

Интегрированное событие в группе старшего дошкольного возраста по обучению грамоте с использованием ИКТ технологий.

Тема: «Лесная школа»

Авторы:

учитель-логопед Карнарукова Н. Ю.

музыкальный руководитель Никипелова Г. Ф.

Цель: развитие слухового внимания и фонематического восприятия с помощью музыкально-дидактического и речевого материала.

Задачи	Учитель-логопед	Музыкальный руководитель
Образовательные	<ul style="list-style-type: none">- закрепить знание гласных и согласных звуков, умение их дифференцировать на твердые и мягкие согласные;- упражнять в звуковом анализе слов - делении слов на слоги;- закрепить навыки звукобуквенного анализа слов;- обобщение материала по лексической теме «Животные нашего леса».	<ul style="list-style-type: none">- формировать стремление к активному участию в различных видах музыкальной деятельности;- закреплять песенный и музыкальный материал в игровой форме.

<p>Развивающие</p>	<p>- развивать у детей внимание, память, фонематический слух; - расширять и обогащать словарный запас; - развивать речевой аппарат с помощью ритмодекламации.</p>	<p>- развивать слуховое и зрительное восприятие; - развивать подвижность голосового аппарата, речевого дыхания, координации движений, гибкости; - развивать чувство ритма через игру на детских музыкальных инструментах, а также, лого-ритмические перкуссионные музыкальные упражнения; - развивать кинестетические ощущения, умение ориентироваться в пространстве; - развивать коммуникативные навыки.</p>
<p>Воспитательные</p>	<p>-воспитывать чувство коллективизма, доброжелательность, дружелюбие; -воспитывать эмоциональную отзывчивость на музыку; -воспитывать умение слушать педагога и правильно отвечать на вопросы; -воспитывать любовь к животным и бережное отношение к природе.</p>	

Методические приемы:

1. Сюрпризные моменты: появление взрослого героя Сова (ведущая); мультимедийные герои (Солнечный зайчик, Слон, Телефон, Кузнечик)
2. Создание познавательной мотивации.
3. Музыкально-речевая игра «Рифмы»
4. Музыкально-дидактическая игра на развитие слухового восприятия и чувства ритма «Угадай что звучит?» и «Повторяй за мной»
5. Музыкально-ритмическая подвижная игра «Пропой звуки с другом»
6. Речевая игра «Найди самое длинное и самое короткое слово»
7. Речевая игра «Найди пропавшую букву»
8. Звукобуквенный анализ
9. Музыкально-речевое упражнение «Пропой слоги» («Слоговое караоке»)

Демонстрационный материал: мультимедийная музыкальная презентация «Лесная школа»

Раздаточный материал: буквенные карточки, музыкальные инструменты (барабан, деревянные ложки, бубен)

Ход

Сова: здравствуйте ребята! Вы меня узнали? (*ответы детей*)

Я не простая Сова, а ученая. В моем лесу есть школа лесных зверей, где мы с ними учимся читать, писать, узнавать много нового и интересного? Вы бы хотели поучиться вместе с ними сегодня в моей школе? (Да). Тогда начнём урок! (*звонок в колокольчик*).

Сова: В моем лесу все любят пение!

Поем мы громко, с вдохновением

Предлагаю не скучать и со мной в игру сыграть.

Будем песню напевать – к словам рифмы подбирать!

❖ **Игра «Рифмы» («Добрый слон»)**

Цель: развитие певческих навыков, фонематического восприятия; дифференциация слов, близких по звучанию. Формирование интереса любви кроне речи

Описание игры: дети поют текст песни «Добрый слон» на мелодию песни «Добрый жук» из к/ф «Золушка». С окончание песни педагог произносит разные слова, задача детей: подобрать к ним рифму. Игра повторяется 2-3 раза.

Игра «Добрый слон»

(*на мотив песни «Добрый жук»*)

Жил на свете добрый слон,

Сочинял рассказы он.

Добрый, добрый слон.

Книжки добрые писал,

И друзьям их раздавал.

В рифмы он любил играть,

Чтоб с друзьями не скучать.

Вот картина, вот (*корзина, машина и т. д.*)

Вот ромашка, вот (*букашка, бумажка...*)

Вот мой домик, вот твой (*томик, сомик,...*)

Вот и пушка, вот и (*мушка, сушка, кружка,...*)

Вот вам пышка, а вот (*книжка, мышка, крышка,...*)

Вот сосед, а вот (*обед, кларнет, винегрет*).

Славно рифмы подбираем –

Все с начала начинаем...

(*звук колокольчика-мультимедия*)

Сова: Начинаем следующий урок! Вот, послушайте про кого я вам загадку загадаю...

Он всегда со светом дружен.

Если солнышко в окне,

Он от зеркала, от лужи

Пробегаёт по стене.

И в ладошки не идёт –
То взлетит, то упадёт,
То на стеночке дрожит,
То на улицу сбежит –
Там он скачет словно мячик
Солнечный, проворный.... *(зайчик!)*
Да! Да вот же он, дружок *(на экране проектора появляется картинка с
солнечным зайчиком – озвученным мультимедийным анимационным героем)*
Зайчик: (озвученный мультимедийный персонаж)
Прыг да скок, всё прыг да скок!
Пришел я с вами поиграть –
Свои загадки загадать!
Люблю инструментах музыкальных я играть!
А вы, ребята, играть на них умеете?...
Ну тогда, раз, два, три –
Кто самый смелый - -выходи!
(выходит желающий ребенок)
На инструменте я сыграю – тебе лишь нужно угадать
И этот инструмент назвать!
*(педагог предлагает одному из детей выйти и выполнить задание
солнечного зайчика).*

❖ **Игра «Скажи, что звучит?»**

Цель: развитие слухового внимания, дифференциация неречевых звуков.

Оборудование: детские музыкальные инструменты *(барабан, ложки, бубен)*

Описание игры: Учитель-логопед предлагает ребенку прослушать аудио запись звучания музыкального инструмента с заданным ритмическим рисунком. Ребенок отгадывает название инструмента, повторяет заданный ритмический рисунок на инструменте, который он должен выбрать в соответствии со звучанием на аудио записи.

(звук колокольчика)

Сова: А теперь в нашей лесной школе перемена!

Вы на ножки все вставайте –

Себе друга выбирайте

❖ **Музыкально-ритмическая подвижная игра «Пропой звуки с другом»**

Будем дружно все шагать

Друга будем выбирать

А когда его найдем

Дружно звуки пропоем

Цель: ориентировка в пространстве; умение взаимодействовать в паре, развитие чувства ритма, закрепление знаний гласных букв.

Описание игры: Дети под музыку шагают по залу и пропевают слова песенки. По окончанию музыки выбирают себе пару. На экране проектора появляется ритмоформула из гласной буквы. Дети, взаимодействуя в паре при помощи перкуссии проговаривают заданную гласную букву, используя разные перкуSSIONные способы (простукивание, прохлопывание, протопывание).

(звук колокольчика)

Сова: *(предлагает детям сесть на стулья)*

Ребята, вы знаете, что в моем лесу живёт много, много разных животных и птиц. И все они отличаются друг от друга своими размерами. Есть большие животные, а есть маленькие. Назовите лесных животных крупного, большого размера, которых вы знаете? *(ответы детей сопровождаются изображением на экране проектора)* А теперь мелких, – животных маленького размера? *(ответы детей)*. Молодцы! Так же, в нашей речи, есть длинные и короткие слова. Короткие слова – это те, которые состоят из одного слога, а длинные слова могут состоят из двух, трех, четырех и более слогов. В следующем моем задании вам нужно найти самое длинное и самое короткое слово. Для этого нужно посмотреть на картинки, обозначающие данные слова, определить само слово по картинке и найти самое длинное и самое короткое из них.

❖ **Игра «Самое длинное и самое короткое слово» (мультимедийная презентация)**

Цель: закреплять знания о составе слова, умение определять количество слогов в слове.

Описание игры: на экране мультимедийной презентации появляется картинка с изображением 3-х животных. Под ними изображены слоговые схемы, не соответствующие названиям. Задача детей - найти самое длинное и самое короткое слово. Правильно соотнести схемы. Доказать свой ответ.

На экране изображены животные:

Лягушка – сова – лось

Лисица – заяц - волк

Сорока – белка – тигр

(звук телефона)

Сова: у меня зазвонил телефон! Кто говорит?...

(На экране появляется анимированная картинка Слона - озвученный мультимедийный персонаж)

СЛОН:

Слон!...

У лесных зверей беда

Приключилась вчера.

Налетел вдруг ураган

И случился балаган!

В именах пропали буквы:

Потерялась буква Б, Ж,З,О,

К,Л,И МЭ –

Ведь нужны они везде.
Помогите и найдите
Буквы вы лесным зверям.
Благодарны будут очень
Неприменно они вам!

Сова: Давайте отправимся скорее на помощь к лесным зверям. Поищем буквы, которые они потеряли в своих именах....

❖ **Игра: «Найди недостающую букву и дать звуковую характеристику»**

Цель: закрепить навыки звуко-буквенного анализа слова, навык чтения, развивать у детей мышление, логику, внимание, грамматический строй. Формировать двигательные навыки и пространственные ориентиры.

Описание игры: под звучание подвижной музыки дети бегут по кругу друг за другом. С окончанием музыки на экране проектора показывается картинка животного с названием этого животного, в котором недостаёт одной буквы. На полу разбросаны карточки букв. Дети находят соответствующую недостающую букву и дают ей звуковую характеристику. (*Белка - К, Енот – Н, Медведь – В*).

Сова:

То-то рады все зверята
Говорят «Спасибо вам!»
Предлагаю всем нам вместе
Песню подарить друзьям!
Гости тоже не стесняйтесь вместе с нами упражняйтесь!

❖ **Песня «В траве сидел кузнечик» (слоговое караоке)**

Цель: развитие чувство ритма и певческих навыков; развитие внимания, умение читать слоги слитно, формирование навыков скорочтения.

Описание игры: Дети поют мелодию знакомой песни, пропевая разные слоги, указанные в музыкальной презентации.