной деятельностью.

III. Заключительная часть. Рефлексия. – 3 минуты.

Превращение кота Кубика в мягкую игрушку;

Обобщение воспитателя по итогу занятия.

Ход ОД:

I. Воспитатель: «Ребята, сегодня в гости к нам пришел необычный сказочный герой, это котик из геометрических фигур, его зовут Кубик. Скажите пожалуйста, какое у него настроение?»

Дети: «Плохое, грустное».

Воспитатель: «Давайте спросим, почему у него такое настроение?»

Кубик: «Здравствуйте ребята, меня заколдовала злая Баба Яга, она сказала, что, когда я узнаю и запомню геометрические фигуры, из которых состою, то она превратит меня обратно в мягкого котика, вы мне поможете?»

Дети: «Да!».

II. Воспитатель: «Дети, давайте расскажем Кубику из чего он состоит. С чего начнем?». Дети: «Голова, хвост....». (Воспитатель с детьми обсуждают и называют геометрические фигуры, из которых он состоит: голова – круг,

туловище – прямоугольник, хвост – треугольник, лапы – овалы, уши – треугольники, глаза – квадраты, нос – круг).

Кубик: «Спасибо ребята, вы мне очень помогли».

Воспитатель: «Дети, вы отлично справились, но для того, чтобы Кубик хорошо все запомнил, давайте сыграем в интересные игры с этими фигурами. Научим этим играм Кубика.

Дидактическая игра «Большой-маленький». На столе у воспитателя лежат 2 тарелочки с геометрическими фигурами, в одной большие, в другой маленькие. Дети определяют, где большие, а где маленькие, затем необходимо разложить поверх больших фигур такие же, только маленькие. (Усложнение: добавить незнакомые фигуры, чтобы выделить их как лишние).

Дидактическая игра «Найди предмет и нужную фигуру». На столе у воспитателя лежат геометрические фигуры и различные предметы из помещения группы. Задача детей сопоставить предмет и нужную фигуру, на которую похож предмет. (Усложнение: подобрать предметы, сложные по форме, например: кусочек пазла, куколку, животное, чтобы выделить их как лишние).

Дидактическая игра «Найди заплатку». Воспитатель раскладывает на столе картинки яблок и львят, а также заплатки, которые необходимо вставить по форме.

Подвижная игра «Найди свой домик». Воспитатель выкладывает на пол большие геометрические фигуры и раздает детям такие же, только маленькие, фигуры. Дети двигаются, танцуют под музыку с фигурами в руках, когда музыка стихает, им необходимо найти такую же фигуру на полу, как и у них в руках, встать возле этой фигуры и поднять руку вверх.

Воспитатель проверяет, все ли дети встали правильно, если кто-то ошибся, то помогает найти нужный домик. (Усложнение: у детей, которые быстро справляются с заданием, можно в процессе игры менять фигуры).

III. Воспитатель: «Ребята, вы отлично справились со всеми заданиями, как вы думаете, Кубик запомнил фигуры, из которых он состоит?».

Дети: «Да!».

Воспитатель: «Давайте у него спросим?».

Кубик: «Ребята, давайте я буду рассказывать, а вы внимательно слушайте и проверяйте меня!» (Кубик называет свои фигуры и специально делает ошибки, чтобы дети заметили и поправили его).

Воспитатель: «Ребята, как мы смогли помочь Кубику? Из каких фигур состоял Кубик? Мы справились? Мы с вами – большие молодцы!»

Воспитатель незаметно меняет картонного котика на мягкую игрушку.

Кубик: «Ребята, спасибо вам большое, вы мне очень помогли, Баба Яга меня расколдовала, теперь я снова мягкий котик и могу с вами играть!».

Методические рекомендации к занятию «Волшебное превращение кота Кубика».

1. Вводная часть.

Обратить внимание детей на настроение котика, мотивировать их на сопереживание и готовность помочь герою.

2. Основная часть.

Обратить внимание на правильность называние частей тела котика.

Дидактическая игра «Большой-маленький». Если дети затрудняются определить, где большие, а где маленькие фигура, то необходимо воспользоваться методом наложения или приложения предметов. Обязательно проговаривать с каждым ребенком, какую фигуру он взял и на какую сверху он положил.

Дидактическая игра «Найди предмет и нужную фигуру». Необходимо подбирать знакомые детям предметы, понятные по форме, а также и несколько сложных, чтобы выделить их как лишние. Желательно, чтобы в каждой группе предметов было разное количество, чтобы определить, где много, мало, больше, меньше, а может быть и ни одного.

Дидактическая игра «Найди заплатку». Для этой игры необходимо подбирать яркие, красочные картинки, заплатки должны четко подходить под выделенный контур, дать возможность каждому ребенку принять участие, проговаривать, заплатку какой формы взял ребенок.

Подвижная игра «Найди свой домик». На полу должны лежать фигуры больших размеров, чтобы детям было легко их находить. Стараться, чтобы

все дети стали в домик правильно, а также чтобы в движении они перемещались по всей комнате, а не только возле своего домика. Поиграть несколько раз, возможно сыграть на скорость, чья команда быстрее справится.

3. Заключительная часть

Обязательно похвалить и поблагодарить детей за помощь волшебному герою. Когда котик будет называть свои фигуры, намеренно сделать ошибку, чтобы дети его поправили и назвали правильно. Спросить у ребят, какое настроение теперь у мягкого котика.