

В ТЪРСЕНЕ НА ДОМ

Автор:

Снежка Кръстева
ОДЗ „Здравец“, гр. Сандански

Цел:

- Развитие на умения за възприемане на литературно произведение .
- Запознаване с важни пътни знаци и спазване на норми за безопасно поведение на улицата.
- Ориентиране в пространството и положението на предмет спрямо себе си.

Образователни направления:

- Български език и литература
- Математика
- Социален свят
- Изобразително изкуство
- Игрова култура

Образователни ядра

- БЕЛ
 - Свързана реч
 - Възприемане на литературно произведение
- Математика
 - Количествени отношения
 - Пространствени отношения
- Социален свят
 - Здравословна и социална среда
- Изобразително изкуство
 - Художествено възприемане
 - Художествено пресъздаване
- Игрова култура
 - Игрова среда

Образователни задачи

- Български език и литература:
 - Възприема отначало до край литературно произведение
 - Съотнася постъпките на героите от литературно произведение към собствен опит
- Математика:
 - Кодира количествени характеристики със символи
 - Определя пространствени отношения
 - Намира предмет в рамките на определено пространство
 - Възприема и създава модели за ориентиране в основните посоки (движение на предмети, лабиринти, квадратни мрежи, план-схеми)
- Социален свят:
 - Познава и спазва основни хигиенни норми гарантиращи добро здраве
 - Познава важни за децата пътни знаци и обяснява и спазва норми за безопасно поведение
- Изобразително изкуство
 - Разпознава съдържание и материали използвани в достъпни жанрове на изобразителното и приложното изкуство
 - Познава и прилага основни изразни средства за рисуване, моделиране, апликиране
- Игрова култура
 - Спазва правила на действия и взаимоотношения в игрова ситуация
 - Преодолява конфликти в игрова среда

Дидактичен материал:

- Програмируема играчка: пчела Bee-Bot
- Прозрачна подложка-карта
- Топка с прозрачни джобове
- Комуникационно табло
- Куб с прозрачни джобове
- Игрална подложка с улично движение и предварително подготвени картини за игрите (Игра „Приказка под гъбката с топката Хитрушка“, игра „Бъркотия на пътя“, игра „Светофар“, игра „Пъзел“, игра „Загубените знаци“)
- Картинки за играта с топката Хитруша

Ход на занятието:

Учител: Скъпи деца, днес съм ви подготвила една приказка, с героите на които ще изживеем невероятни приключения. Но за начало трябва първо да се запознаем с приказката.

Възприемане на литературно произведение:

„Приказка под гъбата“

Веднъж силен дъжд застигнал мравката. Къде ли да се скрие? Мравката видяла на поляната малка гъба, изтичала и се скрила под нейната шапка. Седнала под гъбата и зачакала да спре дъждът. А дъждът ваял все по-силно и по-силно... Допълзя до гъбата мокра пеперуда:

– Мравчице, пусни ме под гъбата! Цялата се измокрих, не мога да летя!

– Как да те пусна?– казала мравката.- То и за мен самата няма място.

– Нищо. Все някак ще се сместим.

И мравката пуснала пеперудата под гъбата

А дъждът ваял все по-силно...

Дотичала мишката:

– Пуснете ме под гъбата! Цялата съм вир-вода!

– Къде да те пуснем? Тук и за нас няма място.

– Сместете се малко!

Посместили се и пуснали мишката под гъбата.

А дъждът все ваял и не спирал...

Край гъбата подскочил с плач врабчо:

– Намокриха ми се крилцата. Пуснете ме под гъбата да се поизсуша, да си почина, да изчакам дъжда .Тук и за нас няма място.

– Посместете се малко, моля ви!

Посместили се – намерило се място и за врабчо.

Изскочил на полянката заек и видял гъбата:

– Скрийте ме! – викнал той. – Спасете ме! Кума лиса ме гони!

– Горкият заек – казала мравката. – Хайде още да се посместим. Едва скрили заека, дотърпила се Кума лиса:

– Да сте видяли заека?– попитала тя.

– Не сме го виждали.

Дошла Лисана по-близо и започнала да души:

– Да не би да се крие тук?

– Къде може да се скрие?

Врътнала лиса опашка и избягала.

А в това време дъждът спрял и грейнало слънцето.

Всички радостно изскочили изпод гъбата.

Учител: След бурята новите приятели разбрали, че би било по-весело ако живеят заедно и решили да си потърсят заедно къщичка. Тръгнали на път. Но преди и ние да ги последваме нека да разберем кои от вас са разбрали, за кого беше приказката и кои са нейните герои. За това ще ни помогне топката Хитрушка, която е поставила в джобчетата си картинки, като някой от тях изобразяват моменти от приказката, а други – не. Когато топката достигне до някой от вас, то той трябва бързо да разгледа картинките на топката и да си вземе картинка изобразяваща момент от приказката. След това тези, които имат картинка с момент от приказката ще участват в първото приключение на героите от приказката в търсене на нов дом.

Игра 1: „Приказка под гъбата с топката Хитрушка“

За играта е необходима топка с джобове. В джобовете се поставят 18 картинки, десет от тях са от приказката. Топката се подава от учителя към дете от групата, като то бързо разглежда картинките и си взема такава с момент от приказката. Играта приключва, когато всички картинки с моменти от приказката са в децата. Картинките са пропуск за игра в следващата игра „Бъркотия на пътя“

Учител: Тръгнали животните на път в търсене на нов дом. Вървяли, вървяли, вървяли излезнали от тихата гора, в която да скоро живеели и изведнъж попаднали в града. Те никога до тогава не били виждали град и не знаели какво е това, но врабчето, нали било прелитало до градските покрайнини в търсене на храна, ги информирало какво е това пред тях. То има казало също, че градът е дом на много хора и животни и може би и те ще могат да си намерят дом. И тръгнали неуверено животните напред. Но изведнъж животните видяли, че нещо не е както трябва на пътя. Имало огромно задръстване и куп изнервени шофьори. Хвъркнало врабчето да провери какъв е проблема.

Оказало се, че на улицата има всякакви превозни средства и това затруднява движението. Тогава животните се обърнали към нашата приятелка Мая и тя с радост се съгласила с наша помощ да помогне на животните и хората да се справят със задръстването.

Игра 2: „Бъркотия на пътя“

На улиците в града има различни превозни средства, в това число и такива, които не могат да се движат по нея. Задачата е с Мая да се достигнат и премахнат превозните средства, които не са на правилното място за движение. Първи започват децата с картинки – пропуски от предишната игра.

Игра 3: „Загубените знаци“

На улицата трябва да се поставят пешеходните пътеки и знаците гарантиращи безопасно предвижване на участниците в движението. Дете хвърля кубчето с картинки и изважда от него картинката, която му се е паднала. След това отива до комуникационното табло с нея, за да разбере какво означава знака и къде трябва да го постави. Накрая поставя знака на правилното място на таблото.

Игра 4: „Светофар“

Децата от двата отбора трябва да направят по един светофар набавяйки си кръгчетата с цветовете на светофара с помощта на пчеличката.

Инструкция: Лампичките на светофарите са изгоряли и вие трябва да ги подмените. Такива лампи може да си вземете от големите цветни точки, които се намират на игралното поле.

Игра 5: „Пъзел“

На шест квадрата от таблото се поставят картончета с цвете от едната страна и част от пъзел на другата. Децата трябва да съберат и подредят картинката, за да помогнат на животните да открият безопасно място за живеене.