

ЗМІСТ

Передмова	2	Порівняння предметів завтовшки. Геометричні фігури. Співвідношення числа і цифри	67
Перспективне планування освітнього процесу дітей п'ятого року життя на грудень–лютий навчального року	2	Число і цифра 4. Чотирикутник.	
Освітня лінія «Мовлення і культура спілкування дитини»	3	Орієнтування у просторі	69
У гості до казкових героїв	3	Ознаки геометричних фігур. Підсумкове число.	
До Країни казок	5	Орієнтування в частинах доби	71
Із якої казки герой?	7	Порівняння предметів завдовжки.	
Казка вчить, як на світі жить	9	Просторові відношення (вперед, назад, праворуч, ліворуч). Кількісна лічба у прямому та зворотному порядку.	73
Переказ казки «Рукавичка»	11	Часові відношення (спочатку, потім).	
У світі казки (придумування власної казки)	13	Порівняння груп предметів.	
Складання описової розповіді за картинкою «Настала зима»	15	Орієнтування у просторі (далі, ближче)	75
Зимові розваги	17	Освітня лінія	
Зимові чари. Складання розповіді за картиною	19	«Дитина у природному доквіллі»	77
Переказування оповідання Василя Сухомлинського «Як дзвенять сніжинки»	21	Куди кличе стежинка?	77
Зимова подорож	23	Казкова пора	79
Лісові пригоди взимку	25	Здрастуй, зимо снігова!	81
Подорож зі Сніговиком (складання описової розповіді)	27	У гості до лісових мешканців	83
Зима прийшла, свята принесла!	29	Їдальня для птахів.	85
Різдвяна зустріч	31	Зелена аптека	87
Майстри, які створюють новорічні іграшки	33	Подорож до ялинки та її друзів	89
Зимові клопоти двірника	35	Допоможуть кімнатні рослини	91
Професії дорослих	37	Мешканці акваріума	93
Поради лікаря Пігулкіна	39	Екскурсія до водойми взимку	95
Про здоров'я необхідно знати, про здоров'я потрібно дбати	41	Освітня лінія «Дитина в соціумі»	97
Навіщо людині їжа?	43	Казка в гості закликає	97
Хто з чистотою дружить, той ніколи не тужить!	45	Книжку розгортаймо, казку починаймо!	99
Мої рученята	47	Складання власної казки	101
Казкові герої в Країні чистюль.	49	Казка в гості завітала до дітей у садочок	103
Щоб животик не захворів.	51	Зима прийшла, веселі розваги принесла	105
Подорожуємо рідним краєм	53	Щоб узимку на грип не хворіти, хто нам скаже, що робити?	107
Малята у Країні Доброти	55	Зимові пригоди	109
Зимова подорож із птахами	57	Миколай землею ходить	111
Збережемо природу — збережемо планету!	59	Зима розкаже, як гостей привітати!	113
Загадкові місця на планеті Земля	61	Настала ясна днина, для Різдва година	115
Ми діти планети Землі — друзі й помічники.	63	Подорож до країни Мультляндії.	117
Освітня лінія «Дитина у сенсорно-пізнавальному просторі»	65	Пошта	119
Лічба кількісна та порядкова. Геометричні фігури. Ознайомлення з числом та цифрою 4. Орієнтування в просторі	65	Рівенька спинка — здоровенька дитинка.	121
		Вітамінні — друзі людини	123
		Хто з чистотою дружить — ніколи не тужить!	125
		У Країні Чистоти	127
		Мандруймо Україною, знайомимося з калиною!	129
		Вишиванку вдягаймо, у подорож вирушаймо!	131
		Зустріч із ведмедиком Умкою	133
		Рідний край люби та планету збережи!	135

ПЕРЕДМОВА

Педагогам закладів дошкільної освіти важливо опанувати сучасні підходи до організації освітнього процесу на засадах особистісно-орієнтованого та компетентнісного підходу з урахуванням принципу дитиноцентризму. Реалізація інваріантної та варіативної складової Базового компонента дошкільної освіти, сучасний інформаційний простір передбачають надзвичайну насиченість змісту освітнього процесу. Нормативні документи, зокрема наказ Міністерства освіти і науки України 20.04.2015 р. № 446 «Про затвердження гранично допустимого навчального навантаження на дитину у дошкільних навчальних закладах різних типів та форми власності», визначають особливості організації освітнього процесу в закладах дошкільної освіти в сучасних умовах.

Пропонований посібник містить орієнтовані конспекти занять з дітьми 5-го року життя за темами на весь навчальний рік. До кожного заняття визначено мету, словник, матеріал та орієнтовний план проведення заняття. Нова Освітня програма для дітей від 2 до 7 років «Дитина» спрямовує педагогів допомогти дитині сформуватись як особистість, тому змістова наповнюваність занять спрямована на розвиток інтересу до пізнання, активності, допитливості, розвиток бажання взаємодіяти та спілкуватись зі світом довкола.

Згідно з наказом Міністерства освіти і науки України 20.04.2015 р. № 446 «Про затвердження гранично допустимого навчального навантаження на дитину у дошкільних навчальних закладах різних типів та форми власності» авторка розробила перспективне планування відповідно до максимальної кількості занять на тиждень для дітей 5-го року життя:

- ознайомлення із соціумом — 2;
- ознайомлення з природним довкіллям — 1;
- логіко-математичний розвиток — 1;
- розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування — 3.

Слід зазначити, що це максимально допустима кількість занять. Зменшити її можна через реалізацію принципу інтегрування. Також слід урахувувати передбачений час на педагогічне діагностування та канікули. Назви занять у розкладі мають відповідати зазначеним у згаданому наказі.

ПЕРСПЕКТИВНЕ ПЛАНУВАННЯ ОСВІТЬОГО ПРОЦЕСУ ДІТЕЙ П'ЯТОГО РОКУ ЖИТТЯ НА ГРУДЕНЬ-ЛЮТИЙ НАВЧАЛЬНОГО РОКУ

Місяць	Тема блоку	Тиждень	Тема тижня
Грудень	У гості до казки	I	У пошуках казки
		II	Казка навчить, як на світі жити
	Зимонька зима	III	Ось і настала зима
		IV	Зимові пригоди
Січень	Педагогічне діагностування	I	
		II	
	Людина вмє працювати та на свята відпочивати	III	Праця людину годує
		IV	Яка професія найважливіша
Лютий	Буду я рости міцним!	I	Бережи здоров'я змолоду
		II	Чого навчає королева Чистоти
	Ми — маленькі діти на Землі великій	III	Маленькі мандрівники
		IV	Земля — наш спільний дім

ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «МОВЛЕННЯ І КУЛЬТУРА СПІЛКУВАННЯ ДИТИНИ»

Дата _____

Група _____

Тема. У гості до казкових героїв

Мета: продовжувати вчити дітей утворювати дієслова зі звуконаслідувальних слів (*няв — нявкати, гав — гавкати*), добирати іменники до дієслів, будувати речення зі сполучником *тому*; вправляти у вживанні дієслів у різних особових формах зі зміною звуків (*стрибати — стрибаю, літати — літаю, ходити — ходжу*); удосконалювати вміння утворювати форми іменників чоловічого роду в давальному відмінку (*кінь — коню, кіт — коту*); вправляти в утворенні кличної форми іменників назв тварин (*собако, корово, півнику*); розвивати мовлення, зорову та слухову пам'ять, креативне мислення; виховувати витримку та вміння вислухати товариша.

Матеріал: торбинка з конвертом; іграшки; іграшки або картинки свійських тварин; кошук із картинками, на яких зображено їжу для тварин (*молоко, сіно, зерно, жолуді, кістку і т. ін.*); матеріал до гри «Склади картинку»; загадки про свійських тварин.

Хід заняття

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Вихователь. Діти, сьогодні дуже гарна погода! Я поспішала до вас у садочок і знайшла торбинку. Торбинка ця незвичайна — у ній багато привітань. Нумо і ми привітаємось!

► Гра-привітання «Добрий день!»

Встаньте, дітки, всі рівненько,
Посміхніться всі гарненько.
Посміхніться всі до мене,
Посміхніться і до себе.
Привітайтеся: — Добрий день!
Хай гарно розпочнеться новий день!

— Молодці, малята! Торбинка ворухиться. Погляньмо, що в ній!

Вихователь розв'язує торбинку і дістає конверт.

— Діти, це лист від казкових мешканців. Прочитаймо, що вони нам пишуть.

Текст листа

Любі малята, хлопчики й дівчатка!
До нас в гості поспішайте,
Хто вам пише, відгадайте!

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА

— Діти, щоб потрапити до казкових героїв, необхідно відгадати загадки і дізнатися, до якої казки слід поспішати.

► Відгадування загадок

• Має дуже прудкі ніжки,
Наставляє грізно ріжки
На великого собаку.
Той сховався з переляку.
А дасте ви їй травиці,
Кухлик чистої водиці —
Молочком вас пригостить.
Хто вона? Ану скажіть! (*Коза*)

• Рожевеньке та жирненьке,
Наче діжечка, кругленьке,
Є на рильці п'ятачок,
Замість хвостика — гачок.
Візьмеш в руки хоч на мить —
Мов скажене, верещить.
Краще не чіпайте.
Хто це? Відгадайте! (*Поросля*)

- Він стояв, хвостом махав.
 - Хто такий? — питаю.
 - Гав!
- І відтоді, всім кажу:
 - Я із Гавом тим дружу! (Собака.)

— Із яких казок ці тварини? («Ріпка», «Коза-Дерева», «Троє поросят».)
— Герої казок пропонують пограти.

» Мовленнєва гра «Няв та гав!»

Правила гри. Вихователь демонструє іграшки свійських тварин або малюнки.
— Діти, тварини співатимуть пісеньку. Слухайте уважно і скажіть, що вони вміють робити. Наприклад, киця співає: «Няв-няв-няв!». Вона вміє нявкати.

Варіанти для гри

- Гав-гав! — (Гавкати.)
 - Ме-ме-е! — (Мекати.)
 - Хрю-хрю! — (Хрюкати.)
 - Му-му! — (Мукаати.)
 - Бе-бе! — (Бекати.)
- Казкові герої бажають тепер більше дізнатися про вас.

» Дидактична гра «Що я роблю?»

Правила гри. Вихователь демонструє картинки тварин, які виконують певну дію, запитує у дітей, як вони це роблять. Наприклад: «Тварини стрибають. Як стрибаєш ти?». Дитина відповідає, вживаючи дієслово в особовій формі: «Я стрибаю високо». Педагог ставить наступне запитання: «Що ти робитимеш завтра?». Малюк відповідає: «Завтра я стрибатиму (бігатиму, гратиму)» тощо. Гра триває, доки всі діти не візьмуть участь у ній.

— Діти, казкові герої зголодніли і просять їх нагодувати.

» Дидактична гра «Нагодуй героїв»

Правила гри. Вихователь демонструє на столі іграшки свійських тварин та кошук із картинками їжі для цих тварин. Пропонує малечам назвати, кого вони бачать. Діти перелічують тварин: кіт, собака, кінь, порося, півень тощо. Педагог пропонує нагодувати тварин. Діти по черзі підходять до кошика. Дитина бере картинку з кошика, дивиться, що на ній зображено, і говорить, кому вона її віддасть. Наприклад, на картинці зображено сіно. Малюк говорить: «Я віддам сіно коню» тощо.

— Діти, нам слід розважитися та пограти.

» Фізкультхвилинка

Вихователь добирає вправи на свій розсуд.

» Дидактична гра «Склади картинку»

Правила гри. Діти працюють у парах. Їм роздають пазли або розрізні малюнки до казки, що вони повинні зібрати. Після того як діти зберуть картинку, називають свою казку.

— Молодці! Усі малюнки зібрали. А тепер пограймо з ними.

» Дидактична гра «Опиши героя казки»

Правила гри. Діти повинні описати персонажа зі своєї казки, вживаючи сполучник *тому*. Спершу вихователь дає зразок. Наприклад: «Колобок втік від бабусі, тому він неслухняний».

III. ПІДСУМОК

- Діти, з якими казковими героями ми сьогодні зустрілися?
- Як їх можна ще назвати одним словом? (Свійськими тваринами.)
- До якої казки ви хотіли б вирушити наступного разу?

Тема. До Країни казок

Дата _____

Група _____

Мета: продовжувати вчити дітей переказувати частини казки, використовувати речення з однорідними членами; учить давати характеристику героям, добирати синоніми та антоніми, прикметники, що позначають характер казкових героїв; збагачувати словник прикметниками (*велика — превелика*), дієсловами (*тягти — потягти*), виділяти звуки [р], [р'], розрізняти та називати жанр твору; розвивати мовленнєву компетентність, мислення, пам'ять, уважність, фонематичний слух, уміння інтонаційно передавати діалоги, виразні рухи героїв, емоційно реагувати на зміст, стежити за переказом та брати участь у переказуванні творів; закріплювати знання про казки; виховувати інтерес до художніх творів, спонукати позитивні емоції та радісний настрій, колективізм, бажання допомогти казковим героям.

Матеріал: оформлене подвір'я під казку «Ріпка»; торбинка; фігурки до казки «Ріпка»; картинка із зображенням бабусі, яка ліпить вареники.

Хід заняття

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

► Гра-привітання «Казочка вітається»

Я усіх дітей гукаю
Та у казку закликаю!
Ви її всі привітайте
Та бажання загадайте.
А тепер ми оченята закриваємо
Та до казки потрапляємо.

Діти заплющують очі, а коли розплющують їх, педагог звертає їхню увагу на оформлений під казку куточок.

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА

— Чи впізнали ви, до якої казки потрапили? (*Припущення дітей.*) Діти, щоб дізнатися, чи правильно ви вважаєте, загляньмо до чарівної торбинки.

Вихователь демонструє чарівну торбину.

► Дидактична гра «Чарівна торбинка»

Правила гри. Педагог пояснює правила гри: «Діти, кожен з вас зможе сам вибрати собі героя, знайшовши його у цій торбинці». Малята по черзі дістають із торбини фігурку та називають героя казки. Коли всі фігурки персонажів стожимуть на столі, діти називають казку.

— Малята, подивіться на фігурки. Чи всіх героїв ми дістали з торбинки? Кого бракує? (*Бабусі.*)

Вихователь демонструє картинку бабусі, яка ліпить вареники.

— Ось вона, бабуся. Вона чимось заклопотана. Що вона робить? (*Відповіді дітей.*) Так, вона ліпить вареник, а тому не встигла сховатися в торбинку. Допоможімо їй закінчити роботу, щоб вона повернулася до казки.

► Промовляння чистомовки «Варенички»

Ру-ру-ру — борошно беру.
Рі-рі-рі — тісто у руці.
Ра-ра-ра — рада дівтора.
Ру-ру-ру — вареники беру.
Ро-ро-ро — вареники їмо.

— Допомогли ми бабусі, а тепер вона може повернутися до своєї казки. Усіх героїв ми зібрали. Я вам пропоную пригадати казку.

» Читання вихователем казки «Ріпка»

РІПКА

Українська народна казка

В одному мальовничому селі жив колись давно чоловік, який мав жінку, внучку Марушку, собаку Жучку, kota Мурчика.

Коли настала тепла весна, все навкруги зазеленіло, дід узяв лопату і пішов на грядки, скопав їх і посадив зернятко ріпки. Росла ріпка, росла, а дід за нею доглядав. А коли настала золота осінь, пішов дід ріпку рвати. Вона виросла така велика-превелика. Обійшов дід довкола неї, узяв ріпку за чуб, тягне-тягне, а витягнути не може. Пішов дід кликати бабу.

— Йди, допоможи мені ріпку витягти!

Прийшла баба на город. Узявся дід за ріпку, а баба за діда. Тягнуть-тягнуть, а витягнути не можуть. Пішла баба кликати на допомогу внучку Марушку.

— А йди, онучко, ріпку вирвати допоможи!

Прийшла Марушка на допомогу. Взявся дід за ріпку. Баба за діда, внучка за бабу, тягнуть-тягнуть, а витягнути ріпку не можуть. Пішла внучка кликати собачку Жучку.

— А йди, Жучко, та допоможи нам витягнути ріпку!

Прибігла собачка ріпку виривати. От взялися: дід — за ріпку, баба — за діда, внучка — за бабу, Жучка — за внучку. Тягнуть-тягнуть, а витягнути не можуть. Побігла Жучка кликати kota Мурчика.

— А йди, Мурчику, та допоможи нам витягнути ріпку!

Прибіг кіт, узявся за собачку, собачка — за внучку, внучка — за бабу, баба — за діда, дід — за ріпку. Тягнуть-тягнуть, а витягнути не можуть.

Пішов Мурчик кликати на допомогу мишку. Прибігла мишка, узялася за kota, кіт — за собаку, собачка — за внучку, внучка — за бабу, баба — за діда, дід — за ріпку. Тягнуть-тягнуть, та як попадають, і ріпка зверху! А мишка плиг під ріпку і заховалася. От таку велику ріпку виростив дід у себе на городі.

І я там була, ту ріпку бачила, а хто не вірить, хай перевірить.

— Діти, ми казочку послушали, а тепер пограймо. Уявіть себе героями цієї казки.

» Фізкультхвилинка «Ріпка»

Ріпку ми велику рвали,
Дідусеві помагали.
Ось ми ріпку тягнемо,
Тягнемо-потягнемо.

Ріпка нахилилась
І додолу покотилась.
Усі вправно працювали,
Ріпку нашу рвали.

— Хто автор казки «Ріпка»? Якщо її склав народ, то як її можна назвати?

— А тепер, малята, час нам казку розповісти.

» Настільний театр «Ріпка»

Діти обирають ролі героїв казки та обігрують її сюжет. Якщо вихованцям важко самостійно переказувати казку, вихователь допомагає.

— Герої казки приготували для вас гру.

» Дидактична гра «Про кого йдеться?»

Правила гри. Вихователь пропонує дітям утворити коло. Після цього описує одного з персонажів казки та кидає м'яч дитині. Та повинна відгадати, про кого йшлося. Дитина описує іншого героя й кидає м'яч іншій дитині. Гра триває, доки діти описують усіх героїв казки.

III. ПІДСУМОК

— Молодці, малята! Яку казку ви сьогодні показували?

— Як називають казки, що склав народ?

Тема. Із якої казки герой?

Дата _____

Група _____

Мета: продовжувати вчити дітей переказувати зміст знайомих казок, правильно змінювати слова, узгоджувати їх з іншими, використовувати пряму і непряму мову; збагачувати словник прикметниками, дієсловами, назвами тварин; спонукати до розігрування дій за змістом; удосконалювати вміння відповідати повними реченнями, цитатами з тексту казок; сприяти розвитку пам'яті, уваги, інтонаційної виразності мовлення; виховувати любов до народних казок, доброзичливість, уміння самостійно застосовувати життєвий досвід для створення та розігрування ігрових задумів.

Матеріал: малюнки казкових героїв, картинки тварин із хвостиками інших звірів, ілюстрації та текст твору «Лисичка та рак».

Хід заняття

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Вихователь. Малята, я запрошую вас утворити коло й одне одного привітати.

► Гра-привітання «Летіла сніжинка»

Летіла сніжинка легесенько,
Вітала всіх гарнесенько.
Сіла на гілочку,
Заграла сопілочка.
Весело грає,
Усім усмішок бажає!

Вихователь звертає увагу дітей на клубочок.

Ось клубочок маленький.
Довго він котився стежками,
Завітав до нас із вами.
А з ним казочка завітала
І нас за собою звала.

Діти йдуть за клубочком, підходять до столу, на якому розміщено персонажів казок.

— Із якої казки завітали до нас ці герої? (Відповіді дітей.)

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА

► Мовна гра «Який? Яка?»

Правила гри. Дітям роздають картинки з різними персонажами казки. Завдання: описати героя.

Варіанти для гри

- Колобок який? (Круглий, смачний, веселий, співучий.)
- Заєць який? (Боязкий, сірий, довговухий.)
- Вовк який? (Сірий, хижий, великий.)
- Лисиця яка? (Руда, хитра, лукава.)
- Коза яка? (Рогата, хитра, бородата.)
- Рак який? (Вусатий, сміливий, маленький) тощо.

— Молодці, малята! Гратимемо далі. Герої обмінялися хвостиками. І тепер не можуть з'ясувати, у кого чий хвіст. Допоможіть їм!

► Дидактична гра «У кого чий хвіст?»

Правила гри. На дошці демонструють зображення тварин із хвостиками, що їм не належать: ведмідь з лисячим хвостиком, вовк із заячим тощо. Дітям необхідно сказати, чий хвостик у тваринки.

Варіанти для гри: у ведмедя — лисячий, у зайця — вовчий, у лисиці — ведмежий.

Після того як діти визначають, кому належать хвости, вихователь пропонує їм повернути тваринам їхні органи.

» Фізкультхвилинка

Піти у ліс і там пограти
Забажалося малятам. (*Кроки на місці.*)
В ліс прийшли всі без зупинки,
Стали дружно всі навшпиньки.
Йдуть тепер вже не малята,
А маленькі лисенята. (*Ходьба навшпиньки.*)
Під кущами присідали,
Зайця в лісі виглядали. (*Сідають навпочіпки.*)
Заєць вискочив прудкий —
Пострибаємо із ним. (*Стрибки.*)
А назустріч — вовчисько,
Зайця він угледів близько.
Думав, що спіймає в лісі,
Та ведмідь став на узліссі. (*Ходьба широким кроком.*)
І пошвендяв клишоногий
В лісі віднайти дорогу
До озерця, до криниці,
Щоб напитися водиці. (*Ходьба на внутрішньому боці стопи.*)

— Подивіться на ілюстрації. До якої вони казки? («Лисичка та рак».) Я пропоную вам згадати цю казку та стати її учасниками.

» Бесіда за змістом казки

- Як починається казка?
 - Що рак запропонував лисичці?
 - Як рак бігав?
 - Хто виявився хитрішим?
 - Як завершується казка?
 - Чи подобається вам така кінцівка?
- Пропоную вам розіграти цю казку за ролями.

» Розігрування казки «Лисичка та рак» за ролями

Вихователь обирає дві пари дітей. Одна пара розіграє початок казки, а інша її кінцівку.

— Молодці, малята! Подивіться на дошку.

— На ній з'явилися інші ілюстрації. До яких вони казок? («Зайчикова хатка», «Лисичка-сестричка».)

» Дидактична гра «Знайди потрібну іграшку»

Правила гри. На столі вихователь демонструє різні іграшки. Малятам необхідно вибрати іграшки до казки «Зайчикова хатка». Після цього педагог пропонує дітям розіграти казку за допомогою іграшок.

» Розігрування казки «Зайчикова хатка» за ролями

Діти обирають ролі героїв казки, беруть іграшки та обігрують її сюжет. Якщо вихованцям важко самостійно переказувати казку, вихователь допомагає.

III. ПІДСУМОК

— Настав час прощатися з казкою. А на згадку покладімо у цю скриньку гарні спогади про заняття.

Вихователь передає скриньку дітям, і ті розповідають, які враження в них залишилися від заняття.

Тема. Казка вчить, як на світі жити

Дата _____

Група _____

Мета: закріпити знання дітей про знайомі казки; продовжувати вчити висловлювати свої думки, давати відповіді на запитання; закріпити правила безпечної поведінки, зокрема з незнайомцями; формувати уявлення про казку як джерело народної мудрості; сприяти формуванню навичок знаходити у кожній зачин та кінцівку; продовжувати розвивати вміння відгадувати казку за названим прислів'ям і навпаки, пояснювати значення прислів'їв та аргументувати свій вибір; розвивати зв'язне мовлення, креативність, логічне мислення; сприяти підтриманню позитивного емоційного фону у ході заняття; виховувати інтерес до народної творчості.

Матеріал: іграшки дідуся та бабусі з лялькового театру; торбинка з кольоровими кульками; ілюстрації до казок з кольоровими рамками; ілюстрації до казок з переплутаним сюжетом; настільні театри «Колобок», «Пан Коцький».

Хід заняття

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Вихователь. Діти, сьогодні ми продовжимо подорожувати казками. Тож уможуйтеся зручніше. Привітаймо казку!

Вихователь дістає іграшки дідуся та бабусі з лялькового театру.

— До нас завітали перші герої казок — дід та баба. Як ви гадаєте, із якої вони казки? («Колобок».)

— Вони бажають, щоб ви привітались одне з одним у незвичайний спосіб — як герої цієї казки.

» Дидактична вправа «Привітайся казково!»

Правила гри. Дівчата прикладають пасмо волосся під ніс, а хлопчики — зігнутий вказівний палець. Це — вуса. Діти імітують вітання стареньких дідусів. Потім малюки «надягають хустку», кулачками підпирають підборіддя, імітуючи вітання бабусь.

— А тепер покажіть, як вітається Колобок. (*Надувають щоки, весело кивають головами.*)

— Вам сподобалося казкове привітання?

— Чи ви любляете казки? (*Відповіді дітей.*) Я також дуже їх люблю!

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА

» Бесіда «Казка вміє навчати»

— Які казки ви знаєте?

— Хто їх написав?

— Якщо казку написав народ, як її називають?

— Чим починаються казки?

— Які зачини казок ви пам'ятаєте?

— Чому говорять: «Казка навчить, як на світі жити»?

— Відомо, що кожна казка чарівна і чогось навчає. Перевірмо, чи це справді так.

» Дидактична гра «Чого навчає ця казка?»

Правила гри. Перед дітьми вивішують ілюстрації до різних казок. Кожна ілюстрація має кольорову рамку (зелену, жовту, синю, червону тощо). Малятам пропонують по черзі дістати з торбинки кульку. Дитина бере рамку з ілюстрацією до казки відповідного кольору кульці кольору. Потім розповідає, чого навчає казка.

Варіанти для гри

- Ілюстрація до казки «Колобок»
— Чого навчає казка «Колобок»?
- Ілюстрація до казки «Івасик-Телесик»
— А чого можна навчитись з казки «Івасик-Телесик»?
— Яку чистомовку ми знаємо про Телесика?

Чистомовка «Телесик»

- Азка-азка-азка — у нас гостює казка.
- Ід-ід-ід — жили баба і дід. (*Імітують хустинку кулачками і вуса пальцями.*)
- Ими-ими-ими — вони були старими. (*Мружаться, імітують ходьбу з паличкою.*)
- Есик-есик-есик — з'явився в них Телесик. (*Руки в сторони, радісний погляд.*)
- Авав-авав-авав — у човнику він плавав. (*«Веслюють».*)
- Ибку-ибку-ибку — ловив матусі рибку. (*«Закидають вудку».*)
- Ихх-ихх-ихх — трапилось з ним лихо. (*Долоні прикладають до щічок, нажаханий погляд.*)
- Ївна-ївна-ївна — украли його зміївна. (*Роблять «змійку» рукою.*)
- Ивий-ивий-ивий — Телесик був кмітливий. (*Права рука на поясі, лівим вказівним пальцем махають.*)
- Есик-есик-есик — врятувався наш Телесик! (*Плескають.*)
— Казок, що нас навчають, дуже багато. Я чую, що до нас поспішає ще одна казка.

Вихователь дістає іграшки настільного театру «Пан Коцький».

» Дидактична вправа «Згадай казку»: розігрування вистави «Пан Коцький»

Опис вправи. Педагог пропонує дітям об'єднатися у пари та роздає ляльки персонажів казки. Пропонує кожній парі обіграти певний уривок з казки та пояснити, що в ньому повчального.

— Діти, про цю казку можна сказати ще так: «У страху великі очі». Не слід боятися, якщо для цього немає причини. Якби тварини не боялися подивитися на Пана Коцького, вони б побачили, що це звичайнісінький кіт.

— Наші казкові герої втомилися і бажають відпочити. Зробімо фізкультхвилинку.

» Фізкультхвилинка

Вихователь добирає вправи на свій розсуд.

» Дидактична гра «Що не так?»

Правила гри. На дошці демонструють ілюстрації до казок, на яких навмисне припустилися помилок. Дітям необхідно пояснити, що на них не так.

— Півник замість колоска знайшов квіточку. Малята, згадаймо, як почалась казка. (*Відповіді дітей.*) Початок у казках називають зачином.

— Чим закінчилася казка і чого вона навчає? (*Відповіді дітей.*) Тож запам'ятайте, що кожна казка має зачин і кінцівку.

— Малята не всі казки закінчуються добре. Ось, наприклад, Колобка з'їла Лисичка. Придумаймо нову кінцівку цієї казки.

» Дидактична вправа «Казка по-новому»

Опис вправи. На столі розставлено персонажів настільного театру казки «Колобок». Діти розповідають казку, обігруючи її, та вигадують новий кінець.

III. ПІДСУМКИ

- Що нового ми дізналися про казку? Чим починаються казки?
- Чи можна сказати про казки, що вони мудрі? Чому?

Тема. Переказ казки «Рукавичка»

Дата _____

Група _____

Мета: учити дітей складати речення, переказувати казку близько до тексту, висловлювати своє ставлення до вчинків героїв; вправляти у вживанні присвійних прикметників; закріплювати вміння давати відповідь на поставлені запитання; розвивати зв'язне мовлення, увагу, пам'ять, уміння розуміти персонажів; виховувати інтерес до народних казок.

Матеріал: рукавичка; малюнок звірів, що грають у сніжки; сніжинки з паперу; сніжка; штучні ялинки; магнітні картинки із зображеннями помешкань тварин на одному боці, а на іншому — самої тваринки, яка в ньому мешкає; настільний театр «Рукавичка»; казкова скриня; комплекти сюжетних картинок до казки (*за кількістю дітей*); світні палички (*за кількістю дітей*).

Хід заняття

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

Вихователь. Малята, швидше йдіть до мене! Подивіться на цю незвичайну картинку.

Педагог демонструє картинку, де звірі грають у сніжки.

На вулиці панує красуня зима,
Все снігом вона замела.
А у лісі звірят багато

Полюбляють у сніжки грати.
Тож швидше ви збирайтесь
Та до лісу поспішайте.

Після цих слів вихователь веде малят уявною зимовою доріжкою до лісу.

— Діти, звірят немає, а на галявині щось лежить!

Показує рукавичку.

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА

» Бесіда за змістом казки «Рукавичка»

- Із якої казки може бути ця рукавичка?
- Хто загубив рукавичку?
- Хто першим знайшов рукавичку?
- Хто ще жив у рукавичці?
- Чому звірі хотіли жити в рукавичці?
- Чим завершилася казочка?

— Біля рукавички не видно нікого. І на галявинці звірята не грають. Можливо, вони розбіглись. Пошукаймо їх!

Вихователь крокує далі по доріжці з дітьми та підводить їх до магнітної дошки.

— Можливо, звірята сховались у цих будиночках?

» Дидактична гра «Хто мешкає в будиночку?»

Правила гри. На дошці вивішено магнітні картинки жител різних тварин. На звороті зображено тварину, яка в ньому мешкає. Діти по черзі називають, хто мешкає у будиночку, а потім перевертають магнітну картку та перевіряють, чи правильно вони назвали тварину.

Варіанти для гри

- У нірці живуть лисичка, вовк, мишка.
- Під кущем живе зайчик.
- У барлозі живе ведмідь.
- У річці живе жабка.

— Діти, з якої казки ці всі звірі? («Рукавичка».)

» Розповідання вихователем казки «Рукавичка»

» **Бесіда за змістом казки**

- Як починалася казка? Хто першим знайшов рукавичку?
- Хто наступним прийшов до рукавички?
- Які ще звірі хотіли в ній жити?
- Чому звірі не змогли жити в рукавичці?
- Як закінчилась казка?
- Як би ви допомогли тваринам перезимувати та врятуватись від холоду?

» **Переказ дітьми казки з опорою на малюнки**

Перед дітьми вивішують ілюстрації до казки. 2–3 дітей переказують її за допомогою сюжетних малюнків.

— Молодці, малята, гарно казку розповідали! За це Зима подарувала нам казкову скриньку, а в ній живуть казки.

» **Дидактична гра «Що за чим?»**

Правила гри. Вихователь роздає кожній дитині комплект картинок до українських народних казок. Діти розкладають картки у потрібній послідовності, відповідно до сюжету. Називають казку та пояснюють, чим вона подobaється.

» **Фізкультхвилинка**

Вихователь добирає вправи на свій розсуд.

» **Дидактична вправа «Знайди пару!»**

Опис вправи. Вихователь пропонує дітям узяти чарівні палички із казкової скрині. Кожна дитина бере іграшкову паличку, яка світиться, і шукає пару — дитину, у якої паличка такого самого кольору.

— Ви тепер справжні казкарі, можете вигадати свою казку «Рукавичка».

» **Дидактична вправа «Вигадай казку!»**

Опис вправи. Діти працюють у парах — беруть персонажів лялькового театру «Рукавичка», вигадують історію їхньої появи у казці і те, що з ними відбувалося. Потім педагог об'єднує їхні сюжети в одну казку.

— Дідусь кожному звіру подарував рукавичку. Розселимо в них звірів.

» **Дидактична гра «Чия?»**

Правила гри. Вихователь демонструє рукавичку, на якій зображено тварину (зайця, мишку, лисичку тощо). Діти називають, хто зображений на рукавичці, а потім — чия вона.

Варіанти для гри

Миша — мишача; жаба — жаб'яча; заєць — заяча; лисичка — лисяча; кабан — кабаняча; вовк — вовча; ведмідь — ведмежа.

— Молодці, малята! Звірята звеселилися і знову бажають у сніжки грати. А сніжку ми не просто кидатимемо, а вигадуватимемо прізвиська для тварин.

» **Дидактична гра «Весела сніжка»**

Правила гри. Діти утворюють коло, педагог по черзі кидає їм сніжку і називає тварину. Дитина ловить сніжку, називає прізвисько тварини та повертає сніжку. Діти можуть вигадувати свої прізвиська звірям.

III. ПІДСУМОК

- Хто з героїв казки вам сподобався?
- Як би ви вчинили на місці дідуся?
- Як ви розумієте слово *доброта*?

Тема. У світі казки (придумування власної казки)

Дата _____

Група _____

Мета: учити дітей переказувати казку за частинами, складати речення із заданим словом; формувати творчі вміння в процесі складання або зміни сюжету казки; вправляти у правильній вимові звука [к]; розвивати вміння орієнтуватися у коректурній таблиці, зв'язне мовлення, артикуляційний апарат, фонематичний слух, мислення, увагу, пам'ять, дрібну моторику рук; виховувати інтерес до казок, готовність допомагати тим, хто потрапив у біду.

Матеріал: іграшковий котик; загадка про ката; ілюстрації до казки «Котик і півник»; торбинка та картки з картинками котика, півника, лисички, колобка, ріпки та ін.; предметні картинки, в назвах яких є звук [к] і його немає; коректурні таблиці за темою «Казки» та фішки (за кількістю дітей); маски звірів, які трапляються в казках.

Хід заняття

I. ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ МОМЕНТ

► Психоемоційний етюд «Доброго ранку!»

Доброго ранку, рідний наш дім!
Доброго ранку діткам усім!
Доброго ранку сонечку ясному!
Доброго ранку садочку прекрасному!
Вліво-вправо поверніться,
Одне одному всміхніться.

Вихователь пропонує дітям відгадати загадку.

Загадка

Має вуса й пишний хвіст
І негарну звичку:
Спершу добре він поїсть,
Після — вмие личко. (Кит.)

Демонструє іграшку котика.

Вихователь. Як ви гадаєте, з якої казки цей котик? (Припущення дітей.)

Котика потрібна допомога — йому необхідно повернутися до казки.

Котик заблукав,
Коли півника шукав.
Допоможімо, малята,
Шлях до казки відшукати!

— Щоб котик знайшов дорогу до казки, необхідно розповісти казочку «Котик і півник».

II. ОСНОВНА ЧАСТИНА

► Бесіда за змістом казки «Котик і півник»

- Як жили між собою котик та півник?
- Куди ходив котик?
- Що робив півник у цей час?
- Хто вкрав півника?
- Яку пісеньку він співав, аби його почув котик?
- Як котик урятував півника?

Вихователь пропонує дітям разом розповісти казку.

► Розповідання казки дітьми за ілюстраціями

Педагог на дошці демонструє серію сюжетних малюнків до казки, а малята по черзі розповідають казку.

» **Дидактична гра «Слово запам'ятай та речення із ним складай!»**

Правила гри. Вихователь викликає одну дитину та пропонує їй витягнути з торбинки картку. Дитина називає, що намальовано на картці, складає з цим словом речення. Потім педагог викликає наступну дитину.

Картки для гри: котик, лисичка, півник, колобок, ріпка, рукавичка тощо.
— Молоці, гарно ви знаєте казочки! Я бачу півника. Він чомусь сумний.

Вихователь демонструє іграшку півника.

— Півник зустрів лисичку і пропонує їй заспівати разом з ним його пісеньку та покликати котика на допомогу.

Діти разом з вихователем кажуть: «Ку-ку-рі-ку!»

— Який звук ми чуємо на початку пісні? ([к].) Звук [к] трапляється у різних словах. Наприклад: *котик, курочка, клубок*. Пограймо зі звуком [к]!

» **Дидактична гра «Добери слово»**

Правила гри. Педагог демонструє на дошці предметні картинки. Діти називають ті, у назвах яких живе звук [к].

— Знайшовся котик, тепер півнику нічого не страшно.

» **Фізкультхвилинка**

Вихователь добирає вправи на свій розсуд.

» **Дидактична гра «Знайди і накрий фішками»**

Правила гри. Дітям роздають коректурні таблиці за темою «Казки» та фішки. Потім вихователь дає завдання, а малята виконують їх.

Варіанти для гри

- Накрийте фішками тварин — героїв казок.
- Накрийте фішками чарівні речі.
- Накрийте фішками казкових героїв, які вчиняли добре.

— Молодці діти! Продовжуємо допомагати котикові. Необхідно згадати, як розмовляють персонажі казок.

» **Дидактична вправа «Хто як розмовляє?»**

Опис вправи. Вихователь демонструє картинку тварин — персонажів казок, а діти відповідають, як вони розмовляють. Коли діти відповідають, то дитині, яка правильно відповіла першою, вихователь надягає маску цього персонажа. Педагог пропонує дітям намалювати доріжку, яка привела героя до його казки.

— Вигадаймо казку!

» **Творче завдання «Вигадаємо казку»**

Вихователь розпочинає казку. Наприклад: «У зимовому лісі, на чарівній галявині жили-були звірі». Малята виходять на килимок, уявляючи себе на казковій галявині, та продовжують казку. Коли казка закінчилась, педагог ставить запитання.

» **Бесіда**

— Який зачин у нашої казки? Що трапилось зі звірятами?
— Хто був найсміливіший? Як наша казка завершилась?
— Чого наша казка може навчити? Молодці, ось ми й допомогли котикові повернутися в Країну казок, і за це він дуже вдячний.

III. ПІДСУМОК

- Діти, ми згадали багато казок. Чого вони нас навчають?
- Чи завжди необхідно мати добре серце, бути сміливими, чуйними?
- Із яким казковим героєм ви хотіли б дружити?