

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад «Академия детства» комбинированного вида  
структурное подразделение детский сад № 8

## **Конструкт**

непосредственной образовательной деятельности по речевому развитию  
на тему: «Замок Василисы Премудрой»  
для детей подготовительной группы

**Автор-составитель:**

Янченкова Ирина Владимировна, воспитатель

Нижний Тагил  
2021

1.Интегрированное занятие непосредственной образовательной деятельности по речевому развитию.

Тема: «Замок Василисы Премудрой»

Возраст детей: 6-7 лет.

2. Программное содержание:

Цель: развитие компонентов устной речи: грамматического строя речи, формирование словаря, воспитание звуковой культуры речи.

Задачи:

*Образовательные:*

1. Уточнять высказывания детей, помогать им более точно характеризовать объект, ситуацию.
2. Учить высказывать предположения и делать простейшие выводы, излагать свои мысли понятно для окружающих.
3. Продолжать работу по обогащению словаря (игра «Назови три»)
4. Совершенствовать фонематический слух: определять место звука в слове (задание «Назови и напиши»)
5. Продолжать упражнять детей в согласовании слов в предложении (задание «Исправь ошибку», «Придумай предложение»)

*Развивающие:*

1. Развивать и укреплять уверенность в себе, активность и самостоятельность
2. Побуждать детей доводить начатое дело до логического конца, воспитывать волю, настойчивость.
3. Создавать педагогические ситуации, позволяющие каждому ребенку проявлять инициативу и самостоятельность, умение выражать свою мысль, делать умозаключение.
4. Развивать мелкую моторику рук.

*Воспитательные:*

1. Формировать эмоциональную отзывчивость к переживаниям и проблемам других людей, сказочных героев.
2. Воспитывать ответственность за результаты коллективной работы.
3. Создавать режим моторной свободы, способствующей перемещению по групповой комнате.
4. Способствовать овладению детьми элементарными общепринятыми нормами и правилами поведения на основе представлений о том, что такое хорошо и что такое плохо.

3.Оборудование: проектор, экран, музыкальный центр,4 стола, 5 мольбертов.

4.Деманстрационный материал: аудио запись (с голосом Бабы Яги, волшебной музыки), видео запись ( Василисы Премудрой, часового круга),маркеры игрового пространства с символами , символы правил поведения( говорит тот у кого в руках волшебный орешек, следовать надо строго по маршрутному листу, не кричать в волшебном лесу и не ссорится, следим за временем.) карточки с заданиями, счётные палочки 20 штук, 2 конверта, шкатулка, корзинка, мешок, наклейки со смайликами,4 пазла, книга со сказками.

5.Раздаточный материал: простые карандаши, листы бумаги с заданиями 10см. на 10 см., круги из жёлтой бумаги, фломастеры.

6. Предварительная работа воспитателя по подготовке к занятию: планирование занятия, изучение развивающая игра «Фифекты фикции» издательство «dojoy», подготовка оборудования, подготовка детей к занятию.

7. Предварительная работа с детьми: создание интереса к предстоящей работе, предупреждение детей о начале занятия( за 10 минут), чтобы дети могли закончить свои игры и настроится на занятие.

8. Индивидуальная работа: с Артём В., поручение быть Хранителем пазла (идёт всегда рядом со всеми ребятами, не кричит и не убегает далеко), активизация работы Миры, Степы П. В процессе занятия, поручение Артему Вол - ву, следить за временем во время занятия.

9. Словарная работа:


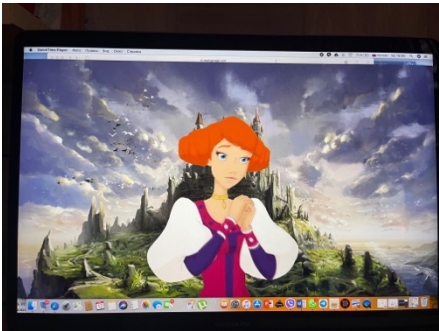
Игра «Распутай слова» Цель: учить составлять предложения, используя определенные слова.




Игра «Повтори предложение» Цель: Развитие слухового внимания (Из соседнего колодца целый день водица льётся.)

Игра «Назови ласково» Цель: Закрепить умение образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов. Крыло-крылышко, лужа-лужица, сосна-сосёнка, мороз-морозец, лошадь-лошадка, лодка-лодочка.

Игра «Назови три» Цель: продолжать работу по обогащению словаря.

10. Список литературы: развивающая игра «Фифекты фикции» издательство « Dojoy»  
Основная образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы»  
Под редакцией: Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М. А. Васильевой.

Этапы совместной деятельности	Содержание педагогического взаимодействия		Методы и приемы	Визуализация
	Действия педагога	Действия детей		
<b>I этап – мотивационно-побудительный ( 5 минут)</b>	<p><i>Неожиданно включается экран, на фоне замка и сказочного леса (звучит тревожная музыка) Василиса Премудрая, говорит детям с экрана:</i></p> <p>- Ой... Куда я попала? Кто вы? <i>(ждет ответа от детей)</i></p> <p>Ооо... какая удача, я как раз ищу детей. Только вы сможете мне помочь.</p> <p>-Мой замок и страну Сказок, в которой я живу, захватила лесная нечисть. Им надоело жить в лесу. Они освободят его, если вы выполните все их задания. Для этого нужно собрать пазл на, котором изображён мой замок.</p>	<p>У детей организована самостоятельная деятельность</p> <p>Дети обращают внимание на интерактивную доску (экран), включаются в диалог: – Мы дети из детского сада № 8</p> <p>Откликаются на просьбу Василисы Премудрой.</p>	<p><i>Метод:</i></p> <p>- игровой</p> <p><i>Приём:</i></p> <p>- внезапное появление сказочного героя</p>	 

<p>Этап – организационно – поисковый, ( 20 минут)</p>	<p>-Ну что ребята, вы готовы помочь Василисе Премудрой? Как вы думаете, какой ждет нас путь? Почему думаете, что будет не просто?</p> <p>А как же мы найдем путь? Какие средства нам могут помочь? <i>(если дети затрудняются с ответами)</i> Вы не знаете? А что же делать, когда чего-то не знаешь?</p> <p>-Ой ребята совсем забыла. Сегодня утром, когда я пришла на работу, на столе лежал какой-то конверт. Интересно, что же в нём? Как узнать, что в конверте? <i>(на конверте картинка Василисы Премудрой)</i> Василиса Премудрая оставила нам подсказку. Что это за бумага такая? Варя, прочитай, пожалуйста Зачем нам может понадобится «Маршрутный лист?»</p> <p>Ребята, а что нам поможет понять, что можно делать в нашем путешествии, и что делать нам категорически запрещается? <i>(при затруднении детей в ответе, воспитатель начинает демонстрировать карточки-подсказки с символами правил поведения).</i> Предлагаю вам выбрать правила, которые помогут нам успешно пройти весь путь.</p>	<p>Дети внимательно слушают педагога, делают вывод, что путь будет сложным, высказывают предположения почему путь будет сложным.</p> <p>Ответы детей: по карте, по компасу, по плану. Дети высказывают предположения (например «Можно спросить у кого-нибудь»).</p> <p>Дети высказывают предположение и делают вывод – открыть конверт, Василиса же нам его оставила, значит можно открыть. Открывают конверт. Ребенок читает, что это маршрутный лист. Дети включаются в проблемную ситуацию, объясняют для чего нужен «Маршрутный лист» и как им пользоваться.</p> <p>Отвечают, что помогут правила и сосредотачивают внимание на предстоящем обсуждении правил поведения</p> <p>Дети делают выбор 1. Говорит тот, у кого в руках волшебный орешек <i>(воспитатель показывает</i></p>	<p><i>Метод:</i> - наглядный <i>Приём:</i> -демонстрация наглядных пособий (письмо, маршрутный лист) -создание игровой ситуации <i>Метод:</i> -словесный <i>Приёмы:</i> -вопросы (побуждающие к мыслительной деятельности) -объяснение -беседа <i>Метод:</i> -игровой <i>Приёмы:</i> -создание игровой ситуации Вопросы (побуждающие к мыслительной деятельности) -объяснение -беседа</p>	  
---	---	---	---	--

Воспитатель читает и обсуждает с детьми правила

-Как вы думаете, мы готовы к путешествию?

-Мы во всем разобрались, я горжусь своими мальчишками и девчонками и смело отправляюсь с вами в путь!

- Рассмотрим маршрутный лист, куда пойдем в первую очередь?

- Ищем такую же картинку в группе, в этом месте должно быть первое задание  
-Правильно ребята, здесь живёт Баба Яга.

орешек и размещает значок правила на магнитную доску)

2. Следовать надо строго по маршрутному листу, никуда с пути не сходить, вокруг много опасностей (показывает стрелочки на маршрутном листе, размещает значок)

3. Не кричать в волшебном лесу и не ссориться, иначе все исчезнет и вы не сможете выполнить задания и освободить Василису (показывает знак не кричать)

4. Следить за временем, помогут Волшебные песочные часы с таймером, как прозвучит звуковой сигнал – пора двигаться дальше.

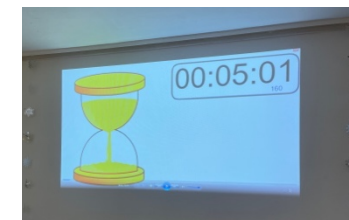
Размещают символы – подсказки правил на магнитную доску.

-Да

Эмоционально отзываются на слова педагога, выражают желание выполнять поставленные задачи.

-К Бабе-Яге

Дети ищут в группе маркер игрового пространства с такой же картинкой, как на маршрутном листе, и перемещаются к ней.





- Интересно, как же мы узнаем, какие задания приготовила для нас Баба Яга? Здесь лежит письмо? Как думаете, можно его взять и прочитать?

*Открывает письмо, звучит аудиозапись с голосом Бабы-Яги*

«Я отдам вам часть пазла, только тогда, когда выполните мои задания, которые лежат в волшебном конверте вместе с этим письмом. На маршрутном листе каждое задание зашифровано знаком. Ваша воспитательница знает расшифровку каждого знака, я дала ей подсказку. Слушайте внимательно, выбирайте себе задание и выполняйте. Помните про правила»

Рассказывает, какое задание зашифровано в каждом символе и размещает описание – подсказку с символами на видном месте.

Воспитатель напоминает о правиле поведения «Говорит только тот, у кого в руках орешек», даёт орешек ребёнку, затем они передают орешек друг другу сами.

#### *Задания*

1. «Мудрый богатырь». Задание «Исправь ошибку» - нужно исправить предложение. Например: «Трамплин прыгает с Егора».

Дети рассуждают, для кого это письмо и решают, с помощью наводящих вопросов воспитателя, что это задания предназначенные для нас и письмо можно взять.

Проявляют интерес к предстоящей практической деятельности.

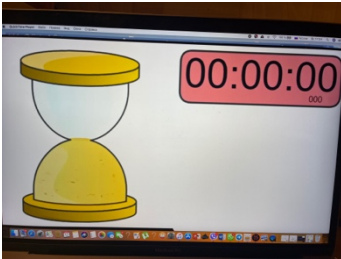


Эмоционально отзываются на слова педагога, выражают желание выполнять поставленные задачи.

Дети начинают выполнять задания. Тот у кого в руках орешек выбирает задание для детей на маркере игрового пространства, находит на столе карточку с таким же символом, воспитатель читает задания, дети выполняют его по очереди, затем ребенок, который выбирал задание для всех, приклеивает смайлик, что означает «ВЫПОЛНЕНО»

1. Дети по очереди исправляют ошибку в предложениях и

Конструктивные и творческие упражнения



	<p>2. «Богатырская сила». Задание направлено на развитие общей моторики и координации движения. Например: «Дотянуться пальцами до пола, ноги прямые».</p> <p>3. «Мудрый богатырь». Задание «Придумай предложение» -дети составляют предложение из слов задания. Задание: «Ступа, Яга» и другие.</p> <p>4. «Назови три». Задание: «Назови три героя из любых мультфильмов» и другие.</p> <p>5. «Назови и напиши». Ребёнок называет слово, выделяет нужный звук (например первый) и выбирают букву, обозначающую этот звук.</p> <p>Например: Как зовут твоего друга?</p> <p><i>Прозвучал звуковой сигнал на визуальной поддержке – Волшебных часах.</i></p> <p>-Что за звук, ребята?</p> <p>- Да, нам пора двигаться дальше. С первым заданием вы справились. Закрывайте глаза (звучит волшебная музыка, на столе появляется часть от пазла)</p> <p>-Вот и первая часть от пазла, Артем будет у нас хранителем частей нашего пазла. Это большая ответственность для Артема, хранитель идет всегда рядом со всеми ребятами, не кричит и не убегает далеко (индивидуальный подход к особому ребенку)</p> <p>-Что же делаем дальше?</p>	<p>составляют его правильно, например:</p> <p>Егор прыгает с трамплина.</p> <p>2. Дети наклоняются, достают до пола пальцами, не сгибая колени</p> <p>3. Дети составляют предложения из слов в карточке.</p> <p>4. Называет по три чего-то или кого-то.</p> <p>5. Ребёнок называет слово, выделяет нужный звук в слове и выбирает букву.</p> <p><i>-Это сигнал, что нужно двигаться дальше, пора искать следующее задание</i></p> <p><i>- Идём к следующему злодею</i></p> <p>Дети ищут в группе маркер игрового пространства с такой же картинкой, как на маршрутном листе.</p>	<p>указания объяснение пояснение</p> <p>Те же</p>	  
--	--	--	---	--



-Ребята смотрите, что это? Как вы думаете, что лежит в этой шкатулке?

-Давайте посмотрим. *Открывают шкатулку.*

Ребята, вы правы Змей Горыныч тоже оставил нам карточки с заданиями, которые мы должны выполнить. Ребята, вы не забыли про наши ЧАСЫ? Не забываем следить за временем.

*Символы заданий и тип задания остаются прежними, но содержание заданий меняется на подобные.*

*Задания*

1. «Назови и напиши» Что бывает из дерева? Напиши последнюю букву.
2. Назови три овоща.
3. Назови ласково: крыло, лужа.
4. «Богатырская сила» Руки на пояс. Наклоны вперед, назад по три раза.
5. Повтори скороговорку. Из соседнего колодца целый день водица льётся.

*Прозвучал звуковой сигнал*

- Великолепно, мы успели выполнить задания! Закрывайте глаза (*звучит волшебная музыка, на столе появляется часть от пазла*). Вот и вторая часть от пазла, вручаем ее Хранителю.

-Мы на верном пути!

А что же мы будем делать дальше? Куда мы с вами пойдём?

Дети рассматривают маршрутный лист.

Дети высказывают предположения.

*-Это шкатулка. В ней лежит задание.*

Дети отвечают, что помнят про время.

Тот у кого в руках орешек выбирает задание для детей на маркере игрового пространства, находит на столе карточку с таким же символом, воспитатель читает задания, дети выполняют его по очереди, затем ребенок, который выбирал задание для всех, приклеивает смайлик, что означает «ВЫПОЛНЕНО»

1. Ребёнок называет слово, выделяет нужный звук в слове и выбирает букву.
2. Называет по три чего-то или кого-то.
3. Называют ласково
4. выполняют упражнение
5. Произносят скороговорку

Ребенок-Хранитель кладет часть пазла в волшебную сумку



Конструктивные и творческие упражнения

-Ребята, что это? Что в ней лежит?  
-Что необходимо сделать?

-Вика, о чём мы не должны забывать?  
Правильно о часах, следим за временем.  
Дети выполняют задания Лешего по карточкам.

*Символы заданий и тип задания остаются прежними, но содержание заданий меняется на подобные.*

Например

1. «Исправь ошибку». У рога на носу острый носорог.
2. «Движения руками». Задание: Одна рука вверх, другая-вниз, одновременно меняем положения рук по три раза.
3. «Назови ласково». Задание: сосна, мороз.
4. «Назови три...» Задание: Каким может быть фрукт? И другие.

Дети высказывают предположение, что пора перемещаться дальше.

Дети ищут в группе маркер игрового пространства с такой же картинкой как в маршрутном листе. Подходят к маркеру и видят корзинку.

*-Это корзиночка, а в ней карточки с заданиями.*

*-Выполнить задания и тогда Леший отдаст нам часть пазла*

*- Не забываем о часах.*

Дети включаются в предложенную ситуацию, сосредотачивают внимание на предстоящем выполнении задания.

Тот у кого в руках орешек выбирает задание для детей на маркере игрового пространства, находит на столе карточку с таким же символом, воспитатель читает задания, дети выполняют его по очереди, затем ребенок, который выбирал задание для всех, приклеивает смайлик, что означает «ВЫПОЛНЕНО»

1. Исправляют ошибку.



У носорога на носу острый рог.



2.Выполняет упражнение.

3.Называет: сосёнка, морозец.

4.Ребенок, у которого орешек, произносит слово, выделяет нужный звук, пишет последнюю букву.



	<p><i>Прозвучал звуковой сигнал</i></p> <p>Ваш результат намного лучше, чем я ожидала и с этими заданиями вы справились! Закрывайте глаза (<i>звучит волшебная музыка, на столе появляется часть от пазла</i>).</p> <p>-Вот и третья часть пазла у нас, отдаем её Хранителю.</p> <p>Что же нам делать дальше?</p> <p>-Ребята, что это? Кто мог оставить этот мешочек?</p> <p>-Почему думаете, что Водяной?</p> <p>-Как вы думаете, что в нём лежит?</p> <p>-Проверим! Да, Водяной, тоже приготовил нам задания.</p> <p>-Ребята, давайте выполним их, тогда он нас пропустит. И даст нам пазл. Но сначала давайте ещё раз вспомним самое главное правило.</p> <p><i>Символы заданий и тип задания остаются прежними, но содержание заданий меняется на подобные.</i></p> <p><i>Например:</i></p>	<p>Хранитель убирает часть пазла в волшебную сумочку</p> <p>Дети отвечают:</p> <p>- Рассмотреть маршрутный лист и найти в группе маркер с такой же картинкой.</p> <p>Дети ищут в группе маркер игрового пространства с такой же картинкой.</p> <p>Дети высказывают предположения.</p> <p>-<i>Это мешочек его оставил Водяной.</i></p> <p>-<i>Карточки с заданиями.</i></p> <p>-<i>Говорит только тот у кого орешек и следим за часами.</i></p> <p>Дети выполняют задания Водяного.</p> <p>Тот у кого в руках орешек выбирает задание для детей на маркере игрового пространства, находит на столе карточку с таким же символом, воспитатель</p>		 
--	---	---	--	--

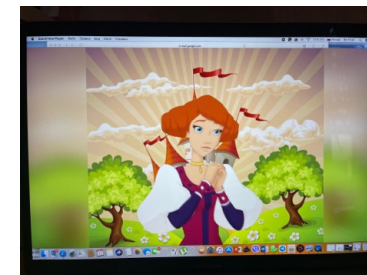
	<p>1. «Назови и напиши». Задание: Назови сказочного героя. Напиши первую букву его имени.</p> <p>2. «Назови три...». Задание: Диких животных.</p> <p>3. «Исправь ошибку» Сцена вышла на певца.</p> <p>4. «Богатырская сила» Прыгни вверх 5 раз.</p> <p>5. «Назови ласково» (лошадь, лодка)</p> <p><i>Прозвучал звуковой сигнал.</i></p> <p>-Ребята вы и с этими заданиями справились. Закрывайте глаза (<i>звучит волшебная музыка, на столе появляется часть от пазла</i>). Вот и четвёртая часть. Отдаем её Хранителю. Проверим маршрутный лист, у всех ли злодеев мы побывали?</p> <p>-А сейчас проверим, все ли части пазла собраны. Как вы считаете, как можно проверить?</p> <p>-Давайте их соединим и посмотрим, что у нас получилось. Я хочу попросить Хранителя пазла соединить все части.</p> <p>- Я горжусь тем, что вам это удалось!</p>	<p>читает задания, дети выполняют его по очереди, затем ребенок, который выбирал задание для всех, приклеивает смайлик, что означает «ВЫПОЛНЕНО»</p> <p>1. Называет сказочного героя, выделяет первый звук, пишет первую букву. Наклеивает смайлик.</p> <p>2. Называет три диких животных.</p> <p>3. Исправляет ошибку. «Певец вышел на сцену».</p> <p>4. Дети все прыгают 5 раз.</p> <p>5. Ребенок называет: лошадка, лодочка.</p> <p>Дети проверяют, отвечают, подводя итог выполненному заданию.</p> <p>- Попробовать собрать в один</p> <p>Хранитель собирает пазл и находит в центре замок Василисы Премудрой.</p> <p>Дети отвечают, эмоционально реагируют.</p>		 
--	--	---	--	---





*Появляется на экране Василиса Премудрая и благодарит детей за помощь*

-Ну вот ребята вы спасли страну Сказок! От имени всех жителей я благодарю вас за помощь и передаю вам в дар книгу сказок, а от имени Правителя нашей страны каждого из вас ждет награда – орден за отвагу в оранжевой ленточке,

Дети получают награду и «возвращаются» в группу.





<p><b>III этап – Рефлексивно- корректирующий ( 5 минут)</b></p>	<p>- Отправляемся домой, я жду вас на нашем мягком коврик.</p> <p>Что позволило нам помочь Василисе? Зачем мы делали это? Какое задание было для вас самым трудным? Почему? Какое задание больше всего понравилось? Почему? Что бы ты хотела сказать ребятам, Маша? Что нам нужно будет сделать в следующий раз? Что вы расскажите родителям о нашей сегодняшнем путешествии? Помогли ли нам правила? Отмечает конкретные заслуги КАЖДОГО ребенка: «Дима, ты очень здорово придумал, как нам перейти через речку», «Мне было очень приятно видеть, как Полина и Саша договорились сами, кто первым будет рисовать», «Марина замечательно выполнила трудное задание...», «Порадовал сегодня Паша. Хотя у него не очень получилось справиться с заданием ..., но он показал настоящий пример того, как нужно преодолевать трудности». Проводит рефлексию «Смайлики»</p>	<p>Дети садятся на коврик</p> <p>Дети делятся впечатлениями о выполненных заданиях, полученных знаниях, анализируют свои затруднения. Обобщают условия, которые позволили решить проблему, достигнуть цели.</p> <p>Дети с помощью смайликов, грустных и весёлых, высказывают свое отношение к деятельности на занятии. Берут жёлтые круги из цветной бумаги, фломастер. Если им понравилось путешествие рисуют улыбающегося смайлика, если нет грустного. Затем размещают смайлики на магнитную доску.</p>	<p><i>Метод:</i> -словесный <i>Приёмы:</i> -вопросы (побуждающие к мыслительной деятельности) -беседа.</p>	 
---	---	--	--	--

