РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

ХАНТЫ-МАНСИЙСКИЙ АВТОНОМНЫЙ ОКРУГ-ЮГРА

город Покачи

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

Центр развития ребенка – детский сад

**Конспект**

интегрированного занятия по познавательному развитию

для дошкольников шестого года жизни.

**Викторина**  **«Приключение Буратино »**

Подготовили: Фрумузаки В.В.

Абдуллаева И.М.

Покачи 2022г.

**Цель занятия:** закрепление и обобщение полученных знаний по математике.

**Задачи:**

* Закрепить названия геометрических фигур, умение классифицировать фигуры по разным признакам.
* Уметь называть дни недели и "соседей" дня и числа.
* Закрепить счет в пределах от 10 до 20 в прямом и обратном порядке.
* Закрепить умение быстро ориентироваться в пространстве на ограниченной плоскости.
* Закрепить умение сравнивать группы предметов по количеству с помощью составления пар, определять на предметной основе, на сколько в одной группе предметов больше или меньше, чем в другой, использовать знаки ">" и "<".
* Закреплять умение пользоваться линейкой при измерении отрезков.
* Закрепить составлять число 6, 8, 10 из двух чисел.
* Закрепить навыки вычислительной деятельности: решение примеров используя знаки + и -.
* Закрепить определять время по часам.
* Закрепить навыки выполнения графического диктанта.
* Воспитывать любовь к математике.

***Средства реализации:*** кукла Буратино, картинки с геометрическими фигурами(*треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, пятиугольник, круг, овал),*коврик, Робомышь*,* мяч, конверты с заданиями героев сказки «Золотой ключик», монеты, букварь, уголок магазин(*тетрадка, простой карандаш, линейка, математический набор*), презентация, простые карандаши и маркеры черные для каждого ребенка, карточки домики для игры «Назови соседей чисел», ремешки разной длины, линейки, палочки Кюизенера.

**Ход занятия**

**I .Мотивационно – побудительный этап.**

**Воспитатель:**

Приветствую и вас, мои дорогие,  
И маленькие и большие!  
Вижу, как вы подросли,  
До чего ж вы хороши!

- Ребята, сегодня к нам пришел гость, а кто он узнаем отгадав загадку.(*Воспитатель читает загадку*)

У отца был мальчик странный,  
Необычный — деревянный.  
На земле и под водой,  
Ищет ключик золотой,  
Всюду нос суёт он длинный?  
Кто же это?..- Это же от Буратино.

**Воспитатель:** Буратино собирается в этом году пойти в школу, но у него нет «Букваря», чтобы его купить, ему нужнымонеты. Заработать монеты он сможет с вами, сыграв в викторину с героями сказки «Приключение Буратино или Золотой ключик».

**Воспитатель:**  Поможем, Буратино справится сзаданиями, и купить Букварь? *(ребята отвечают)* А нам выполнить все задания поможет Робомышь. Давайте, немного, поиграем.

**Игра «Не зевай, быстро на вопросы отвечай!» с мячом**

*Вопросы:*

1. Какой сегодня день недели?
2. Сколько всего дней в неделе?
3. Какое сейчас время года?
4. Перечисли все весенние месяцы?
5. Какой день идет после четверга?
6. Сейчас какое время суток?
7. Сколько в комнате углов?
8. На березе весело сверху 3 груши и внизу 4 груши. Сколько всего груш висело на березе?

***Воспитатель:*** Молодцы! Разминка прошла успешна!

***Воспитатель***. Прежде чем сесть на стульчики возьмите картинку с геометрическими фигурами, (*треугольник, квадрат, прямоугольник, ромб, трапеция, пятиугольник, круг, овал)* и найдите свой стул.

*(Дети называют геометрическую фигуру и доказывают, что это она).*

- Ребята, а вы можете считать до 20. (*прямой счет от 10 до 20 сосчитать*).  
- Давайте попробуем обратный счет от 20 до 10.

**II. Организационно – поисковый этап.**

***Воспитатель***. А от кого первое задание, нам подскажет Робомышь, обратите внимание на экран, первая подсказка. Задайте координаты Робомыши.

**1.Задание от Пьеро.**

***Воспитатель***.

А вот первое задание от Пьеро, выполнив его правильно, мы с вами получим монету.

*(Дети самостоятельно выполняют задание)*

Найди закономерность,  и нарисуйте недостающие картинки в пустыхклетках.



***Воспитатель***. Молодцы! Забирайте, монету!

**2.Задание от черепахи Тортилы.**

***Воспитатель***. Обратите внимание на экран, задайте координаты и Робомышь, нам подскажет от кого второе задание.

Черепаха Тортила давно живет на болоте, старенькая и часто все путает.  
- Помогите, ей расставить математические знаки **« <> или = »** между числами*.*

(*Дети на карточках выполняют задания и ставят знаки больше, меньше или равно*)  
***Воспитатель***.Вот вам еще одна золотая монета.

**3.Задание от Артемона.**

***Воспитатель:*** Смотрим на экран, задайте новые координаты Робомыши и она нам подскажет от кого третье задание.

У Артемона был ошейник длиной 7 см и он его потерял.  
- Помогите найти его, измерив, разные ошейники.

*(Ребята берут линейки и*[*измеряют отрезки*](https://koncpekt.ru/nachalnye-klassy/konspekty-urokov/matematika-1klass/3229-kolichestvennyy-poryadkovyy-schet-otrezok-luch-matematiki-1-klass.html))  
***Воспитатель:*** У кого оказался ошейник Артемона?

Вот вам золотая монета.

**4.Задание от Карабаса – Барабаса.**

***Воспитатель:*** Задаём следующие координаты Робомыши и узнаем от кого четвёртое задание.

Вам надо заселить в домики соседей чисел.

(*Ребята выполняют задание по карточкам, называют соседей чисел и записывают их.)*

***Воспитатель***: Ребята, **Карабас - Барабас** предлагают заработать ещё одну монету, выполнив задание при помощи палочек Кюизенера. Давайте вспомним, из каких чисел состоит число 8, 6, 5, 10.

***Воспитатель:*** Молодцы, заработали монеты! Я вижу, что вы хотите отдохнуть.

**Физминутка «Буратино»**

Буратино потянулся,  
Раз-нагнулся, разогнулся  
Два-нагнулся, разогнулся  
Руки в стороны развел  
Видно ключик не нашел.

Чтобы ключ ему достать,  
Надо на носочки встать.  
Крепче Буратино стой,  
Вот он – ключик золотой!

- Смотрим, задание какого героя мы выполним дальше.

**5.Задание от умной Мальвины.**

***Воспитатель:*** А вот новые координаты для Робомыши , пятое задание.

***Воспитатель.*** Ребята, предлагаю, сесть за столы.

Мы с вами научились составлять и [решать задачи](https://koncpekt.ru/nachalnye-klassy/raznoe/3019-kak-nauchit-rebenka-reshat-zadachi.html). Что должно быть обязательно в задаче? *(Условие, вопрос, решение, ответ)*.  
- Правильно, слушайте задачу.

**1.** На пруду плавали 4 утки, к ним приплыли еще 2 утки. Сколько всего уток плавает в пруду? *(6 уток)*Как вы узнали? (*к 4 прибавили 2 получили 6*)

**2.** На ветке висели 5 яблок, 2 яблока сорвали. Сколько яблок осталось висеть на ветке? *(3 яблока)*Как вы узнали? *(от 5 отняли 2 получили 3)*

**3.** По картинке составьте и решите задачу. *(за столами выкладывают решение задачи)*

- Придумывают свою задачу.

*(Дети составляют самостоятельно и решают арифметические задачи на сложение и вычитание)*- Вот вам ещё монета.

**6.Задание от папы Карло.**

***Воспитатель.*** Следующие координаты для Робомыши. Задание от папы Карло.

- Ребята, папа Карло очень любит решать примеры. Он хочет проверить, а вы умеете их решать.

Следующее задание решите примеры.*(Дети решают примеры*)

**6.Задание от болотных лягушек.**

***Воспитатель:***Куда дальше отправиться Робомышь, узнаем по координатам.

Лягушки на болоте только веселятся и не знают времени совсем.  
- Ребята, покажите им, когда вставать, когда гулять, когда ложиться спать и за помощь они дадут 1 монету, но сначала:

- Как называются часы, которые будят по утрам? *(Будильник)*- Как называются часы, которые висят на стене? *(Настенные)*

- Как называются часы, которые носят на руке? *(Наручные)*- Как называются часы с песком? *(Песочные)*

- Нарисуйте на часах стрелки, так чтобы они показывали 5-00 часов, 3-00 часов, 10-00часов.

(*Дети самостоятельно выставляют на часах время)*  
- Молодцы! Держите монету!

**7.Задание от Алисы и кота Базилио.**

***Воспитатель:*** А от кого следующие задание, узнаем, задав координаты.

***Воспитатель:*** Кот Базилио и лиса Алиса очень любят деньги, а вы знаете, что такое деньги? Какие бывают деньги?

**Игра в «Прятки» с номиналами купюр.**

**8.Загадки по фин. грамоте.**

**1**.Мальнькая, кругленькая,

Из кармана в карман скачет…(***монета***)

**2**.И врачу и акробату,

Выдают за труд… (***зарплату)***

**3.** Из какого аппарата,

Выдается всем зарплата? (***банкомат***)

**4.** Коль трудился круглый год,

Будет кругленький ….(***доход)***

**5**. Чтоб хранить свои доходы

На карманные расходы.

Хрюшка требуется мне,

Та, что с дыркой на спине. (***копилка)***

**6**. Будут целыми как в танке,

Сбереженья ваши в ….(***банке)***

**7.** Люди ходят на базар,

Там дешевле весь ….(***товар)***

**8**. На товаре быть должна,

Обязательно….(***цена***)

**9**. Мебель, хлеб и огурцы,

Продают нам ….(***продавцы)***

**10.** За сметану, хлеб и сыр,

В кассе чек пробьет***….(кассир)***

**11**. Журчат ручьи, промокли ноги,

Весной пора платить ….(***налоги)***.

***Воспитатель.*** Вы прошли все испытания и заработали монеты.  
- Давайте, посчитаем, сколько монет мы с вами заработали.

(*дети считают монеты*). Предлагаю отправиться в магазин и купить Буратине букварь*.(дети отправляются в магазин )*

***Воспитатель*.** Ребята, у нас остались монеты, чтобы вы купили на оставшиеся деньги? *(ответы детей)*

***Воспитатель:***  Молодцы, ребята! Я рада, что все у вас получилось. Мы купили Буратино букварь, и он сможет вместе с вами пойти в школу. Наше приключение подходит к концу

**III. Рефлексивно – корригирующий**

***Воспитатель:*** Вспомните, какое задания приготовили Алиса и кот Базилио? *(отгадывали загадки и играли в игру «Прятки»).*

- А какое задание вы выполнили до заданий от Алисы и кот Базилио?

*( рисовали стрелки на часах, указывая время)****.***

- Чьё задание мы выполнили до встречи с болотными лягушками? *(От папы Карло).*А какое было задание? *(Решали примеры).*

- Какое задание нам загадала Мальвина? ( *Решали и составляли задачи).*

- Назовите, кто первым нам приготовил задание? (*Пьеро).*

**Самооценка «Веселый и грустный смайлик».**

***Воспитатель:*** Если вам, понравилась викторина с героями сказки «Приключение Буратино », и вам было легко, вы берёте весёлый смайлик, если были какие- либо трудности – грустный смайлик.

- А я хочу закончить такими словами:

Детский сад,  
Детский сад  
Вы не забывайте!  
А уйдете, детвора,  
После вспоминайте!