Конспект интегрированной непосредственно – образовательной деятельности «Заколдованная флешка»

Возрастная группа: подготовительная группа

Цель: продолжать совершенствовать фонематическое восприятие; учить детей определять местонахождения звука в слове, познакомить детей со звуком и буквой «л», что его обозначает, учить выполнять звукобуквенный анализ слов, закреплять умение составлять предложение по схеме, а также развивать графические навыки.

Приоритетная образовательная область/задачи: «Речевое развитие»

Методы: Наглядный: дидактический материал, материал для игры «Стопки».

Словесный: вопросы, уточнения, напоминание, поощрение, беседа

Практический: графический диктант, развитие устной речи.

Игровой: показ, пояснение, вопросы.

Предварительная работа: Беседа: «Мои любимые компьютерные игры»; «Можно ли играть в компьютерные игры ? Если да, то как?»

Создание среды для организации и проведения образовательной деятельности: флешка, ноутбук, мольберт, фишки зеленого, красного и синего цвета; наглядный материал «Звук и буква Л», простые карандаши, лист бумаги в клетку.

Ход занятия

1. Организационный момент  
Воспитатель. Ребята, сегодня по пути в детский сад мы с ребятами нашли этот предмет. Вы не знаете что это?

Д:ответы

В: Ну что же мы с ней будем делать?

Д:ответы

В: Тогда давайте посмотрим, какая информация скрывается в ней

Воспитатель вставляет флэшку в компьютер и открывается зашифрованный файл.

Что же делать, как же быть как этот файл нам открыть?

**1 квадрат переворачивается и появляется задание**

Если вы хотите посмотреть, что спряталось в данном документе, вы должны разобрать каждый кубик своими знаниями. Готовы?

Д: ответы

Кубик растворяется ……

1. **Синий цвет**

Головоломка

Какое сейчас время года?

Что бывает белое?

Кто живет в норе?

Сколько дней в одной неделе?

Что будет после вторника?

Что будет после четверга?

Сколько месяцев в году?

Назовите все 12 месяцев?

**Физминутка «Стопки » (приложение 1)**

**Стопки выкладываются в ряд (мостик), только изменяют свое направление вправо, влево, прямо. Дети выполняют прыжки по стопам, ноги имеют то направление, которое у стоп на картинке**

**2.Оранжевый цвет**

Отгадай загадки

Два березовых коня

По снегам несут меня

Кони эти рыжи

А зовут их (лыжи)

Под крышей четыре ножки,

А на крыше суп и ложки (Стол)

Летом папа наш привез в белом ящике мороз

И теперь мороз седой у нас летом и зимой

Бережет продукты: мясо, рыбу, фрукты (холодильник)

**СТОЛ ХОЛОДИЛЬНИК ЛЫЖИ (Приложение 2)**

Что в этих словах общего?

Правильно звук (Л)

Ребята, звук Л согласный , бывает твердый, а бывает мягкий , давайте проверим он звонкий или глухой , правильно звонкий и обозначается буквой Л

1. **Поиграем с буквой Л (Приложение 2 )**

Игра «Поймай звук»

В: Устали ?

1. **Физминутка**

На болоте две лягушки,  
Две зеленые подружки.  
Рано утром умывались,  
Полотенцем растирались.  
Ножками топали,  
Ручками хлопали.  
Вправо - влево наклонялись  
И обратно возвращались.  
 Вот здоровья в чем секрет  
Всем друзьям – физкультпривет!

У нас с вами есть еще квадрат …..

Посмотрим …..

Приложение 3

**Дети сели за столы и по звукам разбираем слово ЛЯГУШКА**

1. **Составим предложение по схеме**

Вот и открылась наша загадка, кто это?

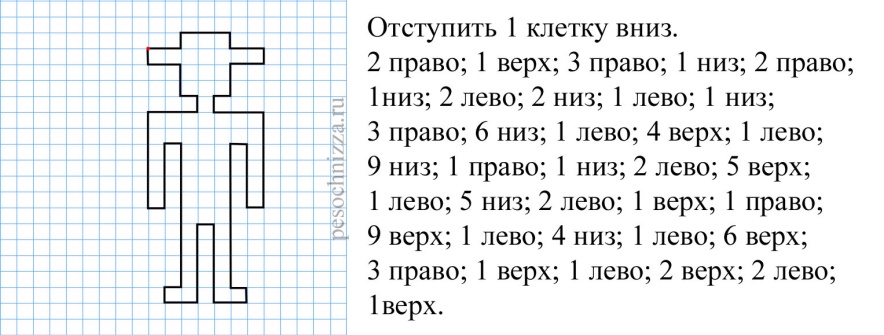
Это герои компьютерное игры Майкрафт

Вы играли в такую игру?

Конечно в настоящее время без компьютерных игр никуда, но только вы помните, что играть можно очень редко и не более 30 минут (получаса)

А сейчас я предлагаю вам создать своего героя майкрафта, прошу подойти вас к столу

Выполнения задания «Графический диктант»



Итог. Рефлексия

Ребята, что мы сегодня с вами делали?

Д:спасали файл от вируса

В: Что скрывал в себе фаил?

Д: героев Майкрафта .

В: Чем мы там занимались?

Д: находили в группе квадраты, выполняли задания и спасали файл от вируса

Знакомились с буквой и звуком Л, делали звуко-буквенный анализ….

В: Вам понравилось ? Как вы думаете, мы со всеми заданиями справились? А какое задание для вас было самым трудным?

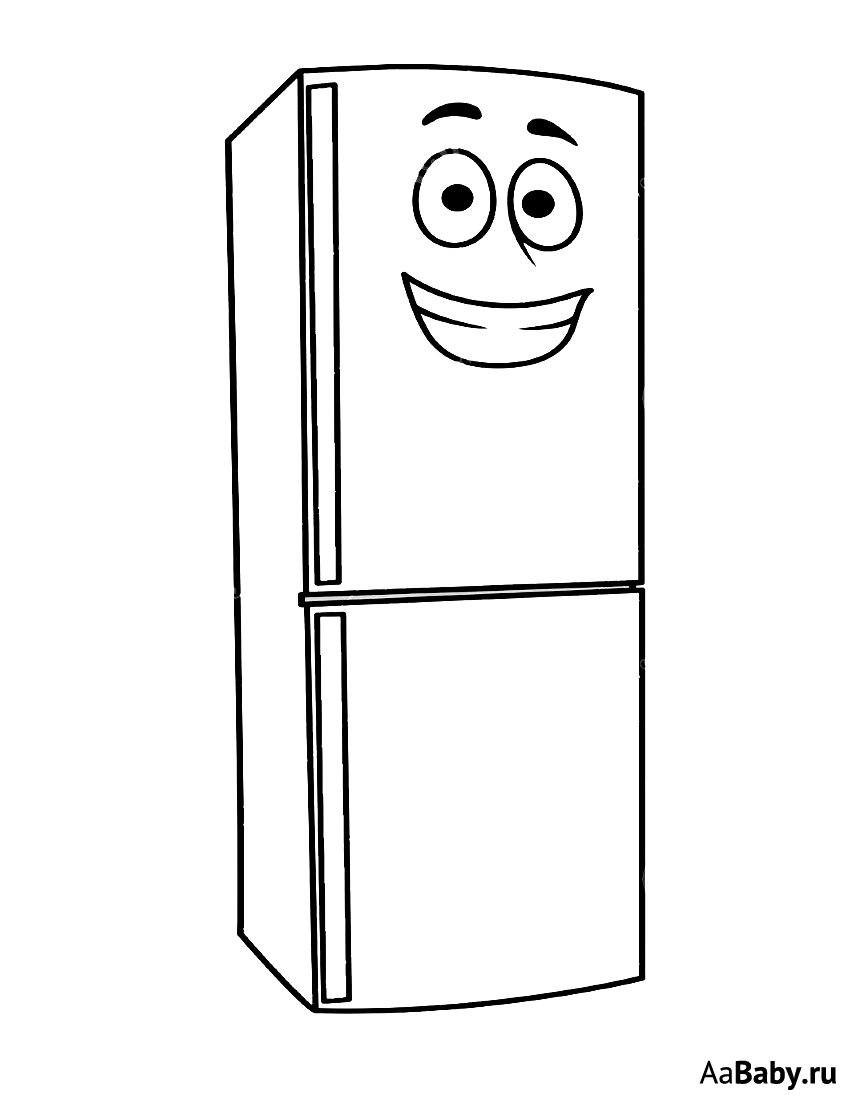
Приложение 1



Приложение 2







Приложение4









И В