

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №42 Колпинского района Санкт-Петербурга

Конспект непрерывной образовательной деятельности
по речевому развитию старшей группы для детей с нарушением зрения:

«Путешествие в страну Котландию»

(с использованием игровых, развивающих, личностно-ориентированных, здоровьесберегающих технологий)

Составила: учитель-логопед Каленская А.В.

Воспитатель Чинакаева Е.С.

Санкт-Петербург

2022

Аннотация

Обучение и совершенствование коммуникативных навыков, развитие речевых способностей, а также диагностика и коррекция любых проявлений нарушений речи у детей дошкольного возраста с нарушением зрения является одной из основных задач.

На сегодняшний день разработано множество специализированных методик, направленных на развитие речи у детей.

Применение игровых технологий в образовательной деятельности делает процесс обучения занимательным, эмоциональным, помогает повысить произвольное внимание, создаёт предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями, навыками.

Развивающие игры В. В. Воскобовича, дают возможность для творческой деятельности и самореализации личности. Игры хорошо подходят для создания проблемных ситуаций, решения логических задач; создания ситуаций занимательности, воображаемых ситуаций, для использования сюрпризных моментов и развертывания игр, ведет к развитию у ребенка познавательной активности, интереса, любознательности, наблюдательности, создаются ситуации для проявления самостоятельности и инициативы. Игра всегда познавательна: несет новое знание, формирует навыки, тренирует память, внимательность, мелкую моторику.

Использование игры В.В. Воскобовича в образовательной деятельности для детей с нарушением зрения помогают детям выработать навыки быстрого произвольного переключения внимания, развивают зрительное восприятие, зрительно-моторную координацию, упражняют глазодвигательную систему, что, в свою очередь, способствует восстановлению нарушенного зрения и подготовке ребенка к школе.

Игровое пособие «Сенсино» развивает тактильное восприятие ребенка, зрительную и тактильную память, позволяет развивать коммуникативные навыки.

Игровая технология «Бусоград» (авторская методика М.И. Родиной), помогает развивать воображение, память, образное мышление, разрабатывать мелкую моторику, и самое главное, речевые способности ребенка с нарушением зрения.

Данный материал будет полезен для тифлопедагогов, логопедов и педагогов, работающих с детьми с нарушением зрения

Литература

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. СПб., 2007 – 110 с.
2. Н.В. Нищева «Программа коррекционно-развивающей работы в логопедической группе детского сада для детей с Общим недоразвитием речи (с 4 до 7 лет)» СПб, «Детство-пресс» 2019
3. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов/ под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М.: ТЦ Сфера, 2015.
4. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В. Воскобовича. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ – Воронеж- ИП Лакоценин Н. А., 2012-190с.

Цель: Способствовать развитию связной речи детей через использование развивающих игровых упражнений, пособий.

Задачи:

Образовательные:

1. Активизировать и развивать речь детей.
2. Закреплять умения выделять первый звук в слове, читать слова, где буквы кодированы картинками.
3. Укреплять тонкую мускулатуру, развивать ловкость, согласованность движений пальцев и рук.
3. Учить игровым действиям со словесным сопровождением.

Развивающие:

1. Развивать словесное творчество, любознательность детей при работе с нетрадиционными приемами.
2. Развитие тактильной чувствительности, тактильной памяти, коммуникативных навыков
3. Развивать умение действовать в воображаемой ситуации.
4. Развивать познавательные процессы (внимание, воображение, мышление, память, речь) с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича

Воспитательные:

1. Прививать любовь к родному городу.
2. Воспитывать аккуратность, самостоятельность в работе.
3. Воспитывать умение работать в коллективе, доброжелательное отношение друг к другу.

Предварительная работа: использование игр В.В. Воскобовича, игровой технологии «Бусоград» (*авторская методика М.И. Родиной*) и развивающих игр в повседневной деятельности детей.

Оборудование и материалы:

- развивающие игры В.В. Воскобовича: «Чудо крестики 2», «Игровизор»
- игровое пособие «Сенсино»
- развивающая игра «В стране Котландии»

- зашифрованные карточки-задания
- презентация «Памятники котам и кошкам в Санкт-Петербурге»
- бусы, ребус, следы кошачьих лапок, карта-схема, компас, музыкальное сопровождение карточки. экран, ноутбук.

Ход НОД

I. Круг настроения

Каждый день – всегда, везде, на занятиях, в игре

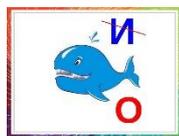
Смело, чётко говорим и тихонечко сидим.

II. Проблемная ситуация. Мотивация.

В групповой комнате в разных местах следы кошачьих лапок (на доске, на ковре, на стене, на столе)



– Ребята, посмотрите, здесь кто-то оставил свои следы!? Чьи же это следы? (ответы детей). Нам оставили подсказку. (дети разгадывают ребус). Это кот.



Кот появляется на экране.

Письмо от кота. «Здравствуйтесь ребята! Я кот Василий, живу со своими друзьями в волшебной стране Котландии. Хочу вас пригласить в гости. Дело в том, что мои друзья слышали, что вы добрые, веселые и умные дети, и они очень хотят с вами подружиться. Правда, попасть в нашу страну самостоятельно очень трудно, поэтому я решил вам помочь.

Страна волшебная, и попадете вы туда не простым путем, а волшебным.

А поможет вам этот волшебный клубочек». (в письме клубочек)

– Да, кот Василий, задал же ты нам задачу. Ребята, давайте возьмемся за клубочек, закроем глаза и произнесем волшебные слова:

Ты катись, катись клубочек,

Через запад на восток.

Покажи нам все дорожки,

Где прошли бы наши ножки.

(играет музыка, педагог и дети все вместе произносят волшебные слова. И оказываются на волшебной поляне. На поляне лежит письмо, карта и компас.

Педагог читает письмо: *«Любимые мои ребята, я рад, что вы нашли мое послание, значит, вы уже попали на волшебную полянку. Скоро состоится наша встреча, а по дороге вы узнаете много интересного о моих друзьях. Вот вам предметы, которые помогут указать дорогу в страну Котландию компас и карта (с обозначениями: 7 шагов на север, 5 шагов на восток, 15 шагов на юг, все зависит от размера помещения групповой комнаты, на выбор педагога)*

-Ребята, посмотрите внимательно на компас и карту (дети с педагогом намечают путь следования). Проверим, совпадает ли стрелка компаса с буквой «С» на шкале, отсчитаем нужное количество шагов до 1 пункта, где находится задание от котов. (дети находят 1 задание)



III. Решение проблемной ситуации САМА игра

1 задание от кота Василия

Ребята, попробуйте угадать, как зовут моих друзей -котов.

Игра «Как зовут котов» (расшифруй слово). В ряд последовательно располагаются картинки с изображением предметов. Требуется из названия каждой картинки выделить первый звук, затем их соединить и произнести зашифрованное слово, у каждого ребенка свое зашифрованное слово (прослеживается индивидуальный подход к каждому ребенку).

Барсик (бегемот, ананас, ракета, сумка, игла, кекс)

Мурзик (машина, утюг, роза, зонтик, игла, кубик)

Томас (тапки, облако, мишка, арбуз, сапоги)

Батон (булка, апельсин, танк, осень, нос)

Кузя (карандаш, утка, зебра, яблоко)

Марс (мороженое, апельсин, ракета, солнце)

– Молодцы, с заданием справились. Мы узнали, как зовут котов и продолжаем дальше наш путь. *(дети с педагогом продолжают следовать по компасу и карте)*

2 задание от кота Барсика.



Игра «Друзья котов из Котландии». Нам поможет узнать конструктор «Чудо крестики 2». *(Развивающее пособие В.В.Воскобовича «Чудо-крестики 2». С помощью схем и деталей крестиков дети собирают животных фигурки зверей, у каждого ребенка свой образец).*

– Давайте на полянке отдохнем.

Физминутка.

Вот окошко распахнулось. *(Руки в стороны).*

Вышла кошка на карниз. *(Имитация мягкой грациозной походки кошки).*

Посмотрела кошка вверх. *(Запрокинуть голову, посмотреть вверх).*

Посмотрела кошка вниз. *(Опустить голову, посмотреть вниз).*

Вот налево повернулась, *(Повернуть голову налево).*

Проводила взглядом мух. *(Повернуть голову направо, проводить взглядом муху).*

Потянулась, улыбнулась *(Соответствующие движения и мимика).*

И уселась на карниз. *(Сесть на пол).*

- Продолжим наш путь.

3 задание от кота Мурзика.

Дидактическая игра «Найди друга» («Игровизор» - индивидуальное пособие В.В. Воскобовича)

- В волшебной стране Котландии, у каждого кота есть друг.

Графический диктант *(На столах лежат «Игровизоры» с листочками задания. Дети самостоятельно выполняют это задание.)*

- Молодцы, и с этим заданием мы справились. *(дети по карте и компасу самостоятельно определяют дальнейший маршрут)*

4 задание от кота Томаса.

Дидактическая игра «Найди пару»

- Кот Томас предлагает нам поиграть в игру «Найди пару»



(Коррекционно-игровое пособие «Сенсино». На вертикальной поверхности мольберта по кругу расположены 12 отверстий, в которые проходит рука. С обратной стороны к этим отверстиям прикреплены полотняные мешочки- «норки». В центре доски есть рулетка с 12 магнитами, по одному возле каждой норки. Внутри рулетки находится шарик, который перекатывается по лункам рулетки при ее движении.

Предварительно раскладываются немагнитные фишки одного набора по одной в норки. Магнитные фишки ставятся на магниты. Ребенок с закрытыми глазами на ощупь должен найти в одной из норок пару к каждой магнитной фишке. Фишка- персонаж определяется с помощью рулетки. (животные: собака, слон, заяц, птица, бабочка, жираф)

- Ребята, мы со всеми заданиями справились, ориентируемся по компасу и карте. Нам осталось совсем немного пройти до конечного пункта. *(дети и педагог подходят к столам).* На экране появляются коты из страны Котландии, рассказывают, что 8 июня в Санкт-Петербурге отмечается Всемирный день петербургских котов и кошек.

Презентация «Памятники котам и кошкам в Петербурге»

– Ребята, мы уже многое знаем о жителях Котландии, когда шли по дороге и выполняли разные задания. И про каждого кота можем сочинить рассказ.

Развивающая игра «В стране Котландии». *(дети случайным образом вытаскивают из каждой стопки по одной карточке и приступают к сочинению своей истории).*

Правила игры: На 5 карточках серии есть рисунки, на одной - вопросительный знак. Если ребенку выпала карточка с вопросительным знаком, то в зависимости от цвета рубашки карточки ребенку предстоит самому придумать профессию кота, чем увлекается его кот, кто его друг, либо место, в которое кот отправляется путешествовать вместе с другом. (дети самостоятельно сочиняют рассказы)

Алгоритм составления рассказа про кота:

1. Как зовут кота или кошку.
2. Профессия кота или кошки
3. Чем увлекается (хобби) кот или кошка
4. Друзья кота или кошки
5. Место, где любит бывать кот или кошка в СПб или Колпино.

– Ребята, вот мы с вами и познакомились с жителями страны Котландии. Давайте на память нарисуем бусами портрет понравившегося кота. *(дети под музыкальное сопровождение выкладывают из бус силуэт кота)*



– Но нам пора возвращаться в детский сад. Давайте встанем в круг, закроем *глаза и произнесем волшебные слова:*

*Ты катись, катись клубочек,
Через запад на восток.
Долго деток не кружи
В детский садик нас верни. (играет музыка)*

Рефлексия

- Хотели бы вы еще раз отправиться в путешествие?
- Ребята, возьмите смайлик с котом и нарисуйте улыбку, кто хотел бы еще раз отправиться в путешествие. Кому сегодня было очень хорошо.
- Ребята, спасибо вам за старание!