**«Путешествие по Стрелке Васильевского острова»**

**Конспект игрового занятия в ГПД**

*Петрова Инна Михайловна,*

 *воспитатель ГПД ГБОУ школа №561*

*Калининского района Санкт-Петербурга*

Цель:

Закрепить и дополнить знания детей о городе.

Развивать память детей, творческие навыки, внимание, логическое мышление и культуру речи.

Закрепить навыки общения и культуры поведения.

Подготовительная работа:

Изучение истории создания ансамбля Стрелки Васильевского острова.

Проведение игр на закрепление пройденного материала.

Просмотр слайдов с видами города.

Обсуждение и инсценировки проблемных ситуаций.

Оборудование:

Презентация по теме, конверты с пазлами, «кроссворд» .

1 Часть занятия – вступительная

Дети сидят за столами, 2 стола стоят отдельно (на них эмблемы с цветами команд).

Воспитатель: Мы с вами познакомились с историей создания Стрелки Васильевского острова.

А хотите поиграть? Давайте разделимся на две команды и определим капитанов.

Задание читается сразу для двух команд.

Команды обсуждают его, готовность команды к ответу – поднятая эмблема команды.

Отвечает команда, которая первой подняла сигнал о готовности.

При неправильном ответе ход переходит к другой команде.

При неполном ответе другая команда дополняет ответ.

2 Часть занятия – основная

1. Конкурс «Самый быстрый и точный»

Каждой команде ведущий дает конверты с видами города (пазлы). Побеждает команда, которая соберет все правильно и быстро – 5 баллов.

Воспитатель: Быстро, скоро и умело

Принимаемся за дело.

Победившим будет тот,

Кто все о Стрелке соберет.

Дети собирают виды Стрелки Васильевского острова.

1. Конкурс – кроссворд.

Воспитатель дает кубик, и капитаны его по очереди бросают. Первой ходит команда, у которой капитан выбросил больше очков. Время обсуждения 30-60 секунд. Правильный ответ – 2 балла. При неправильном ответе право ответа получает другая команда. При отсутствии правильного ответа у команд ответ объявляет ведущий.

Воспитатель: На доске не просто клетки,

Здесь слова о нашей Стрелке.

Разгадав его, мы с вами узнаем имя скульптора, который украсил Ростральные колонны.

К У Н│С│Т К А М Е Р А

П А К Г А│У│З

 А Р │Х│И Т Е К Т О Р

Н Е В │А│

 │Н│Е П Т У Н

Т │О│М О Н

У Н И │В│Е Р С И Т Е Т

1. Первый музей города.
2. Здание в порту для хранения товаров.
3. Человек, проектирующий здания.
4. Главная река в Санкт-Петербурге.
5. Бог, повелитель морей и океанов.
6. Архитектор, автор проекта Биржи и Ростральных колонн.
7. Главное учебное заведение Санкт-Петербурга.
8. Конкурс. Проблемные ситуации.

Дети подходят к столу (капитаны команд) и выбирают любые 3 вопроса, предложенные на слайде. Обсуждение 4 -5 минут. Конкурс оценивается по 5-бальной системе.

1. Вы с друзьями идете по улице. Тротуар узкий. Навстречу вам идет компания сверстников. Вы …
2. К вам подошли на Невском проспекте, возле ст.м. Невский проспект и спросили: «Где находится Александро-Невская лавра?» Надо объяснить, как туда доехать.
3. Вы пришли в театр. В гардеробе очередь. Кто-то пытается встать перед вами. Вы …
4. Вы пришли в музей с друзьями, но не знаете, как пройти в нужный вам зал. Вы …
5. К вам подошли на Невском проспекте, возле ст.м. Гостиный двор и спросили: «Где находится площадь Восстания?» Надо объяснить, как туда доехать.
6. Вы едете с друзьями в автобусе (трамвае, троллейбусе). Рядом с вами освобождается одно место. Вы …
7. Конкурс «Блиц - опрос»

Воспитатель дает кубик, и капитаны его по очереди бросают. Первой ходит команда, у которой капитан выбросил больше очков. Время обсуждения 30 секунд. Правильный ответ – 2 балла. При неправильном ответе право ответа получает другая команда. При отсутствии правильного ответа у команд ответ объявляет ведущий.

Вопросы «Блиц - опроса»

* 1. Какая часть Васильевского острова называется «Стрелкой»? (Восточная).
	2. Какие рукава Невы омывают Стрелку Васильевского острова? (Большая и Малая Нева).
	3. Вид стрелки Васильевского острова (Биржа и Ростральные колонны). Рассказ по слайду.
	4. До какого года в этом месте находился порт Санкт-Петербурга?

3 Часть занятия – заключительная

Воспитатель вместе с капитанами команд подводит итоги. Объявляет команду победителя (набравшую большее количество очков). Им вручается приз.

Воспитатель: Молодцы, играли дружно,

А теперь прощаться нужно.

Мы итоги подвели –

Победителя нашли!