

Конспект підсумкового заняття з розвиваючих ігор у логопедичній підготовчій групі «Як козаки за сіллю ходили»

Підготувала:

вихователь ДНЗ №192, Кравець Марина Володимирівна

Програмовий зміст: закріпити знання дітей, набуті на попередніх заняттях.

Вчити аналізувати, порівнювати, знаходити спільні та відмінні ознаки предметів.

Закріпити знання геометричних фігур, вміння лічити у межах десяти. Вчити діяти за вказівкою дорослого, орієнтуватись на площині. Розвивати логічне мислення, конструктивні здібності, здібності до аналізу та контролю. Продовжувати розвивати зорово-рухливу координацію, слухову увагу, вміння утримувати у свідомості зоровий образ. Виховувати інтерес до історії та культурі українського народу, пізнавальний інтерес.

Обладнання.

Демонстраційний матеріал:

- карта островів
- зображення козаків
- гра «Бджілка»
- зображення персонажів та листи із завданнями, закріплені на дошці

магнітною цифрою

- карта «Чарівного міста» (до гри «Листоноша»)
- картки для гри «Увага, відгадай»
- гра «Знайди дев'ятого»
- картка для гри «Склади візерунок».

Роздавальний матеріал:

- кубики Нікітіна «Склади візерунок»
- карта до гри «Обручі», набір геометричних фігур
- кольорові аркуші паперу для виконання завдань
- олівці.

Попередня робота: знайомство з історією, культурою та побутом українського народу у навчально-виховному процесі. Бесіда про життя козаків, роль чумаків у житті українського народу.

Хід заняття:

Під музику «Марш запорізьких козаків» діти заходять у кімнату.

- Діти, сьогодні до нашого дитячого садка надійшов лист. Я чекала на вас, щоб ми прочитали його разом.

«Любі малята! Наші чумаки повернулися з походу без солі. Хитрі пірати напали на них та пограбували. Їжа без солі дуже несмачна. Ми не знаємо, що робити. Допоможіть нам! Козаки»

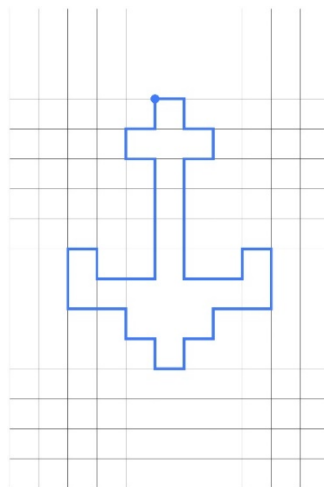
- Діти, хто такі козаки? Хто такі чумаки?

- Ну що, допоможемо козакам? Добре, тоді збираємось у подорож, в якій на нас чекають надзвичайні пригоди! Займайте місця на нашому кораблі.

(Діти сідають за парти)

- Отже, нам необхідно знайти сіль, яку пірати відібрали у чумаків. Пірати, напевно, заховали її на одному з островів. Треба вирушати в дорогу! Що потрібно, щоб наш корабель почав свій хід? Правильно, підняти якір.

Графічний диктант «Якір»



А з якого острова нам розпочати свою подорож, давайте запитаємо у нашої знайомої – бджілки.

Гра «Бджілка» (див. додаток)

Одна клітинка вгору, одна клітинка вправо. Де зупинилася бджілка? На жовтій клітинці. Отже, вирушаємо на жовтий острів. Якої форми цей острів?

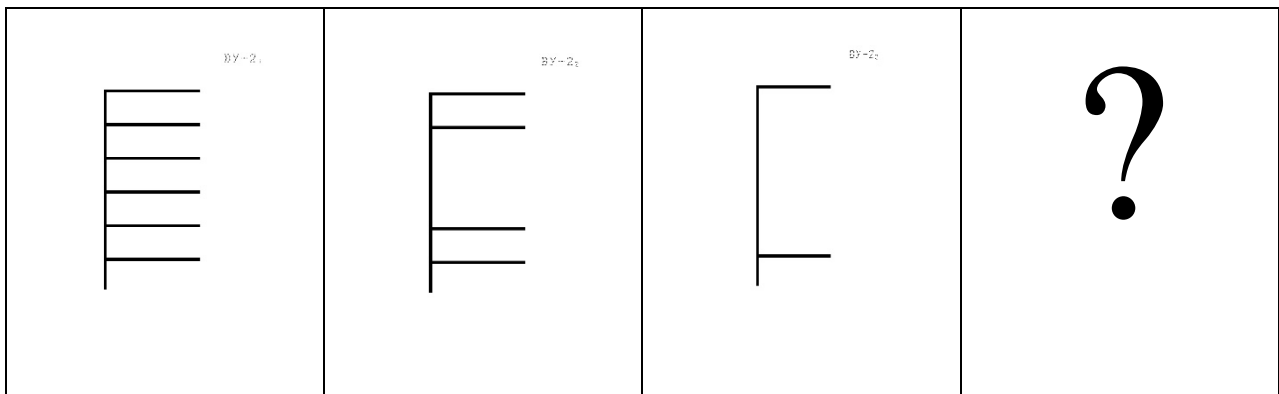
Щоб дізнатися, хто живе на цьому острові, нам потрібно порахувати і знайти відповідь. (На острові намальований приклад $5+4-8$. (Діти самостійно рахують та дають відповіді.) Це 1.

Знаходимо цифру 1 на дошці та відкриваємо персонажів.

- На цьому острові не було піратів, тут живуть Фіксики і у них є до вас прохання:

«Діти! На нашому острові зламалась антена. Допоможіть знайти четверту деталь.»

Гра «Увага – відгадай» (Б. Нікітін)



- Ну що ж, нам потрібно рушати далі. На який острів треба вирушати – запитаємо у бджілки.

Гра «Бджілка»

Одна клітинка по вліво, одна клітинка вгору, діагоналі вправо вгору. На якій клітинці зупинилася бджілка?

- Отже, вирушаємо на червоний острів. Якої форми цей острів? Щоб дізнатися, хто там живе, треба порахувати і знайти відповідь: $8-4+3$ (Діти рахують) Це 7. І живе на цьому острові листоноша Печкін. Він також звертається до нас с проханням:

«Малюта, допоможіть рознести ці листи адресатам»

- Ну, авжеж, ми допоможемо нашому старому знайомому!

Гра «Листоноша» (див. додаток)

(Індивідуальні завдання для кожної дитини.)

Ось і Печкіну допомогли, але і тут пірати не з'являлись. Треба вирушати далі. На який острів нам пропонує відправитись бджілка?

Гра «Бджілка»

Одна клітинка вправо, дві клітинки по діагоналі вліво вгору. На якій клітинці зупинилася бджілка?

- Це блакитний острів. Якої він форми? Щоб дізнатися, хто тут живе, давайте порахуємо: $6-5+1=2$ (відкриваю персонажа під цифрою 2).

Тут мешкає хитра лисиця. Вона хоче завадити нашій подорожі. Якщо ми відповімо на її хитрі питання, зможемо вирушити далі.

Хитрі питання:

1. У собачки Жучки народилися кошенята: 2 біленьких і 1 чорненький. Скільки кошенят народилося у Жучки?

2. Якщо півень знесе яйце, кому воно дістанеться?

3. Кошеня Гав з мультфільму гавкає або гавкає?

4. Скільки у коня копит, якщо кінь в траві лежить?

- Ох і молодці! Кмітливі малята! Відповіли на всі питання. Але нам потрібно поспішати знайти сіль для наших козаків. Давайте подивимось на бджілку, на який острів вона пропонує нам вирушити?

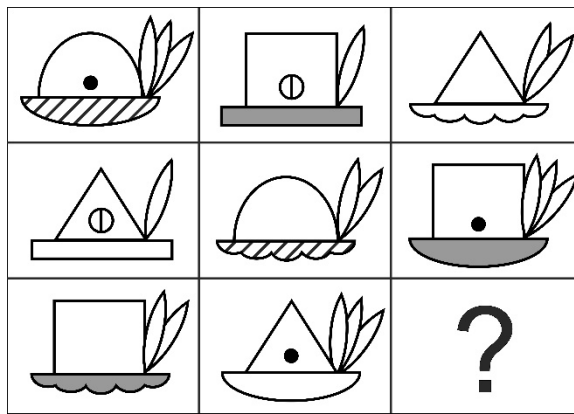
Гра «Бджілка»

Одна клітинка вгору, одна клітинка по діагоналі вліво вниз. На якій клітинці бджілка?

- Вирушаємо на зелений острів. Якої він форми? Порахуємо та дізнаємось, хто тут мешкає: $7-5+4$ Відповідь – 6. (Відкриваю цифру 6.)

Мешканці цього острова – Маша та Ведмідь. Вони загубили шапку – невидимку та просять нас допомогти, знайти її.

Гра «Знайди дев'ятого»



- Добре, що ми змогли допомогти мешканцям цього острова. Але нам треба вирушати далі, щоб знайти сіль для козаків. На який острів відправимося – запитаємо у бджілки.

Гра «Бджілка»

Одна клітинка по діагоналі вправо вгору, одна клітинка вліво. Де зупинилася бджілка?

- Це синій острів. Якої він форми? Щоб дізнатися, хто тут живе, порахуємо: $2+5-3=4$

(Відкриваю цифру, знаходжу загадку.)

На дереві все грається,
 угору піднімається,
 Кривляється, чіпляється,
 на хвосту гойдається,
 А зветься це малятко —
 веселе... (мавпенятко).

Так, це мавпа! Давайте дістанемо для неї банани з пальми!

Фізхвилинка «Мавпа»

На який острів вирушимо далі? Увага на бджілку.

Гра «Бджілка»

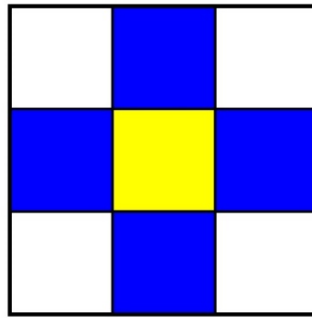
Одна клітинка по діагоналі вправо вгору, дві клітинки вліво. На якій клітинці зупинилася бджілка?

Наступний острів буде помаранчевий. Якої він форми? Дізнаємось, хто тут мешкає, якщо порахуємо: $4+3-2$ Відповідь 5. (Відкриваю персонажа під цифрою 5.)

- На цьому острові мешкає Марічка, вона створює дивовижні килимки і хоче навчити нас.

Гра «Виклади візерунок» (Б. Нікітін)

СУ_Б-4



Діти викладають візерунок з кубиків

- Ой, які гарні килимки вийшли в нас! Але нам потрібно не гаяти часу, та допомогти козакам. Залишився останній острів. Якого він кольору? Якої він форми? Давайте порахуємо і дізнаємось, хто тут живе. $9-2-4=3$

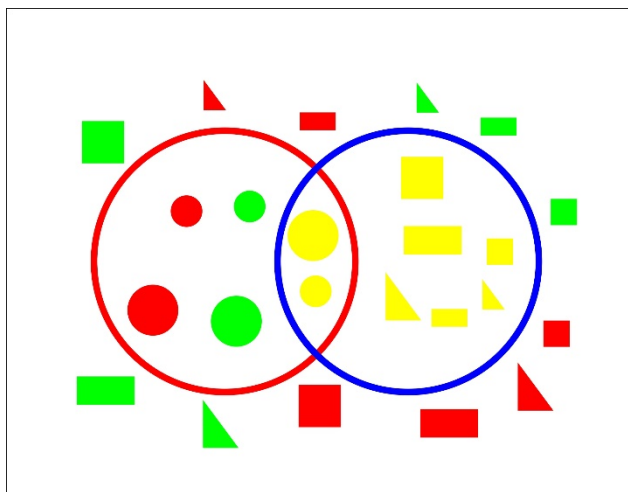
Відкриваю персонажа під цифрою 3.

- На цьому острові живуть браття королі. Вони постійно сперечаються, ніяк не можуть розділити свої скарби. Якщо ми їм допоможемо, вони віддадуть нам лист, який загубили пірати.

Гра «Обручі» (А. Столяр)

Один з королів любить усе кругле, а інший – жовте. Давайте допоможемо королям розташувати їх скарби таким чином, щоб у кожного з них в королівстві були тільки його улюблені речі.

(На картах, на яких намальовані два кола, діти розташовують набори геометричних фігур таки чином, щоб у одному колі були всі круглі фігури, а в іншому – усі жовті.)



- Нарешті, королі перестануть сперечатися. А ось і піратський лист, який вони нам залишили. (На папері намальовані дві пальми, а між ними сундук)

- Напевно, десь тут пірати заховали сіль.

Діти підходять до пальм, які знаходяться у кімнаті, розгортають між ними зелень, у якій захований сундук і знаходять мішечок з сіллю та золоті монетки – цукерки.

Звучить українська пісня «Козацькому роду нема переводу».

Література:

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція). Богуш А.М.
2. Дитина в дошкільні роки. Комплексна додаткова освітня програма.
3. Українське народознавство в дошкільному закладі, Богуш А.М., Лисенко Н.В. – К.: Вища школа, 1994.
3. Програма розвитку пізнавальних здібностей, формування математичних уявлень у дошкільників 4-7 років, Скалдін З. Б. – Запоріжжя. 2000
4. Сходинки творчості або розвиваючі ігри, Нікітін Б. П. – К.: Радянська школа. 1991
5. Игровые занимательные задачи для дошкольников, Михайлова З. А. – М.: Просвещение. 1985
6. Давайте поиграем / под ред. Столяра А. А. – М.: Просвещение. 1991

Гра «Бджілка»

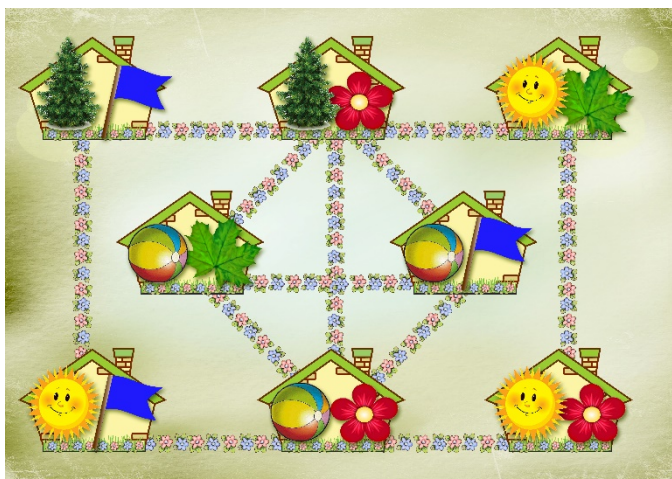


Мета: Мета гри: розвиток вміння орієнтуватися на площині, вміння утримувати в свідомості зоровий образ, активізація слухового уваги.

Для цієї гри вам буде потрібно ігрове поле з дев'яти клітин (3x3), кожна клітина має свій колір, та зображення бджілки.

Помістіть вашу бджілку на будь-яку клітину ігрового. Тепер ви будете їй наказувати, на скільки клітинок і в якому напрямку потрібно рухатися. Дитина повинна уявити собі подумки ці пересування. Після того як ви віддали бджілці кілька наказів (наприклад, одна клітинка вгору, одна клітинка по діагоналі вліво вгору), діти повинні показати те місце, де тепер повинна бути бджілка.

Гра «Листоноша»



Мета: розвивати логічне мислення, здібності до аналізу, плануванню, контролю.

В чарівному місті багато будинків. У кожному мешкає по два жителя. Свої прізвища вони намалювали на своїх будинках. Між домами є доріжки і вони також чарівні. По деяким доріжкам ходити можна, а по деяким не можна. Можна ходити по доріжкам, які з'єднують будинки з однаковими жителями. По інших доріжках ходити не можна, їх зачарувала зла чарівниця.

Жителі цього міста люблять писати листи, а розносить їх листоноша Печкін. На конверті обов'язково потрібно писати хто написав листа (1), кому відправити (2) та де листоноша буде відпочивати (3).

Дітям дається завдання з одним пропущеним із трьох складових. Вони повинні знайти повний шлях, по якому пройде листоноша.

Фото ігрової кімнати



