# Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 218»

426006, г. Ижевск, ул. Клубная, 31 а, тел.: 71 – 45 – 21

Конспект

коррекционного занятия в подготовительной группе

по развитию зрительного восприятия

и пространственной ориентировки

***«В гостях у сказки».***

Учитель-дефектолог

Шарипова Э.Р.

Ижевск

2022 г.

**Тема:** ***«В гостях у сказки»***

**Программное содержание:**

* Развитие зрительного восприятия:

- узнавание и называние геометрических фигур, соотнесение их по цвету и величине;

- восприятие величины предметов (высота) в пространстве;

- развитие навыков ориентировки в макро- и микропространстве;

- закрепление умения ориентироваться на плоскости с использованием схем;

- совершенствование умения детей анализировать пространственные отношения;

- развитие навыка прослеживания глазами за действием руки, умения удерживать зрительный стимул при выполнении зрительной задачи;

- формирование предметных представлений окружающего мира

* + Развитие слухового восприятия, закрепление дифференцирования услышанных звуки (голоса птиц, животных);
* Активизация зрительных функций (поисковая, прослеживающая, фиксация взора, повышение остроты зрения, развитие фузионных резервов).
* Совершенствование элементарных математических представлений (закрепление знания детей о геометрических фигурах, числах, количестве предметов)
* Активизация мыслительной деятельности и речевого общения: развитие логического мышления, зрительного внимания; закрепление умения объяснять свои действия и действия других детей; способствование развитию связной речи путем побуждения детей к описанию своих ощущений.
  + Способствование развития интереса к познавательной деятельности;
  + Воспитание доброжелательного отношения детей при работе в команде, парах, при оценивании результатов других детей.

**Предварительная работа**: научение хождению по математическому коврику, совершенствование работы в парах на прозрачном мольберте по определенным правилам, закрепить пространственные понятия; просмотр мультфильма «Три богатыря», беседа о героях этого мультфильма, их характерах;

**Организация занятия:** занятие проводится с подгруппой детей (4 человека)

**Оборудование:** на интерактивной доске изображения князя Владимира (с наложенным голосом), дорожного указателя со звуком на табличках, следы на дорожках разного количества, интерактивные таблички с логическими подсказками с функцией «перетягивания», елки разной величины, цветные изображения зимующих птиц (дятел, сорока, сова, воробей, ворона), записи голосов птиц и лягушки, игрушка резиновая «лягушка», строительный конструктор 4-х цветов (пенечки), числовой коврик, схемы числовые, интерактивная перфокарта соединения числа с количеством наложенных геометрических фигур, две таблицы и цветные квадратики для выкладывания изображения в таблице, два прозрачных настольных мольберта, геометрические аппликации «Рыбки», ванночки с водой, песочные часы, сундук с напольными шашками.

**Ход занятия**:

Дети заходят в коррекционный зал, на экране появляется изображение Киева из мультфильма «Три богатыря» (звучат колокола).

**Дефектолог:** Ребята, что вы слышите? (*колокола*!) Интересно, куда они нас зазывают? (*На экране появляется князь Владимир с речью*)

**Князь:** Народ, узнал я от коня своего ученого Юлия, что есть на свете чудо чудное, диво дивное – тоску разгоняет, ум развивает. Но мне, князю негоже самому диво искать. Кто готов пойти туда, не знаю куда, принести то, не знаю что? (*ответ детей*) Тогда в путь, друзья!

(*На экране появляется дорожный перекресток с дорожным столбом (с указателями направлений). На дорожках нарисованы следы (разное количество*).

**Дефектолог:** Где это мы оказались? (*на перекрестке*) Куда же нам отправиться вначале, как вы думаете? (*туда, где один след*) Узнаем, что нас там ждет? (нажимаю на указатель: «В лес пойдешь – Соловья Разбойника услышишь») В какой лес мы пришли? (*ответы детей*) Молодцы, в ельник. Перед нами елочки. А они одинаковые? (*нет, они разные по высоте*). Посмотрим на них и расскажем каждый о елочке, которую видит перед собой. (*ответы детей*) А помните, что указатель сказал, что в лесу мы услышим Соловья Разбойника? Какой он? (*хитрый и злой*). Мне боязно, ведь слышала я, что Соловей Разбойник умеет свистеть голосами разных животных и птиц. Послушаем? (*да*). У нас есть подсказки (заранее приготовленные изображения птиц) и мы будем садить их на свои елочки. (*Дети слушают голоса птиц. Узнают, у кого такая птица. А потом рассказывают, куда пространственно садят птицу на елку: вверху, внизу, справа, слева, вверху справа, вверху слева и т.д.)*

Последним звучит голос лягушки.

**Дефектолог:** А это что за птица? (*это не птица*) А кто? *(лягушка, земноводное*) Совсем запутал меня коварный Соловей Разбойник. Я, кажется, догадалась, она живет на этом числовом водоеме и любит скакать с геометрической кувшинки на кувшинку. Чтобы узнать, как она это будет делать, мы снова воспользуемся подсказками. (*Берем заранее заготовленные схемы, на которых указана цепь из трех чисел. Начинает путь тот ребенок, у которого число* ***1*** *стоит первым. Путь дети продолжают по цепочке – на каком числе закончил предыдущий ребенок, с того начинает следующий.* *Дети проговаривают, то, как они будут идти с одного числа на другое. Например: «Я сделаю три шага вперед и два налево». Заканчивает путь тот ребенок, у которого число 10 последнее.)*

**Дефектолог:** Испытания Соловья Разбойника мы выполнили. (Обращаюсь к Соловью Разбойнику: «Соловей Разбойник, если у тебя есть чудо чудное, то свистни один раз, если нет, то два раза».)

*(Дети слышат два свиста, делают вывод, что чуда здесь нет.)*

**Дефектолог:** Ну что ж, придется снова вернуться к дорожному указателю. Куда пойдем сейчас? (*туда, где два следа*) Указатель сообщает: «Сюда пойдешь – испытание Змея Горыныча выполнишь!» Так чьи это следы, вы догадались? (*Змея Горыныча*). А Змей Горыныч, он какой в этой сказке? (*добрый*). Правильно, он добрый, и любит делать подарки. Вот он решил девицам-красавицам платки подарить. (*На экране появляются девицы с платками треугольной и квадратной формы, а на них наложенные друг на друга геометрические фигуры*). Кто-нибудь догадался, в чем испытание Змея Горыныча? (*ответы детей*).

(*Если дети не ответят, то объясняю сама, что нужно сосчитать количество геометрических фигур на платке и соединить его с соответствующим числом. Дети выходят по очередности к интерактивной доске, называют имя девицы, и какие у нее геометрические фигуры на платках. Считают, соединяют маркером линию с кругом, в котором нужное число).*

**Дефектолог:** Какое число оказалось лишним? (*4*). Спросим у Змея Горыныча, знает ли он про диво дивное? Кто желает спросить? (*Желающий ребенок спрашивает, Змей Горыныч улетает с экрана*)

**Дефектолог:** Ну что ж… Видать и Змей Горыныч не знает про чудо. Вернемся к указателю. (*Дети выбирают дорогу с тремя следами*). Указатель: «По этой дороге пойдешь – проделки Бабы Яги исправишь!» Как вы думаете, чьи это следы? (*ответы детей*) А не страшно вам, ведь Баба Яга не такая, как Змей Горыныч. Какая она? (*злая, вредная*) Вот слышала я, что царевна Забава портрет вышивала, а Баба Яга его украла, метлой волшебной разметала. И теперь нам нужно его восстановить, разбейтесь на пары.

(*Подходим к столам с пустыми таблицами в клетку*).

**Дефектолог:** А как мы будем его восстанавливать, если мы его никогда не видели? Попрошу у Бабы Яги подсказку: «Бабусенька Ягусенька, нам помоги, портрет покажи!» (*на экране появляется перевернутый портрет русалки – изображение из цветных квадратиков*). Ребята, мне кажется, или что-то не так? (*дети должны догадаться, что изображение перевернутое, зеркальное*)

**Дефектолог:** Ох, и вредная все-таки Баба Яга! Что делать, придется собирать. Но нам надо собрать портрет правильно.

(*Когда дети соберут изображение, на экране появляется правильный вариант. Дошкольники проверяют свою работу*).

**Дефектолог:** Спросите у Бабы Яги про чудо (*спрашивают, Баба Яга исчезает в избушке на курьих ножках*)

**Дефектолог:** По какой дороге сейчас пойдем? (*там где 4 следа – следы рыбьих хвостов)*Что подскажет нам указатель? (*Указатель: «Здесь побредешь – в царство Морского Царя попадешь!»)* Царь Морской опять скучает, никто его не развлекает, даже рыбки все уплыли. Надо их скорее вернуть! Ребята, заселите дно морское рыбками. Но поскольку мы погружаемся на дно морское, долго мы не можем находиться под водой, задержим дыхание только на две минуты. Я буду следить за временем с помощью песочных часов.

(*Дети по парам, садятся друг против друга, за прозрачными мольбертами. Приклеивают геометрических цветных рыбок с помощью воды. Сначала приклеивает первый ребенок, второй подбирает такую же рыбку, приклеивает ее зеркально. Таким образом, получается одна и та же рыбка с обеих сторон стекла*).

**Дефектолог:** Время вышло, надо выплывать. Сколько рыбок приклеили вы? (*отвечает первая пара, потом вторая*) У кого больше? На сколько рыбок? (*дети отвечают*)

**Дефектолог:** Спросите у Морского Царя про диво (*спрашивают, но Морской Царь лишь молчит*). Как будто в рот воды набрал!

**Дефектолог:** И снова нам нужно вернуться к указателю (*на экране вместо дорожного столба, появляется камень придорожный с надписью «Расколдуй меня»*). Ой, а что это вместо указателя? (*камень придорожный*) Чудеса, да и только. Мы ходили, бродили, а в итоге пришли туда, не знаю куда. Столб исчез, но почему-то таблички с него остались?! Может они нам помогут камень расколдовать, и к чуду приблизиться?! Соберем таблички в той последовательности, в которой мы путешествовали (*дети вспоминают последовательность, таблички встают по порядку*). Вспомним, ребята, что Князь Владимир нам про чудо говорил. (*тоску разгоняет, ум развивает*) Что это может быть? (*Если дети не догадываются, что это игра, то подвожу их к этому ответу*).

(*Далее дети рассуждают, что изображено на каждом указателе, и каким образом, это связано с игрой. Логически рассуждая, дети должны прийти к выводу, что чудо – это шашки. После того, как будет произнесено слово «шашки», на экране появляется камень. Он раскалывается на две части. За ним спрятан сундук. Сундук спускается вниз экрана. Из под интерактивной доски мы достаем такой же сундук, а из него напольные шашки. На экране снова появляется князь Владимир)*

**Князь:**«Ну что смельчаки, вернулись?... Трудное было путешествие? … Испытания каких сказочных героев вам больше всего понравились? … Ребята, а чудо вы нашли?... Спасибо вам! А что это?... А что с ними делают?... Покажите, как!?...»

Дети начинают играть в напольные шашки*.*