

Конспект игры-занятия «Поле чудес»

Тема: «Юные архитекторы»

Цель: формировать представление у детей о зданиях уральского архитектора Малахова М.П.

Образовательные задачи:

- учить видеть облик своей улицы, района, города;
- учить видеть особенности зданий, их назначение, форму зданий, окон, дверей, балконов, их расположение и украшения, цветовое решение (магазины - большие окна, кинотеатры - необычные конструкции);
- учить сравнивать старинные и современные здания, видеть их различие.
- учить культуре общения, умению соперничать товарищам;

Развивающие задачи:

- развивать умение действовать согласованно;
- развивать зрительное и слуховое внимание, память, речь детей.

Воспитательные задачи:

- воспитывать интерес к архитектурным памятникам города;
- воспитывать у детей интерес к истории своего города, чувство любви к родному городу;
- воспитывать нравственные качества: доброта, взаимопонимание.

Здоровьесберегающие задачи:

- снятие мышечного и нервного напряжения (*физкультминутка*).

Методы: игровой, словесно-логический, частично-поисковый.

Приемы: игровой. художественное слово (загадки, стихи, пояснения, поощрения, музыкальная физкультминутка, подвижная игра.

Словарная работа: термины словаря Юного архитектора

Активизация словаря: название терминов словаря юного архитектора.

Материал: Песня «Екатеринбург», ноутбук, стенд с иллюстрациями зданий Екатеринбурга и фотографиями известных памятников архитектуры Екатеринбурга, круг «Поле чудес», карточки с цифрами, иллюстрации к архитектурным терминам и зданий архитектора Малахова.

Предварительная работа:

- рассматривание иллюстраций зданий архитектора Малахова М.П.;
- беседа с детьми о профессии архитектора; драматизация; настольный театр; просмотр учебных фильмов о зданиях Екатеринбурга; рисование; складывание кубиков и пазлов; дидактические игры: «Правильно-неправильно?», «Чье это здание?»; загадывание загадок;

Ход игры.

Воспитатель. Напоминаю правила игры

По очереди игроки крутят волчок. Если стрелка укажет на сектор «Приз», участник должен выбрать приз или игру и ход переходит к следующему игроку. Когда ведущий зачитает вопрос, задание выполняют все игрок. Тот, кто первый выполнит задание, поднимает руку, он получает жетон. В игре со зрителями тот, кто знает ответ, должен поднять руку.

Воспитатель: Екатеринбург – наш родной город. Это город, где мы родились, в котором мы живем. Наш городу скоро будет 300 лет. С каждым годом он становится более красивым. Кто думает над красотой городских зданий? (Архитекторы).

Задание 1

Дидактическая игра «Сложи картинку» Собрать из кусочков изображение здание архитектора Малахова Михаила Павловича.

Задание 2

Воспитатель:

Отгадайте загадку:

Проектирует и чертит, строят по его проекту дом **Ответ:** Архитектор

Кто старается сделать здания не похожими друг на друга? **Ответ:**

Задание 3

Воспитатель:

Умный домик «Словарь Юного архитектора»

Как называются элементы архитектуры (Показ картинки)

Задание 4

Воспитатель:

Покажи и назови здания Малахова Михаила Павловича

Ответить на вопрос –Зачем надо сохранять красивые дома?

Что надо делать, что бы сохранить старинные здания?

Правила охраны памятников архитектуры и культуры.

Задание 5

Воспитатель:

Мы каждый день проходим мимо зданий

Не обращая суматошный взор на то,

Что каждый дом несет в себе сознание,

Ведь архитектор вкладывал в него свое тепло

Ответить на вопросы на картинках много разных зданий. Посмотрите и скажите

-Из каких материалов можно построить дом? (камень, дерево, кирпич, металл, бетон, стекло и пр.).

-В чем различие у этих зданий?

-Что объединяет эти здания?

-Чем похожи эти здания?

Задание 6

Воспитатель:

Посмотри на этот город
Красота и там и тут,
А того, кто все придумал
Архитектором зовут.

Подвижная игра «Кто архитектор?»

Дети стоят в кругу и вместе с ведущим говорят слова, а ведущий внутри круга считает игроков:

Посмотри на этот город
Красота и там и тут,
А того, кто все придумал
Архитектором зовут.

Тот, на ком закончился счет-архитектор. Архитектор бежит за ведущим и старается его догнать, задеть рукой. Ведущий убегает от архитектора по внешнему кругу. Если архитектор догоняет ведущего, он становится ведущим.

Задание 7

Воспитатель:

Архитектор чертит дом,
Должен быть красивым он.
Чтоб приятно было всем,
Любоваться домом тем!

Творческое задание «Дорисуй дом»

Задание 8

Воспитатель:

Большой красивый новый дом
Растет в квартале нашем.
Как много башенок на нем,
И как он весь украшен!
Чтоб этот дом построен был,
Работал архитектор:
В уме сначала сочинил
Десятка два проектов.

Музыкальная физкультминутка. Звучит музыка дети танцуют танец.

Задание 9

Воспитатель:

Архитектор! Как много в этом слове:
И новизна, и линий простота.
У вас фантазия лежит в основе,
Проектов смелых чистота.

Вам покоряются объемы и пространство,
Вас помнят и столетия и года,
От вас зависит городов убранство,
Вы красотой правите всегда.

Ответить на вопрос: - Какие бывают дома?

В конце игры подводятся итоги, награждаются победители.

Воспитатель: Спасибо ребята за игру. Вы сегодня играли и выигрывали, а главное те знания, которые вы сегодня приобрели.

В конце игры проводится рефлексия, в ходе которой подчеркиваются достижения каждого ребенка.

-Что понравилось?

-Какое задание было трудным?

Педагог подводит детей к пониманию того, что их согласованные действия, правильное, безошибочное, быстрое выполнение заданий влияют на успех игры.