|  |  |
| --- | --- |
| **Методическая разработка**  **«Технологическая карта образовательного события по сюжету**  **сказки С. Я. Маршака «Кошкин дом»**  **Автор:** Приходько Валентина Васильевна, воспитатель.  **Адресат:** дети шестого года жизни.  **Направленность:** речевое развитие в интеграции с социально-коммуникативным развитием и художественно-эстетическим развитием. | |
| **Культурная практика** | Восприятие художественной литературы – чтение сказки С.Я. Маршака «Кошкин дом» [1]. |
| **Цель** | развивать образность речи и словесное творчество (умения выделять из текста образные единицы, понимать их значение). |
| **Образовательные задачи**  **Обучающие:**  **Развивающие:**  **Воспитательные:** | * формировать умение определять длину слова; * закрепить знания о протяженности слов; * развивать умение интонационно выделять первый звук в словах; * обогащать словарный запас воспитанников. * развивать фонематический слух и речевые умения; * развивать логическое мышление, внимание, память, воображение; * развивать произвольность движений пальцев рук. * формировать культуру общения, * воспитывать интерес к детской художественной литературе, * совершенствовать навыки работать в команде. |
| **Оборудование** | ТСО для просмотра мультфильма по сказке, изображений героев произведения и карточек-схем для составления слов, строительный набор или конструктор Лего, игрушки (кот, кошка, котята) для обыгрывания постройки. |

**Ход образовательного события**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Деятельность педагога (методы, приемы)** | **Деятельность обучающихся**  **(вид деятельности)** | **Планируемые результаты (в результате обучающиеся смогут)** |
| **Введению в ситуацию.** | Беседа по произведению[1].  Акцентные вопросы  Кто в гостях у Кошки был?  Кто пожар в доме тушил?  Как мы можем помочь? | **Коммуникативная**  Смотрят мультфильм, внимательно слушают и отвечают на вопросы. | Принять роль помощников и создать макет нового домика для кошки, кота и котят. |
| **Актуализация знаний и умений.** | Д\игра  «Выбери и назови»,  «Составь предложение»,  «Потерялся первый звук» | **Игровая**  Выполняют игровые задания.  **Двигательная**  Изображают движения животных, гостей в доме Кошки. | Подобрать изображения животных на определенный звук.  Составить предложения с заданным словом.  Интонационно выделить первый звук в словах (козел, овца, баран, петух, свинья, бобер, коза, грачи и поросята). |
| **Затруднение в ситуации.** | **«Пробное действие»**  Беседа «Чем похожи слова и строчки в сказке С.Я. Маршака «Кошкин дом»? [2]  **Акцентные вопросы**  Какой первый звук в слове? (кот, ковер, козел, кошка, коза, котята).  Что о звуке можно сказать?  Найдите самое длинное слово в строчке ... | **Коммуникативная**  Тренируются в произнесении звуков и повторяют их название.  **Игровая**  Выкладывают из полосок слова, определяют их длину.  Ставенки резные, Окна расписные. А на лестнице ковер — Шитый золотом узор. | Узнать и понять,  что слова делятся на звуки,  что слова бывают похожи,  что длину слов можно измерять,  что похожие звуки могут быть в начале и в конце слов  (поэтому строки в стихах похожи). |
| **«Открытие» нового знания (способа действия)** | **Подводящий диалог**  Подберите похожие слова по картинкам.  **Ситуация**  Поможем Кошке дом построить – лестница, чердак и крыша, дверь, крыльцо, окно, перильца  **Чтение**  Тили-бом. Тили-бом, Строим Кошке новый дом. | **Коммуникативная**  Выполняют задание, отвечают на вопросы  **Игровая**  Строят дом, называя его части и детали конструктора.  **Восприятие художественной литературы**  Просмотр эпизода мультфильма [3]. | Практически попробовать новый способ действия со словами – разделение слова на части, выделение звуков в начале и конце слов, подбор рифмы к словам нужно-дружно, веселье-новоселье. |
| **Включение нового знания (способа действия) в систему знаний ребенка** | **Физкультминутка**.  П/и «Кошки мышки».  Завершение строительства макета нового дома для Кошки.  **Пальчиковая гимнастика** «Коготки» - сильное полусгибание и разгибание пальцев. | **Коммуникативная** Произносят слова, интонируют на первый и последний звук в словах.  **Игровая**  Развивают произвольность движений пальцев рук. | Обыграть постройки с игрушками (кот, кошка, котята) – индивидуальная культурная практика ребенка по личностному результату восприятия художественного произведения. |
| **Осмысления.** | **Беседа**  Что мы делали?  Чего мы не знали?  Что было самым трудным?  Что было интересным?  Что понравилось? | **Коммуникативная**  Отвечают на вопросы  **Рефлексивная**  Делятся своими впечатлениями от совместной деятельности. | Активная речевая практика по мотивам произведения С.Я. Маршака «Кошкин дом». |
| **Возможное последействие** | Предложить раскраски, маски по сюжету сказки С.Я. Маршака «Кошкин дом». | Изобразительная деятельность (рисование, лепка, аппликация).  Игра-драматизация «Кошкин дом». | Закрепление личностных компетенций в продуктивно-творческой деятельности. |

**Используемая литература:**

1. Кошкин дом (С.Я. Маршак). Кратчайшее содержание.

<https://dzodzo.ru/short/koshkin-dom-s-ya-marshak-ochen-kratkoe-soderzhanie/>

1. Кошкин дом. Сказка Маршака. Читать с картинками. <https://frigato.ru/skazki/marshak/72-koshkin-dom.html>
2. Мультфильм «Кошкин дом» по сказке С. Маршака. <https://yandex.ru/video/preview/4318042716537587354>