

Бумагина Алла Викторовна

педагог дополнительного образования

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества» Тагилстроевского района

г. Нижний Тагил Свердловской области

СЦЕНАРИЙ ЗАНЯТИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ «ПУТЕШЕСТВИЕ ЗА КЛАДОМ»

Цель: поддерживать интерес к математике и обучению грамоте. Закреплять знания, полученные на занятиях.

Задачи:

- обеспечить психологическую комфортность на занятии;
- формировать предпосылки учебной деятельности;
- способствовать развитию диалогической формы речи, интереса к математике и обучению грамоте, психических процессов;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость, чувство сопереживания, желание помочь главному герою (Пирату).

Оборудование. Музыка, воздушные шары, домик пирата. Карточки: цифры от 0 до 20, геометрические фигуры. Одеядо с «отверстиями» в форме геометрических фигур. Картинки (лиса, слон, кот, удав, танк, лев). Звуковые схемы к картинкам. Карточки со словами (дружба, малыш, малина, туман, трава, мир). Домики с надписями («.<10», «10.<15», «.>15»), мяч, сундучок с конфетами.

Ход занятия

Организационный момент.

Зал украшен воздушными шарами, цифрами, схемами, рисунками детей.

Дети входят в зал под музыку.

Вводная часть.

Ведущий. Сегодня мы отправимся в путешествие за кладом. Хотите найти его?

Дети. Да!

Ведущий. Поедем мы на поезде. На стульях прикреплены карточки с цифрами – это номера вагонов, а карточки с геометрическими фигурами – ваши места. Вот вам билеты (рис.1). Ищите свои вагоны и займите места.

Проводится игра «Найди своё место». Дети соотносят цифры и геометрические фигуры на стульях с цифрами и геометрическими фигурами на своих билетах. Занимают места.

Ведущий. Я вижу все на своих местах. Поехали! *(Звучит музыка.)* Вот мы и приехали. *(Указывает на дом.)*

Основная часть.

Ведущий. Что за терем – теремок? Он ни низок, ни высок.

А кто в тереме живёт? Двери нам откроет тот?

Пират. *(Выходит из дома)* Это кто меня потревожил?

Ведущий. Здравствуй, добрый человек!

Пират. Я не добрый, я злой. Живу на этом острове уже 10 лет. Никак клад найти не могу!

Ведущий. А есть ли он здесь? Клад – то?

Пират. Есть, есть, но Вам не скажу где. *(Отворачивается, говорит сам себе.)* Сам не знаю.

Ведущий. Посмотри, как много ребят. Мы тебе поможем. Поможем ребята?

Дети. Да!

Пират. Поможем, поможем! Знаете, какие трудные задания надо выполнить, чтобы помочь?

Ведущий. Наши ребята скоро в школу пойдут. Они уже много всего знают и умеют. Где твои задания?

Пират. Да я уже их все растерял.

Ведущий. Ладно, не горюй, сейчас разберёмся. Но сначала давай

познакомимся. Тебя как зовут?

Пират. Меня зовут Ва..., Ва..., Ва... .

Ведущий. Какое странное у тебя имя.

Пират. Да имя – то у меня вовсе не странное, только я забыл его.

Ведущий. Хорошо, будем тебя звать Ва. Смотрите, вот задание! Это коврик, но он в дырочках, его надо починить (рис.2).

Проводится игра «Почини коврик».

Дети с помощью геометрических фигур закрывают белые «отверстия» в коврике.

Странно, ни на одной фигуре нет букв, а на этой буква «с». Давайте отложим эту фигуру.

Пират. У меня ещё карточки со словами есть. Только что это за слова никак понять не могу, потому что буквы заблудились.

Ведущий. Ну, давай посмотрим. Ребята помогут тебе, Ва.

Проводится игра «Буквы заблудились».

Дети вставляют в слова: дру.ба, мал.ш, м.лина, т.ман, тра.а, м.р, пропущенные буквы.

Ведущий. Смотрите, все буквы напечатаны на белом фоне, а буква «и» - на красном. Это не случайно. Ва (обращается к пирату), тут какие – то домики и цифры. Это игра «Где, чей домик?» (рис.3).

Проводится игра «Где, чей домик?».

На стульях устанавливаются домики с надписями: «.<10», «10<.<15», «.>15».

Детям раздаются карточки с цифрами. По команде дети бегут к своему домику.

Ведущий. Смотрите, а тут ещё одна буква лежит (у домика).

Пират. Ох, что-то я устал, может, отдохнём?

Ведущий. Хорошо. Давайте отдохнём.

Пират. Потанцуем и споём!

Звучит песня «Чунга – чанга».

Ведущий. Отлично отдохнули. Можно следующие задания выполнять. Какие красивые картинки. А вот и звуковые схемы к ним (рис. 4).

Проводится игра «Найди подходящую схему».

Детям показывают картинки: лев, лиса, танк, слон, кот, удав. И, они ищут к ним звуковую схему.

Ведущий. Ой, а на схеме лиса буква «и» прикреплена, отложим её, ещё пригодится. Ва (обращается к пирату), а зачем тебе мяч? Ты с ним играешь?

Пират. Нет, но я знаю одну игру, в которой надо решать примеры. А одному – то мне в неё никак не сыграть. Да и примеры я уже решать разучился.

Ведущий. Кажется, я догадалась, это игра – «Цепочка примеров».

Проводится игра «Цепочка примеров».

Дети встают в круг, ведущий кидает мяч одному из учащихся, говорит пример (на сложение или вычитание в пределах 10). Ребёнок называет ответ и бросает мяч обратно.

Ведущий. Ой! Ещё одна буква! **Дети.** Это буква «й»!

Ведущий. А давайте все буквы поставим в том порядке, в котором мы их нашли. Что получается? **Дети.** Силий.

Ведущий. Что это за слово?

Пират. А у меня ещё 2 буквы есть (достаёт из кармана) «В», «а».

Ведущий. Может их тоже надо куда – то подставить? В начало слова, в середину, или в конец? **Дети.** В начало! В начало!

Ведущий. Что же получается? Давайте прочитаем!

(Дети читают хором «Василий») Но ведь это имя!

Пират. Это моё имя! Ура! Ура! (Берёт лист с буквами, прыгает, кружится.)

Ведущий. Так вот как тебя зовут. Василий. А это что? (Показывает на лист.)

Пират. Это? А это карта! Наконец! Нашли, нашли! На этой карте отмечено место, где спрятан клад. Я знаю его. Все за мной! За мной!

Дети бегут за пиратом, находят клад.

Ведущий. Это сундучок! Давайте посмотрим, что внутри.

Открывают сундучок, достают конфеты.

Пират. Как много конфет! Мне очень хочется поделиться со всеми!

Раздаёт конфеты детям.

Заключительная часть.

Ведущий. Спасибо, Василий! Но, к сожалению, нам пора прощаться. До свидания!

Пират. До свидания! Приезжайте ещё!

Ведущий. Ребята, нам пора в путь. Вот Вам билеты. Занимаем места в поезде согласно билетам.

Проводится игра «Найди своё место». Звучит музыка.

Итог.

Ведущий. Вот мы и приехали. Вам понравилось наше путешествие? А что больше понравилось? Пора и нам всем прощаться. До свидания!



(рис.1)



(рис.2)



(рис.3)



(рис.4)

Планируемый результат.

Педагог (ведущий):

- создаёт благоприятный психологический климат на протяжении всего занятия;
- поддерживает интерес к математике и обучению грамоте;
- создаёт условия для закрепления полученных ранее знаний.

Учащиеся:

- активно вступают в диалоговую форму общения с ведущим и сказочным героем (Пиратом);
- непринуждённо участвуют в играх;
- проявляют интерес к выполнению заданий разной степени сложности (в соответствии с возрастом и программным содержанием);
- демонстрируют свои личностные качества.