**Интегрированное занятие в подготовительной группе для детей с ЗПР**

**«Что? Где? Когда?»**

**Цель:** Закрепление знаний и умений, полученных детьми по нескольким образовательным областям.

**Задачи:**

|  |  |
| --- | --- |
| Развивать инициативу, организаторские способности. Воспитывать умение действовать в команде. Совершенствовать умение договариваться, помогать друг другу. Совершенствовать творческую самостоятельность, эстетический вкус. Закреплять умение использовать средства выразительности при передачи образа в постановке сказки. | Социализация |
| Закреплять умения решать простые арифметические задачи на сложение. Закреплять умение создавать тематические композиции из геометрических фигур с опорой на схему. Совершенствовать умение ориентироваться на ограниченной территории (квадратный коврик для геометрической мозаики). Развитие оптико-пространственной ориентации. | Познание |
| Совершенствовать умения высказывать предположения и делать простейшие выводы, излагать свои мысли понятно для окружающих. Совершенствование фонематического слуха: дифференциация согласных звуков. Совершенствование умения делить слова на слоги, удерживать в памяти слова разной слоговой структуры. Совершенствование интонационной выразительности речи. | Коммуникация |
| Совершенствовать художественно-речевые исполнительские навыки детей в драматизации. Прививать чуткость к поэтическому слову. | Чтение художественной литературы |

**Оборудование:** Мультимедийная аппаратура, презентация, волчок со стрелкой, конверты с заданиями, цифры, мягкая мозаика, схемы для мозаики, презентация, костюмы сказочных героев для сценки, "волшебный ящик", фольга, разноцветная бумага, фантики, цветные нитки, клей, бусинки, атласные ленты.

**Ход занятия:**

Дети заходят в музыкальный зал.

Слайд №1«Заставка «Что? Где? Когда?»

**1. Оргмомент:**

Ведущий (педагог) предлагает детям сыграть в игру «Что? Где? Когда?». Против знатоков будут сражаться сказочные герои.

Дети подходят к игровому полю (стол на котором находятся волчок со стрелкой и пронумерованные конверты).

Ведущий предоставляет право раскрутить волчок одному из игроков.

**2.Задание «Реши задачу»**

Ведущий зачитывает письмо №1 и просит догадаться, кто его прислал.

У отца есть мальчик странный,  
Необычный, деревянный,  
На земле и под водой  
Ищет ключик золотой,  
Всюду нос сует свой длинный...  
Кто же это?..

(Буратино)

Слайд №2 «Буратино»

Ведущий: Буратино интересуется, сможем ли мы решить задачи, которые он нам приготовил:

Добрый доктор Айболит!

Он под деревом сидит

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица,

И жучок, и паучок, и медведица.

Сколько зверюшек пришло лечиться?

Ответы детей.

На экране появляется Слайд №3«Цифра 5».

Слайд №4 «Буратино»

В одной коробке лежит жук.  
А в другой лежит паук.  
Сколько насекомых в коробках?

Ответы детей.

Слайд №5«Цифра 2»

Слайд №6 «Буратино»

На поляне у дубка  
Еж увидел два грибка.  
А подальше, у осин  
Он нашел еще один.  
Кто ответить нам готов,  
Сколько еж нашел грибов?

Ответы детей.

Слайд №7 «Цифра 3»

Слайд №8 «Буратино»

Лебеди у нас в пруду.  
Я поближе подойду:  
один черный, белых пять.

Кто успел их сосчитать?  
Говорите поскорей,  
Сколько было лебедей?

Ответы детей.

Слайд №9«Цифра 6»

Ведущий сообщает о том, что знатоки побеждают, им присуждается одно очко и счет становится 1:0.На панно выставляются цифры "1" и "0".

Слайд №10 «Заставка»

**3. «Геометрическая мозаика»**

Ведущий приглашает к игровому полю еще одного игрока. Ребенок раскручивает волчок.

Ведущий зачитывает письмо №2. и просит детей догадаться, кто прислал это письмо.

Шляпа голубая,  
Жёлтые штанишки,   
В городе Цветочном -  
Главный хвастунишка.

(Незнайка)

Слайд №11 «Незнайка»

Ведущий: Незнайка интересуется, сможете ли вы за короткое время собрать из разных деталей корабль и машину, используя схему?

Слайд №12 «Геометрическая заставка»

Ведущий предлагает игрокам разбиться на 4 команды (по 2-3 человека).

*Дети получают схемы, по которым они должны будут выложить предметы из мягкой геометрической мозаики. (под музыку)*

*После того, как дети выполнят задание, ведущий поочередно обсуждает с каждой из команд выполненную работу. (Из каких геометрических фигур состоит? Сколько квадратов понадобилось? И т.д.)*

Слайды №13, 14, 15, 16, 17

Ведущий сообщает о том, что знатоки побеждают, им присуждается одно очко и счет становится 2:0.На панно выставляются цифры "2" и "0".

**4.Музыкальная пауза**

Слайд №18 «Скрипичный ключ»

Ведущий предлагает знатокам отдохнуть и объявляет музыкальную паузу!

**Игра «Будь ловким»**

(музыка Н. Ладухиной. «Музыка с детском саду» старшая группа., стр. 55, 1989г.)

*Дети встают в круг за детскими стульчиками. Стульчиков на 1 меньше, чем играющих. Один ребенок сидит на корточках в кругу. Под музыку дети , стоящие за стульчиками, приседают, а ребенок стоящий в кругу- встает. Так повторяется несколько раз. Затем все дети начинают бегать по большому кругу за стульчиками и по окончании музыки должны успеть сесть на стульчик. Тот кто не успел, оказался без места, -становится в середину круга*

Слайд №19 «Заставка»

**5.Игра «Четвертый лишний»**

Ведущий просит детей подойти к игровому полю, и предоставляет право раскрутить волчок одному из игроков.

Ведущий зачитывает письмо №3 и просит догадаться от какого сказочного героя это письмо.

Лечит маленьких детей,

Лечит птичек и зверей,

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор… (Айболит)

Слайд №20«Айболит»

Ведущий: Айболит интересуется, сможете ли вы определить какая картинка здесь лишняя?

**Игра «Четвертый лишний»**

Дети называют лишнее слово и объясняют свой выбор.

Слайды:

Слайд №21

собака, солнце, слон, замок (Слово "замок" начинается на твердый звонкий согласный звук "З", а остальные слова - на твердый глухой согласный звук "С")

Слайд №22

пушка, танк, паук, посуда (Слово *танк* начинается на твердый глухой согласный звук "Т", а остальные слова - на твердый глухой согласный звук "П")

Слайд №23

бабочка, дом, мяч, мак ( В слове *бабочка* 4 слога, а в остальных словах - 1слог).

Слайд №24

корова, береза, ракета, муха ( В слове *муха* 2 слога, а в других словах - 3 слога).

Слайд №25

троллейбус, самолет, машина, поезд (Самолет - это воздушный вид транспорта, а троллейбус, машина, поезд- наземный).

Ведущий сообщает о том, что знатоки снова побеждают, им присуждается еще одно очко и счет становится 3:0. На панно выставляются цифры "3" и "0".

**6. Театральная пауза**

Слайд №26 "Театральный занавес"

Ведущий предлагает детям отдохнуть и объявляет театральную паузу.

Пока артисты готовятся к выступлению, другие дети загадывают друг другу и родителям, присутствующим на занятии, загадки, автором которых является С.Я. Маршак.

Принялась она за дело,

Завизжала и запела.

Ела, ела

Дуб, дуб,

Поломала зуб, зуб.

(Пила)

Бьют его рукой и палкой

Никому его не жалко.

А за что беднягу бьют?

А за то, что он надут!

(Мяч)

Всегда шагаем мы вдвоем.

Похожие, как братья.

Мы за обедом – под столом,

А ночью – под кроватью.

(Сапоги)

Шумит он в поле и в саду,

А в дом не попадёт.

И никуда я не иду,

Покуда он идет.

(Дождь)

Слайд №27 «Сказка о глупом мышонке»

Дети показывают «Сказку о глупом мышонке» С.Я. Маршак (сокращенный вариант)

**7. Ручной труд «Новогодняя игрушка»**

Слайд № 28«Заставка»

Ведущий просит детей снова подойти к игровому полю, и предоставляет право раскрутить волчок одному из игроков.

Ведущий зачитывает письмо №4 и просит догадаться, какой сказочный герой прислал это письмо.

Я - внучка Мороза и Вьюги,  
Являюсь сюда каждый год!  
Со мною снежинки-подруги  
Весёлый ведут хоровод.

(Снегурочка)  
Слайд №29«Снегурочка»

Ведущий говорит о том, что Снегурочка интересуется, смогут ли игроки из того, что находится в волшебном ящике, сделать новогодние игрушки, которые украсят ёлочку в группе. Ведущий предлагает родителям принять активное участие в изготовлении новогодних игрушек.

*На столах лежат вата, клей, фольга, цветная бумага, бусинки, шнурки, атласные ленты.*

Слайд №30 «Новогодний хоровод»

Под музыку дети вместе с родителями делают игрушки и вешают их на искусственную ёлку.

**8. Подведение итогов.**

Ведущий обращает внимание детей на прекрасные новогодние игрушки и гирлянды, которые игроки смогли сделать вместе со своими родителями. Ведущий сообщает о том, что знатоки снова побеждают, им присуждается еще одно очко и счет становится 4:0. На панно выставляются цифры "4" и "0".

Звучат фанфары.

Игра закончилась абсолютной победой знатоков!