«**Коммуникативная деятельность дошкольников с учётом**

**Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования**»

на тему:

**«**Планирование непосредственно образовательной деятельности

как элемента программы, обеспечивающего требования

образовательной области «Речевое развитие»

**«Торговый дом одежды».**

Выполнила:

Павлова Елена Николаевна

Воспитатель

СП«Берёзка»

ГБОУ СОШ

с.Рысайкино

**План-конспект непосредственно образовательной деятельности с детьми старшей группы.**

Форма занятия: дидактическая игра.

Интеграция образовательных областей:

«Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

Задачи:

1.Упражнять детей в умении называть предметы своей одежды по сезонам, их цвет и другие признаки; активизировать в словаре детей слова: мода, витрина, ателье,уточнить знания детей о сказке «Буратино» А.Толстого(«Речевое развитие»);

2. Совершенствовать речь детей, умения более точно характеризовать виды магазинов, высказывать предположения,как обращаться к продавцу. («Речевое развитие»);

3. Закреплять умение подчиняться правилам в групповых дидактических играх; формировать желание действовать с разнообразными дидактическими предметами; развивать у детей умения договариваться о том, что они будут делать: согласовывать действия и совместными усилиями достигать результата («Социально-коммуникативное развитие»);

4. Побуждать детей самостоятельно классифицировать предметы одежды по сезонам, используя условные знаки; умения считать в пределах 10; закреплять цифры первого десятка («Познавательное развитие»);

5. Развивать интерес к познавательно исследовательской деятельности, помочь понять, что свойства материала-бумаги и ткани, обуславливают способ его использования

(«Познавательное развитие»);

6. Формировать у детей представления о зависимости здоровья человека от правильной сезонной .Упражнять в умении регулировать своё дыхание. («Физическое развитие»);

7. Развивать умение эмоционально воспринимать музыку, двигаться в соответствии с музыкальным темпом, эстетический вкус ( «Художественно-эстетическое развитие»).

Методы и приёмы:

-**практические:** дидактические игры «Разложи по сезонам», «Показ мод», пальчиковая гимнастика, опыты с водой, сюрпризный момент, дыхательная гимнастика «Посушите ткань»; речевая дидактическая игра: «Матрёшка»;

**-наглядные:** рассматривание картинок витрины, ткани;

-**словесные:** рассказ о своей одежде, ситуативные беседы, рассуждения и предположения, вопросы.

**Раздаточный материал и оборудование:** картинки одежды по сезонам, карточки с условным обозначением (лето, зима), витрина, ванночки с водой, образцы ткани и бумаги, салфетки, бумажная одежда, игрушка Буратино, матрёшка, дорожка, сумка, кошельки, запись фоновой музыки для демонстрации одежды; надписи «Торговый дом одежды», «Витрина».

 **Формы организации совместной деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
| **Детская деятельность** | **Формы и методы организации совместной деятельности** |
| *Двигательная* | Игровые упражнения, двигательные паузы. |
| *Игровая* | Дидактические игры «Разложи по сезонам», «Показ мод», пальчиковая гимнастика. |
| *Познавательно-исследовательская* | Решение проблемных ситуаций, экспериментирование,  |
| *Коммуникативная* | Беседы, составление рассказов, ситуативные разговоры, вопросы. |
| *Музыкальная* | Музыкальные импровизации. |
| *Восприятие**(художественной литературы и фольклора****)*** | Рассказывание, обсуждение. |

 **Логика образовательной деятельности.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Деятельность педагога | Деятельность детей | Ожидаемые результаты |
| 1. Инсценирует «Поход в магазин».Вопросы воспитателя: -что необходимо для похода в магазин?-какие бывают магазины? - как называются профессия людей, которые работают в магазине? | Слушают, рассуждают. Отвечают на вопросы воспитателя:  | Закрепляют знания: -о разновидности магазинов, - как обратится к продавцу. |
| 2. Организует дидактическую игру с детьми: «Разложи по сезонам». Спрашивает, что такое витрина? | Отвечают на вопрос, что такое витрина. Составляют описательные рассказы по картинкам. Определяют, где летняя, а где зимняя одежда. | Различают летнюю и зимнюю одежду. Проговаривают слова: мода, витрина,ателье.  |
| 3. Организует демонстрацию моды (под музыку). | Участвуют в показе своей одежды. По желанию выходят на дорожку и рассказывают о своей одежде. | Закрепляют знания об одежде, называют её Двигаются в соответствии с музыкальным темпом, эмоционально воспринимают музыку  |
| 4. Проводит словесную игру с детьми:  « Матрёшка». Уточняет правила игры: стоя в кругу передавать матрёшку и произносить текст: «Ты беги, беги, матрёшка, дружно, дружно в хоровод, у кого в руках матрёшка, тот одежду назовёт.» Тот, у кого в руках матрёшка окажется на последних словах текста, называет любой предмет одежды. Организует сюрпризный момент. Находит узелок, достаёт из него одежду из бумаги. Спрашивает детей, герой, какой сказки, мог потерять этот узелок.  | Закрепляют правила словесной игры и текст.Рассматривают содержимое узелка; рассуждают, чья это одежда. Какого сказочного героя. Называют. | Соблюдают правила игры,быстро называют предметы одежды. Проводят анализ |
| 5. Вносит куклу Буратино, которая хвастается, что у него самая красивая, удобная, прочная, тёплая курточка из бумаги. | Характеризуют одежду Буратино, используют сравнения. | Называют качества одежды из бумаги, объясняют почему она не удобна, не практична |
| 7. Организует детские эксперименты за столами с образцами бумаги и ткани.  | Выполняют эксперименты с образцами бумаги и ткани: рвут, мнут, мочат, отжимают.  | Закрепляют знания о свойствах бумаги и ткани; видят их различия  |
| 8. Предлагает провести дыхательную гимнастику: «Посушите ткань». | Дуют на мокрые образцы ткани, сушат её.  | Рационально используют выдыхаемый воздух.  |
| 9. Предлагает детям помочь кукле Буратино купить новую, тёплую жилетку в магазине  | Дети соглашаются. Считают монетки и сравнивают с ценой жилетки.  | Выполняют счёт до 10, узнают цифры первого десятка,сравнивают с ценой.  |
| 10. Итог. Спрашивает детей, чем им понравился поход в магазин.   | Дети высказывают свои впечатления, называют полюбившегося сказочного героя-Буратино | Показывают свои знания о видах магазина |

Итоговое мероприятие: сюжетно-ролевая игра магазин «Ателье».