**КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ**

**«ПУТЕШЕСТВИЕ В СКАЗКУ «ФЕДОРИНО ГОРЕ»**

**Цель:** совершенствовать речь детей посредством речевых игр.

**Задачи:**

* Учить детей образовывать качественные прилагательные, закреплять умение определять количество слогов в слове.
* Продолжать учить детей работать со схемой синквейна, подбирая слова в соответствии с условными обозначениями.
* Формировать умение детей различать и называть предметы посуды (детали посуды).
* Развивать память, внимание, логическое мышление, речь, умение анализировать и делать выводы, мелкую моторику детей и графические навыки.
* Воспитывать ответственность, отзывчивость, умение работать организованно совместно с детьми и педагогом в процессе выполнения заданий.

**Интеграция образовательных областей**:

художественно-эстетическое развитие, социально-коммуникативное развитие, физическое развитие, познавательное развитие, речевое развитие.

**Словарная работа**: фарфоровая, металлическая, глиняная, блюдце.

**Предварительная работа:**

* Знакомство детей со сказкой К. Чуковского «Федорино горе»
* Составление синквейна с помощью «Елочки-помощницы».
* Д/игры «Найди пару», «Дорисуй предмет», «Длинное или короткое», «Скажи какой?»
* Беседа на тему «Посуда»

**Оборудование:**

 Аудиоколонка, аудиозапись, разрезные картинки «Посуда», дидактическое пособие «Синквейн», карточки-схемы, «гора», набор картинок персонажей из сказки.

1. **ВВОДНАЯ ЧАСТЬ**

***Приветствие.***

*Дети полукругом около педагога, произносят волшебные слова и отправляются в сказку.*

***Проблемная ситуация***.

Педагог предлагает детям отгадать, в какую сказку они попали.

1. **ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**
2. ***Дидактическая игра «Найди пару»***

*Дидактическая задача*: упражнять детей составлять предмет из разрезных картинок.

*Игровое правило*: выбрать картинку и найти соответствующую ей пару.

*Игровые действия*: воспитатель предлагает детям взять по картинке и объединится в пары, назвав получившийся предмет.

1. ***Дидактическая игра «Скажи какой?»***

*Дидактическая задача*: учить детей образовывать качественные прилагательные.

*Игровое правило*: правильно назвать прилагательное, характеризующее из какого материала сделан предмет.

*Игровые действия*: воспитатель предлагает детям ответить на вопросы «Какой?», « Какая?» (стеклянный стакан, металлическая кастрюля, глиняный кувшин, фарфоровая кружка, деревянная ложка)

1. ***Дидактическая игра «Длинное или короткое»***

*Дидактическая задача*: закреплять умение детей определять количество слогов в слове с помощью хлопков.

*Игровое правило*: произнести название персонажа с картинки, хлопая на гласный звук.

*Игровые действия*: воспитатель показывает картинку, дети произносят слово и определяют количество слогов и определяют длинное или короткое данное слово.

1. ***Музыкальная физкультминутка «Веселая уборка»***

Педагог предлагает отдохнуть, дети выполняют ритмичные движения согласно тексту под музыку.

1. ***Дидактическая игра «Дорисуй предмет»***

*Дидактическая задача*: совершенствовать графические навыки детей в дорисовывании деталей посуды.

*Игровое правило*: дорисовать недостающую деталь предмета.

*Игровые действия*: воспитатель предлагает детям назвать изображенный предмет и деталь, которую они будут дорисовывать.

1. ***Дидактическая игра «Синквейн»***

*Дидактическая задача*: упражнять детей в составлении рассказа о самоваре по схеме-синквейн, подбирая условные обозначения.

*Игровое правило*: назвать слова-признаки, слова - действия и подобрать соответствующие картинки-схемы, подобрать предложение о животном в соответствии со схемой.

*Игровые действия*:воспитатель предлагает детям рассказать с помощью «елочки-помощницы» о самоваре. Дети придумывают 2 слова-признака, 3 слова-действия. Далее по схеме подбирают предложение и делают вывод, подбирая обобщающее слово.

1. **ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ**

**Итоговая беседа.**

*Дети произносят волшебные слова и возвращаются в д/с.*

Воспитатель предлагает детям поделиться впечатлениями о приключении.