

Конспект сценария музыкально-математического досуга

ФИО педагога, должность: Тюрина Татьяна Николаевна, музыкальный руководитель.

Возрастная группа воспитанников: 6-7 лет общеразвивающей направленности

Наименование образовательной организации: МБДОУ «Детский сад №5» городского округа город Шарья Костромской области

Тема развлечения: «Музыка и математика»

Вид развлечения: тематическое

Форма организации досуга: игра - путешествие

Длительность досуга: 40 - 50 минут

Цель: систематизировать полученные знания при выполнении заданий в условиях игры.

Задачи:

Образовательные. Закрепить: навыки устного счёта в пределах десяти, умение соотносить цифру с количеством предметов от одного до десяти. Обобщить знания о геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Продолжать работу по формированию умения находить в окружающей обстановке предметы, похожие на геометрические фигуры. Формировать стремление к активному участию в различных видах музыкальной деятельности, соотносить свои действия с характером и темпом музыкальных произведений.

Развивающие. Развивать зрительное и слуховое восприятие, наглядно – образное мышление, мелкую моторику рук. Активизировать артикуляционный аппарат детей с помощью ритмодекламации; развивать певческие способности, легко и красиво выполнять музыкально-ритмические и танцевальные движения.

Воспитательные. Формировать интерес к совместной деятельности с взрослыми и сверстниками. Воспитывать интерес к математике. Воспитывать умение слушать и слышать педагога, выполнять действия в соответствии со словесной инструкцией взрослого. Воспитывать эмоциональную отзывчивость на музыку различного жанра и характера, желание согласованно действовать с другими детьми.

Воспитывать чувство товарищества, умение сопереживать и помогать.

Материал и оборудование: ноутбук, костюмы Пиратки, капитана; карточки с изображением цифр от одного до десяти, коробочки разной формы, карточки с изображением предметов разной формы; музыкально-дидактическая игра «Сколько звуков прозвучит?»; музыкальные инструменты; мячи.

Действующие лица: ведущий, пиратка Арабелла.

Оформление помещения (группы, зала): домики с цифрами.

Предварительная деятельность с воспитанниками: музыкально - дидактические игры с математическим содержанием, разучивание песен, игр, танцев.

Этапы досуга	Деятельность ведущего	Деятельность детей	Способы поддержки детской инициативы
1 этап - определение идейно-тематического замысла досуга	<i>Цель: заинтересовать детей на предстоящую деятельность.</i>		
четкое формулирование темы и идеи, которые тесно связаны, но отличны друг от друга	Дети заходят в зал и встают парами лицом друг к другу и исполняют танец – игру «Ку-ку». Ведущий: В прятки весело играть! А хотите отправиться в морской круиз? Тогда я приглашаю вас в путешествие по Математическому океану. Вы думаете такого нет? А вот и есть! А на чем путешествуют по воде? Давайте построим наш корабль сами! Ведущий: А найти дорогу нам поможет наш уважаемый Навигатор. Навигатор: Я проложу вам курс по океанским просторам, чтобы вы смогли побывать на разных островах и не сбиться с пути.	Ответы детей (на лодке, яхте, корабле). Дети из мягких блоков строят корабль. Занимают места, капитан встает к штурвалу	Стимулирование детской деятельности
2 этап – построение композиции	<i>Цель: систематизировать полученные знания при выполнении заданий в условиях игры.</i>		
реализация сюжета и конфликта в развивающемся конкретном сценическом действии	Ведущий: Мне кажется перед плаваньем надо проверить работу навигатора, т.е. настроить его. «Игра «Лево-право» Ведущий: Ну что, кажется наш Навигатор в порядке, можно отправляться в путь. Матросы, на палубу! Навигатор: Держим курс на песенный остров! Полный вперед! Ведущий: На острове этом песни живут, А песни веселые дети поют.	Дети встают в 2 колонны, повернувшись лицом в одну сторону. Дети исполняют танец «На палубе матросы» Звучит шум моря. Дети сидят на ковре. Песня «Научился я считать» (После песни дети	

	(За дверью слышится стрельба, крики «На abordаж!», в зал забегают пиратка Арабелла). Арабелла: Пиф-паф! (стреляет из пистолетов). Это кто тут песни распевает? Кто сошел на мой остров без моего разрешения? А? Отвечайте! Ведущий: Здравствуйте! Мы из детского сада, путешествуем по Математическому океану. Извините, если мы нарушили Ваш покой, но этот остров песенный, и мы думали, здесь все поют. А кстати, как Вас зовут? Арабелла: Я – Арабелла, дочь пирата, пиратка в 3....6...9... поколении. Песен ваших я не выношу. Я люблю стрелять, ломать, крушить, вредить. Ведущий: Ты и считать -то видно не умеешь: 3,6,9.. Арабелла: Конечно, меня ведь никто этому не учил. Ведущий: Ребята. Может, возьмем Арабеллу с собой? Научится считать, задачи решать и не будет больше вредничать. Арабелла: Да? Правда научите? Ну ладно, так и быть, поехали! Ведущий: Уважаемый Навигатор укажите нам курс на ближайший остров. Навигатор: Держим курс на зеленый остров! Ведущий: На острове жили мышата. Веселые были ребята. Горох они вместе сажали. Растили его, поливали. Но с ними беда приключилась- Горошины все укатились. Давайте мышатам поможем Горошины в домики сложим. Ведущий: Уважаемый Навигатор укажите нам курс на следующий остров.	сидят на места) Дети отвечают. Дети садятся на корабль, звучит шум моря. Дети «сходят» на остров и играют в игру «Горошины» Дети садятся на корабль, звучит шум моря	Подбадривание.
--	--	--	-----------------------

	Навигатор: Этот остров не простой- не морской он, а лесной. Там живет Лесовичок- презабавный старичок. Посчитать он раз решил сколько елок посадил, Сколько шишек там растет, Сколько птичек там поет. Посчитать-то он решил, Только цифры все забыл. Ведущий: Уважаемый Навигатор укажите нам курс на следующий остров Навигатор: Держу курс на остров Цифр Ведущий: Вот и город Цифроград. Цифры выстроились в ряд. Только, что же, посмотри- После 5 вдруг 3, После 7 вдруг единица... Это вовсе не годится. <i>(Навигатор прокладывает курс, слышится сигнал SOS)</i> Ведущий: Это сигнал SOS, кому-то нужна наша помощь. Кажется, Арабелла сломала на этом острове все часы и жители его теперь не знают сколько время. Ну что, держим курс на остров Часов. Арабелла: Да не ломала я их. Я только хотела посмотреть, как они устроены, а они сломались! Ведущий: Вот видишь, что получается, когда ты не знаешь, что нужно делать. Но мы с ребятами поможем. Ведущий: Так с часами мы, кажется, разобрались. <i>Арабелла в это время рассматривает коробку и случайно роняет ее. Из коробки падают картинки.</i> Ведущий: Арабелла, что ты наделала? Там все разложено по порядку. Арабелла: Я же нечаянно! Простите, пожалуйста! Ведущий: Ну что ж, поможем собрать картинки? Пока звучит музыка, надо собрать картинки и положить их в коробочки такой формы какой	Дети «сходят» на остров и играют в игру «Сколько звуков прозвучит?» Дети садятся на корабль, звучит шум моря. Дети «сходят» на остров и играют в игру «Найди соседей» Дети исполняют попевку «Бьют часы» и исполняют на музыкальных инструментах. Оркестр часов. Пока звучит музыка, дети разбирают картинки по форме и складывают	Словесное поощрение. Словесное поощрение Словесное поощрение
--	---	---	---

	у вас картинка Арабелла: Мне больше всего понравились вот эти фигуры (<i>показывает руками круг</i>), забыла, как называются. Ведущий: Конечно, это мяч! Давайте потанцуем с ними! Ведущий: Вот и закончилось наше путешествие. Арабелла: Ну, спасибо вам, теперь я умею считать, знаю цифры, фигуры; больше вредничать не стану и все здесь пересчитаю! А у меня для вас есть подарок. Будете играть и меня вспоминать. До свидания! (<i>Арабелла дарит детям лэпбук и уходит</i>). Ведущий: Ну а мы занимаем места на нашем корабле, и уважаемый Навигатор проложит нам курс домой.	их в коробочки такой же формы. Дети подсказывают. Дети исполняют танец с мячами. Дети садятся на корабль, звучит музыка.	Словесное поощрение Поощрение
3 этап-развязка или финал досуга	<i>Цель: Подвести итог досуга. Перевести в дальнейшую деятельность.</i>		
максимальное проявления активности всеми участниками досуга	Ведущий: Вот мы и вернулись обратно в детский сад. Скажите, понравилось вам наше путешествие? Что понравилось больше всего? Что показалось трудным, а что легким? Ведущий: Ну а теперь можно и поиграть в игру, которую подарила нам Арабелла.	Дети отвечают.	Положительная оценка