

# Коррекционное психологическое занятие

## "Как животных в мире много..."

### подготовительная группа №6

Калашикова Елена Павловна,  
педагог-психолог  
МБДОУ детский сад №47 «Ёлочка»  
комбинированного вида г. Улан-Удэ

**Цель:** Актуализация словаря по теме «Животные жарких стран».

**Задачи:** Познакомить детей с творчеством английского писателя Редьярда Киплинга и его произведением «Маугли». Развивать познавательный интерес к тропическим животным джунглей. Воспитывать у детей интерес к сказке и ее героям. Обратить внимание на способы выживания человека в джунглях.

Развитие внимания, памяти, наблюдательности и быстроты реакции, зрительного восприятия.

**Методические приемы:** рассказ, беседа, познавательная деятельность, дидактическая игра «Животные жарких стран», просмотр мультфильма, работа с дидактическими карточками, пескотерапия, доска Бильгоу

Материалы и оборудование:

Мультимедийное оборудование; экран; записи музыкальных отрывков раздаточный материал.

## ХОД ЗАНЯТИЯ

### 1. Организация начала занятия.

Дети совместно с педагогом- психологом встают в круг. Педагог — психолог приветствует детей:

**Педагог- психолог:** здравствуйте, ребята! Наступил новый день! Я улыбнусь вам, а вы улыбнетесь друг другу и гостям. Порадуйте улыбками тех, кто рядом с вами. Мы спокойны и добры, приветливы и ласковы. Давайте передадим эти чувства друг другу, а теперь повернемся к гостям, и поприветствуем их в нашем зале. *(Дети пожимают руки по кругу).*

**Педагог-психолог.** Сегодня мы познакомимся с новым художественным произведением. «Мы с тобой одной крови, ты и я! - заветные слова, известные всему Народу джунглей. Тому, кто их произносит, не страшен ни коварный тигр, ни ядовитые змеи, ни стаи злобных рыжих собак, ведь на помощь всегда придут верные друзья. И сегодня, герой сказки, приглашает нас в джунгли познакомиться с его семьей, и понять, что же такое дружба... Герои учат читателя быть храбрым и мужественным, ценить семейные ценности, уважать законы природы и окружающий мир, а также помогать друг другу

*Дети.* Чтобы узнать имя героя и его звериную семью, нужно выполнить задания.... Но как же мы попадем в Джунгли?

**Педагог-психолог.** Первое задание по игре «Кто спрятался в джунглях?».

Ух, как жарко! Похоже, мы приближаемся к берегам Африки! Слышите! Сколько диких животных обитают здесь! *(звучит муз.запись «Зоопарк»)*

*Педагог-психолог. Раскладываем карточки, на котором среди растений закреплены изображения животных жарких стран.*

**Педагог-психолог.** Посмотрите внимательно, кто спрятался в джунглях?

*Задание от Волчицы Матери, Волка Отца, Серых Братьев – волчьей семьи, в которой воспитывался человеческий малыш.*

**Храбрость и мужество.** Герои сказки демонстрируют храбрость и мужество в различных ситуациях, что учит читателей не бояться трудностей и преодолевать препятствия.

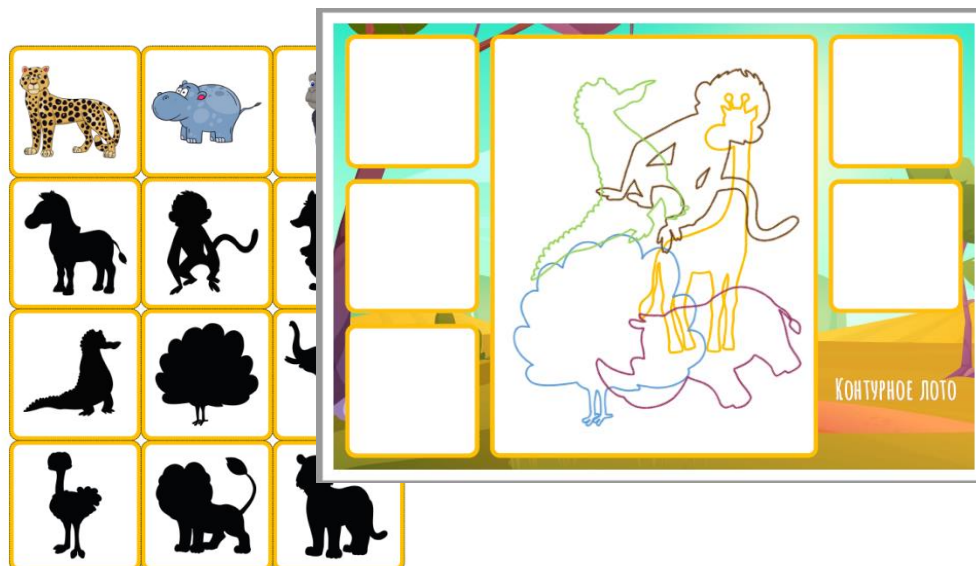
### 1. Контурное лото

Цель: развитие внимания, памяти, наблюдательности и быстроты реакции, зрительного восприятия.

Материал: игровое поле, предметные карточки.

Ход игры:

Вариант 3. Каждый игрок получает по одному игровому полю. Игровое поле кладётся перед участниками лицевой стороной вниз, а предметные карточки раскладываются изображением вверх на столе в произвольном порядке. По сигналу психолога игроки переворачивают свои поля и стараются запомнить, что на них нарисовано. Через некоторое время психолог хлопает в ладоши, и игроки переворачивают свои поля изображением вниз. После этого игроки начинают поиск своих карточек среди общего набора (по памяти). Тот, кто первым найдет все пять карточек, говорит “стоп”, и поиски прекращаются. Игровые поля переворачиваются и проверяют, правильно ли подобраны картинки. Тот, кому удалось правильно собрать больше карточек, становится победителем.



*Ребенок.* В джунглях спрятался лев.

*Педагог-психолог.* Как ты догадался?

*Ребенок.* Я вижу львиную гриву.

*Педагог-психолог.* Кто еще спрятался в джунглях?

*Ребенок.* В джунглях спрятался тигр.

*Педагог-психолог.* Как ты догадался?

*Ребенок.* Я вижу тигриный хвост.

*Педагог-психолог.* Кто спрятался в реке?

*Ребенок.* В реке спрятался крокодил.

*Педагог-психолог.* Как ты догадался?

*Ребенок.* Я вижу крокодилью пасть.

**Педагог-психолог.** Вы правильно выполнили задание, но у меня есть еще одно. Подойдите магнитной доске. Вы видите бегемотика, который хотел написать название животного, но потерял гласную букву. Какое слово хотел написать бегемотик?

*Дети.* Он хотел написать слово ТИГР.

*Педагог-психолог.* Какую гласную букву потерял бегемотик?

*Дети.* Бегемотик потерял гласную букву **И**.

*Педагог-психолог.* Исправьте ошибку бегемотика.

*Дети выкладывают слово ТИГР на магнитной доске, на фланелеграфе, на наборном полотне, просто на полу.*

**«Как звери дружат». Развитие общих речевых навыков, творческих способностей, подражательности.**

**Педагог-психолог.** Ну что же, задания выполнены. Мы можем отправляться в сказку.

Расскажу историю из сказки.

Главные герои в ней:

Человеческий детеныш, воспитанный волками.

Еще (показать иллюстрацию):

волчья семья, в которой воспитывался малыш.

вождь волчьей стаи.

старый медведь, воспитатель волчат.

сильная, бесстрашная и очень хитрая пантера.

мудрый питон, который знает ответы на все вопросы.

**Как страх пришел в джунгли**

Страшная засуха обрушилась на джунгли: обмелела река, высохли озера и ручейки, деревья скинули пожухлую листву. Вслед за засухой пришел голод. Из всех могучих потоков остался единственный «тоненький ручеек воды», и в джунглях наступило Перемирие: каждый из зверей мог безбоязненно прийти к ручью и напиться. Все знали, что «за убийство у водополя полагается смерть». За соблюдением этого правила следил слон (Хатхи).

Хитрый шакал обладал правом одну ночь в году безнаказанно убивать человека, и он не преминул им воспользоваться. Узнав об этом, слон (Хатхи) попросил его покинуть водопой, чтобы не осквернять его.

---

*Задание от вождя волчьей стаи - Акелы*

---

### **3. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «АФРИКА»**

**Педагог-психолог:** Ребята, подойдите к песочнице, давайте **«поздороваемся с песком»**. (упражнение **«Здравствуй, песок!»**)

1. Дотроньтесь до песка поочередно пальцами правой руки, потом левой, затем всеми пальцами одновременно.
2. А теперь сожмите кулачки с песком, затем медленно высыпайте его в песочницу.
3. Дотроньтесь до песка всей ладонью – внутренней, затем тыльной ее стороной.

Расскажите о своих ощущениях: тепло-холодно, приятно-неприятно и т. д.

А в **Африке живут пауки**? Давайте пальчиками покажем, как бегают пауки. А змеи живут? Одним пальчиком покажите, как ползают змеи. Знаете, как змеи сворачиваются в клубок? Покажите одной рукой, двумя руками сразу. Погрузите руки глубоко в **песок** (*находят маленькие раковины*). Что вы нашли? Какие ракушки на ощупь? (*Гладкие, прохладные*).

Как вы думаете, откуда эти ракушки? (*Из океана*). Давайте их туда и отнесем. Садитесь на берегу океана, положите свои раковины.

А что могла видеть эта раковина? (*Жителей океана, птиц, пальмы*).

А что она могла слышать? (*Плеск волн, шум птиц, как трубят слон*).

А знаете ли вы, что произойдет, если приложить раковину к уху? (*Можно услышать шум моря или океана*).

Давайте с вами проверим, так ли это.

Психолог: А теперь мы превратимся в маленьких волшебников и создадим в песочнице маленькую Африку. (*дети берут игрушки животных, растения и расставляют их в песочнице*).

---

*Задание от Багиры – сильная, бесстрашная и очень хитрая пантера.*

---

4. **ИГРА «ЛЕСНАЯ ШКОЛА».** Совершенствование навыков звукового анализа слов. Развитие слухового и зрительного внимания. Совершенствование навыков счета в пределах десяти.

*Над ширмой появляется пантера (имя по сказке – Багира)*

Сейчас я проведу с вами урок математики. Слушайте внимательно и считайте.

Две веселые мартышки

Покупать ходили книжки.

И купили книг по пять,

Чтобы было, что читать.

Только глупые мартышки сосчитать не могут книжки.

Ты мартышкам помоги, сколько книг у них, скажи. (*В. Волина*)

Дети. Десять книг.

Багира. Правильно. А кто составит решение этой задачи на наборном полотне?

*Один ребенок составляет пример:  $5+5=10$  — и читает его.*

Багира.

Однажды три слоненка,

А с ними три тигренка,

А с ними три пушистых

Веселых, милых львенка.

Бежали спозаранку

Из дома на полянку.

Посчитайте поскорей,

Сколько было всех друзей? (*Б. Волина*)

Дети. Девять зверят.

---

*Задание от Балубы – старого медведя, воспитателя волчат.*

---

## 5. УПРАЖНЕНИЕ «ПУТАННИЦА»

Все слова перемешаны в предложениях. Послушайте их и исправьте:

- Бананы едят мартышек...
- У слона большой хобот и короткие уши...
- Крокодил пятнистый, а тигр – зеленый...
- Лев травоядное животное, а жираф хищное...
- У носорога есть горб, а у верблюда рог...
- Бегемот лазит по деревьям, а мартышка плавает в реке...

6. **НЕЙРОИГРА «КУЛАК. РЕБРО. ЛАДОНЬ».** Игра направлена на развитие межполушарного взаимодействия, развитие моторики пальцев рук, предпосылки для становления многих психических процессов. Занятия устраняют дезадаптацию в процессе обучения, гармонизируют работу головного мозга.

Все упражнения выполняются вместе с детьми, постепенно от занятия к занятию увеличивая время и сложность.

**Педагог-психолог.** А теперь вставайте в кружок, давайте вспомним и сделаем нашу игру на силу, внимание и выносливость. Задание выполняется на балансирах.

**«Кулак — ребро — ладонь»** — упражнение из нейробики, которое помогает улучшить мыслительную деятельность, на развитие межполушарного взаимодействия, произвольности и самоконтроля

**Последовательность движений:** сожмите ладонь в кулак, разожмите кулак и поставьте на ребро, затем распрямите ладонь и положите на поверхность. Повторите эту серию действий не менее 8–10 раз поочередно каждой рукой.

Также существует игра **«Кулак-ребро-ладонь»**, которая направлена на развитие межполушарного взаимодействия, произвольности и самоконтроля. Для неё ребёнку показывают три последовательно сменяющих друг друга положения руки на плоскости (ладонь на плоскости, ладонь сжата в кулак, ладонь на краю стола, ладонь выпрямлена на плоскости стола). Сначала ребёнок выполняет движения вместе с педагогом, затем самостоятельно. Упражнение выполняется сначала правой рукой, затем левой, затем обеими руками вместе.

**Педагог-психолог.** Руки подготовили, не забыли, в какой стране мы находимся что мы находимся? Правильно, в Африке, и нам надо быть очень внимательными, и выполнить

---

*Задание от Каа – мудрого питона, который знает ответы на все вопросы.*

---

## 7. КОРРЕКТУРНАЯ ПРОБА

Цель: развитие переключаемости и концентрации внимания.

Материал: бланки с корректурными пробами, фишки разных цветов или форм.

Ход игры: ребёнок получает бланк с корректурной пробой. Фишки раскладываются под картинками в круги. Затем задача ребёнка закрыть картинки, используя фишки, которые представлены в образце.

## 8. ИГРА “СЫЩИКИ”

Цель: развитие внимания, памяти.

Материал: двухсторонние карточки для игры.

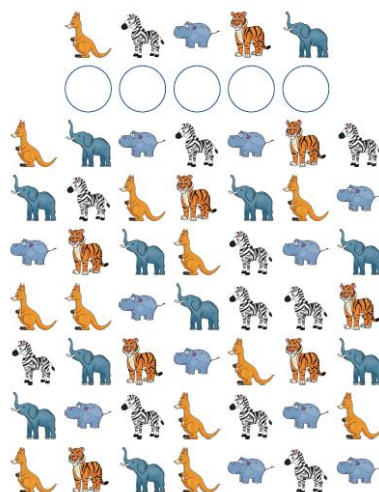
Ход игры: В эту игру можно играть в 2-х вариантах и два уровня сложности.

Вариант 2. Карточки кладутся стопкой той стороной вверх, где нет рамки. Задача ребёнка запомнить все изображения на карточке. Затем карточка переворачивается и задача ребёнка назвать какое (ие) изображение (я) появилось (ись).

Двухсторонние карточки для игры "Сыщики" (лицевая сторона)



Корректирующая проба



## 9. ИГРА «СОБЕРИ КАРТИНКУ» ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ ПЕДАГОГИ.

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, памяти.

Материал: картинки, разрезанные на несколько частей, предметные картинки.

Ход игры: в эту игру можно играть в нескольких вариантах.

Вариант 2. Картинки, разрезанные на несколько частей раскладываются лицевой стороной вниз на столе в произвольном порядке. Каждый игрок открывает по одной карте, и его задача назвать, что это за предмет по фрагменту. Если фрагмент назван верно, то игрок забирает его себе. Выигрывает тот, кто соберёт больше всего фрагментов.

Вариант 3. Картинки, разрезанные на несколько частей раскладываются лицевой стороной вниз на столе в произвольном порядке. Каждый игрок получает по одной предметной карте. Задача игроков собрать свою картинку. Для этого они по очереди открывают по одной карте на столе и если фрагмент им подходит, то они забирают его себе и делают ещё один ход, если нет, то возвращают фрагмент на место и ход переходит к следующему игроку.

Педагог-психолог Ребята, в благодарность за то, что вы узнали всех друзей человека, помогли справиться со всеми заданиями, сейчас мы узнаем как его зовут (из книги достаются буквы, складываем слово «Маугли» и нам прислали на электронную почту отрывок из мультфильма «Книга джунглей». Давайте его посмотрим?

На экране появляется отрывок из мультфильма «Книга джунглей», в котором звери говорят **Маугли**, что они одной крови.

Педагог-психолог: вот так и мы все ребята должны помогать друг другу и уважать друг друга, потому что «мы – одной крови».

Педагог-психолог: Ребята, а чем мы сегодня с вами занимались? Что вам понравилось больше всего? А какое задание вам было сложно выполнить? Дети и педагог-психолог прощаются с гостями.

На память психолог дарит закладки детям о героях сказки «Маугли».

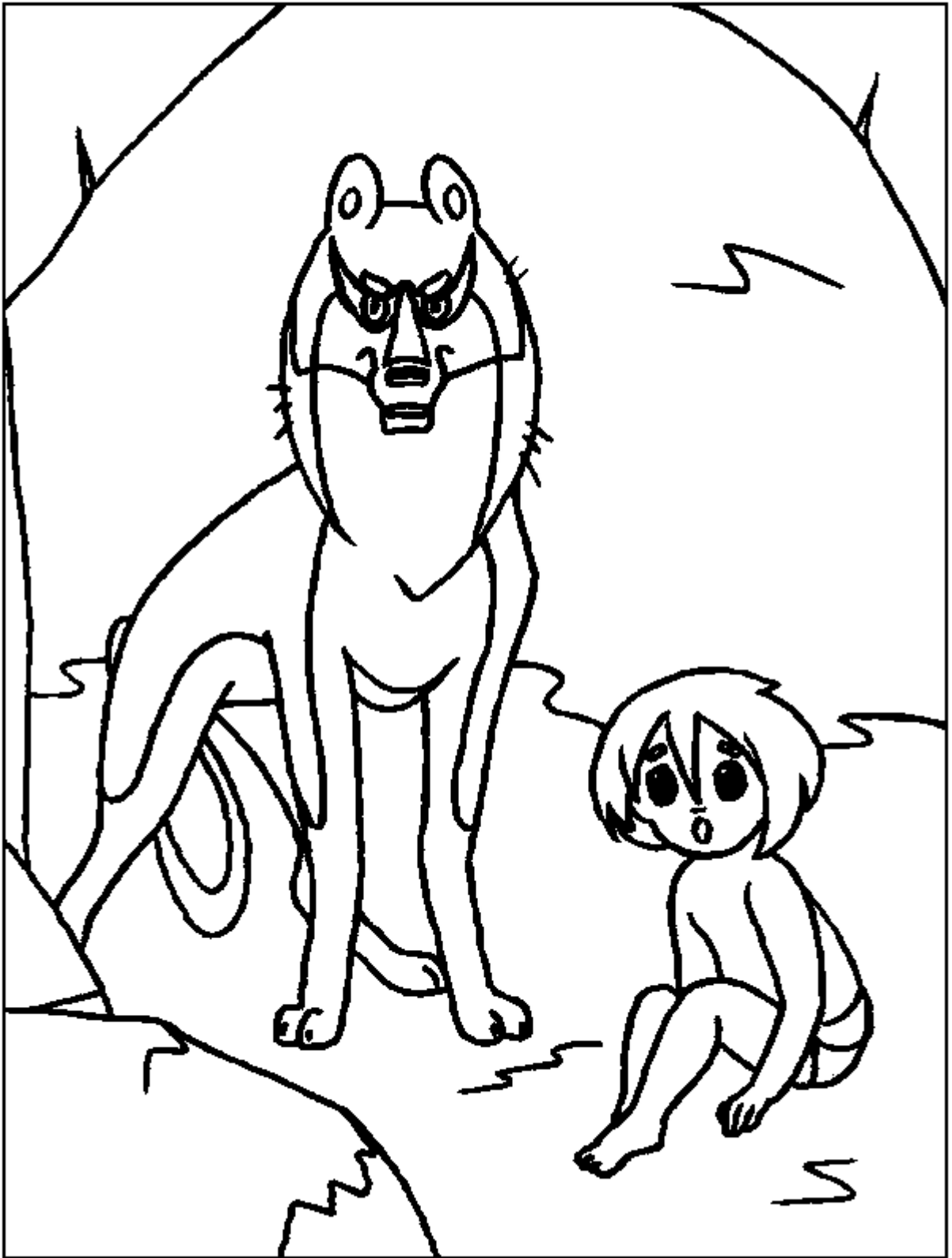
Смысл сказки «Маугли» из книги Редьярда Киплинга «Книга джунглей» заключается в том, что герои учат читателя быть храбрым и мужественным, ценить семейные

ценности, уважать законы природы и окружающий мир, а также помогать друг другу

Приложение

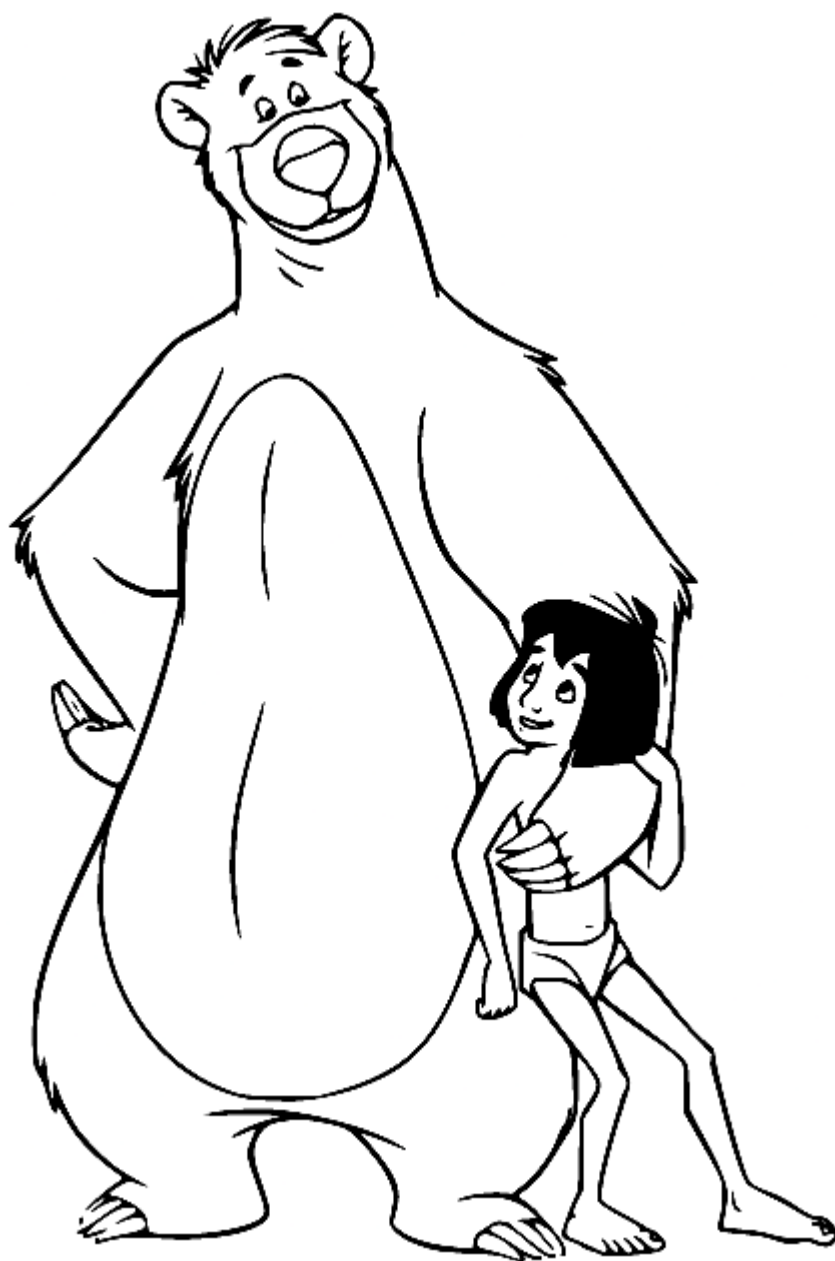


Ракша или Мать-волчица



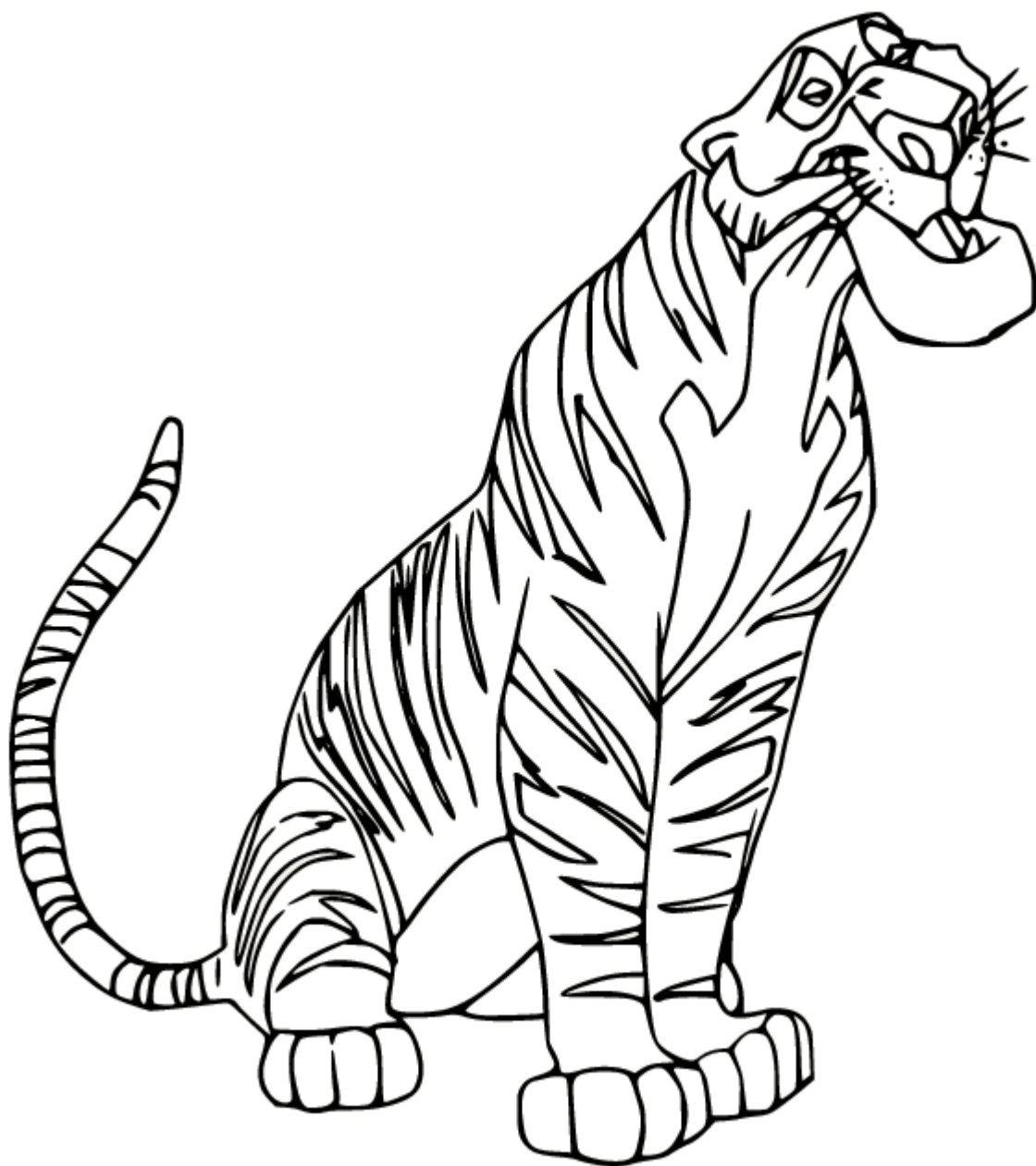
Вождь волчьей стаи- Акела



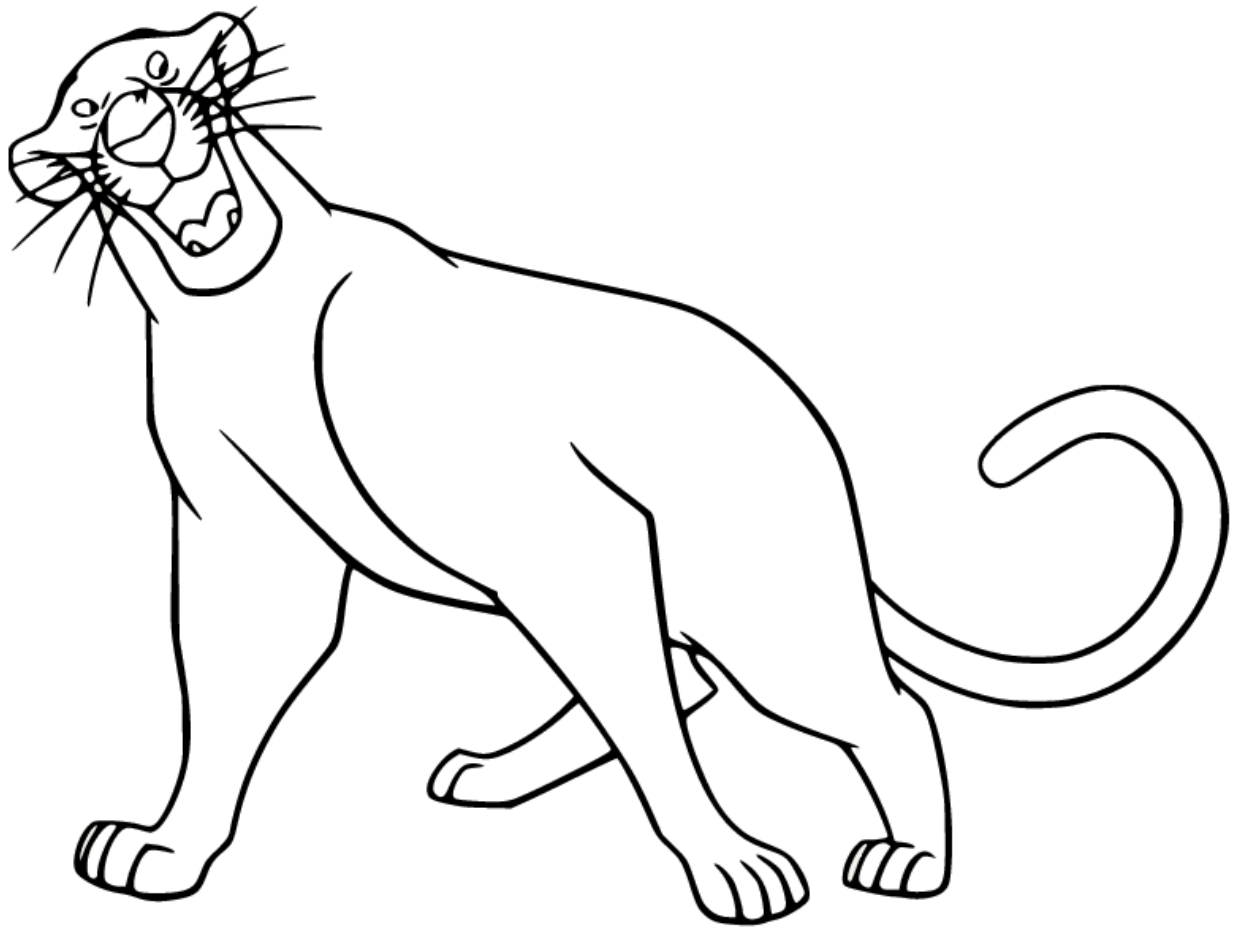


Балу-старый медведь волчьей стаи

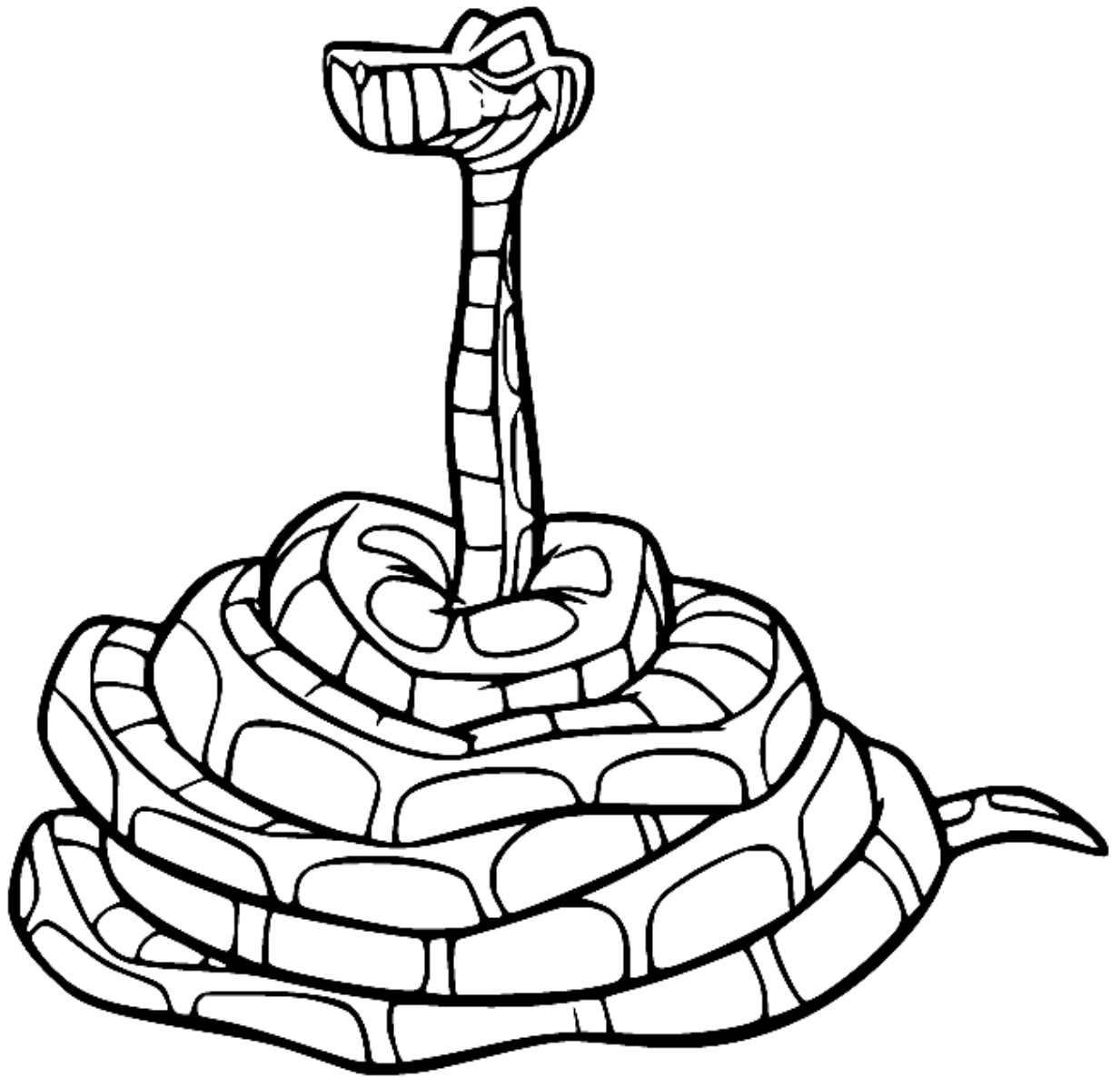




Шер-Хан



Пантера Багира



Мудрый питон-Каа