

План-конспект непосредственно образовательной деятельности

Тема : «Сказки в гости к нам пришли».

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально- коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие»

Задачи:

- 1) Формировать представление о наглядном моделировании; понимать символы, изображать символы. («Познавательное развитие»)
- 2) Пересказывать знакомые сказки по цепочке , используя опорные схемы; сочинять эпизод новой сказки на основе знакомой, используя схему. Приучать детей слушать сказку, когда ее рассказывает другой ребенок; продолжать рассказ со следующего эпизода.(«Речевое развитие»)
- 3) Формировать положительное отношение к ответам других детей. Развивать игровую деятельность через освоение нового вида игры- драматизации - составление схем сказок. Воспитывать интерес к русской народной сказке. («Социально- коммуникативное развитие»)
- 4) Схематично изображать героев сказок, упражнять в дорисовывании характерных деталей. Осуществлять профилактику гиподинамии, имитируя движения сказочных персонажей под музыку. («Художественно-эстетическое развитие»)

Методы и приемы:

- практические: погружение в игровую ситуацию; выкладывание схемы из готовых форм; схематичное рисование, дорисовывание деталей; имитация движений героев сказки.
- наглядные: рассматривание символов, схем, таблиц.
- словесные: беседа, загадывание загадок, рассказывание сказки, ситуативные разговоры, голосовая и эмоциональная модуляция.

Материалы и оборудование: набор готовых трафаретов- символов (люди, звери), схематичное изображение теремка (размер А-3-1 шт.; А-5- на каждого ребенка); сундучок, мольберт, фломастеры, восковые мелки; магнитофон, аудиозапись

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности
<i>Двигательная</i>	Игра- имитация «Угадай-изобрази».
<i>Игровая</i>	Игровая ситуация- приход Петрушки, дидактическая игра «Угадай, кто это?», подвижная игра «Угадай и изобрази», игра- драматизация по схемам «Сказка», сюрпризный момент «Теремок в подарок».
<i>Познавательно-исследовательская</i>	Решение проблемных ситуаций, моделирование сказки трафаретами-символами.
<i>Коммуникативная</i>	Беседа, рассказывание сказки с опорой на схему, составление новой сказки по знакомому сюжету (замена героев на новых), отгадывание загадок, ситуативные разговоры, вопросы.
<i>Музыкальная</i>	Музыкальные импровизации «Угадай-изобрази»
<i>Изобразительная</i>	Схематичное рисование, дорисовывание деталей.
<i>Восприятие (художественной литературы и фольклора)</i>	Слушание знакомых русских народных сказок, отрывков.

<i>Этап занятия</i>	<i>Задачи</i>	<i>Деятельность воспитателя</i>	<i>Деятельность воспитанников</i>	<i>Ожидаемые результаты</i>
<i>Мотивационно-организационный</i>	Мотивировать детей на предстоящую деятельность	игровая ситуация «Петрушка зовет»		Привлечено внимание детей, ребята мотивированы на предстоящую деятельность
		Воспитатель одевает на палец куклу Петрушку. От имени Петрушки говорит: «Внимание, внимание! Сегодня русские народные сказки пришли в гости к нам. Вы любите сказки? А какие сказки вы знаете? Сегодня мы научимся изображать сказочных героев символами, угадывать и даже рассказывать сказки по схемам. Как вы думаете, у нас получится?»	Смотрят на Петрушку, слушают вопросы, отвечают на них, принимают приглашение.	
<i>Деятельностный</i>	Учить определять сказочных героев по символам, определяя форму, цвет, характерные детали. Формировать потребность в высказывании своего мнения, в умении слушать других.	Дидактическая игра «Угадай, кто это?»		Определяют символическое изображение героев на основе формы, цвета и характерных деталей. Сформирована потребность высказывать свое мнение, слушать других.
		Петрушка открывает сундучок: «В сундучке спрятались сказочные герои. Вы уже знакомы с ними. Угадайте, кто это может быть?» (Достает сначала символы животных: коричневый большой круг, рыжий круг, серый большой круг, серый маленький круг) Как догадались? Что можно дорисовать, чтобы отличить деда и бабуку; лису и белку; кота и собаку	Угадывают сказочных героев по символам (коричневый овал и круг-медведь, можно подрисовать круглые уши. Рыжая фигурка-лиса или белка. У белки уши с кисточками.) Отвечают на вопросы Петрушки, предлагают варианты характерных деталей.	
	Формировать умение	Сказка “Репка”		

	составлять схему пересказа сказки, пересказывать сказку по цепочке.	Петрушка выставляет на мольберт лист бумаги, приклеивает желтый круг, подрисовывает хвостик, загадывает загадку: «Кругла, а не месяц. Желта, а не масло. С хвостиком, а не мышь.» Предлагает выбрать из сундучка подходящие символы (героев сказки), Расставить их в нужном порядке. Предлагает рассказать сказку по сценкам, двигая лист бумаги. (см. приложение №2)	Отгадывают загадку, выбирают схематичное изображение и расставляют сказки, дорисовывают по очереди, характерные детали пересказывают сказку по цепочке.	Сформировано умение составлять схему пересказа сказки, пересказывают сказку по цепочке.
	Создать условия для движения под музыку. Развивать умение имитировать движения сказочных персонажей под музыку.	Физминутка «Угадай и изобрази»		
		Петрушка предлагает детям поиграть в игру «Угадай и изобрази» показывает символическое изображение зверей, Предлагает имитировать их движения.	Дети угадывают зверя, имитируют его движение под музыку.	Умеют согласовывать движения с музыкой.
	Формировать	Проблемная ситуация «Теремок»		

	<p>представление о наглядном моделировании: понимать символы, изображать символы.</p> <p>Формировать умение сочинять новую сказку, на основе знакомой сказки</p>	<p>Воспитатель предлагает Петрушке заглянуть в теремок. Выставляет силуэт одноэтажного теремка с пятью окошечками (см приложение №3). Петрушка: «Кто, кто в теремочке живёт? Подскажите, ребята!» Воспитатель символами зарисовывает героев, вводит символ отрицания (медведь изображен у теремка и зачеркнут) Почему медведь не уместился? Как изменить теремок, чтобы уместился медведь и новые гости? Предлагает сесть за столы. Раздает листы бумаги с изображением трехэтажного теремка (см. приложение № 4). Предлагает сочинить для Петрушки новую сказку, заменить героев, сделать так, чтобы медведь уместился, и осталось место для гостей. Петрушка: «Ой, как интересно! Получилось так много новых сказок. Я хочу, чтобы вы мне рассказали. Ну хотя бы одну!» Выбирает одну схему, вызывает автора.</p>	<p>Подсказывают Петрушке, объясняют символ отрицания, предлагают решение проблемной ситуации (Нужен большой многоэтажный теремок).</p> <p>Слушают игровое задание, символами зарисовывают головы зверей.</p> <p>Автор сказки называет героев, рассказывает сказку.</p>	<p>Созданы условия для закрепления умения понимать и изображать символы, схемы, решать проблемные ситуации.</p> <p>Созданы условия для самостоятельного создания схемы новой сказки.</p> <p>Созданы условия для рассказывания новой, авторской сказки на основе знакомой сказки.</p>
<i>Заключительный</i>	Формировать желание	Подведение итога. Сюрпризный момент.		

	<p>в дальнейшем сочинять новые сказки.</p>	<p>Петрушка хвалит детей: «Какие молодцы! Научились рассказывать сказки по схемам, умеете сами делать схемы. И даже сочинили новые сказки про теремок! Я предлагаю из ваших схем сделать книгу для рассказывания. Я вам дарю каждому по теремку. Дома вы придумаете новую сказку с новыми героями и расскажете ее своим родителям!»</p>	<p>Радуются успеху.</p> <p>Получают подарок и интересное задание.</p>	<p>Сформировано желание к продолжению деятельности</p> <p>Создан интерес для самостоятельного сочинения новых сказок.</p>
--	--	---	---	---