**Конспект организованной образовательной деятельности**

**«Изменение сказки «Волк и семеро козлят» с помощью волшебников «Увеличения – уменьшения, «Оживления» и игры «Сказка-калька».**

Программное содержание:

 1. Закрепить умение пользоваться символической аналогией.

 2. Учить детей анализировать знакомую сказку, используя приёмы фантазирования.

 3. Закрепить приёмы свободного владения системным оператором

 4. Учить использовать приём оживления для решения сказочных задач.

 5. Учить наделять новыми функциями хорошо известные предметы.

 6. Формировать умение придумывать графический образ фантастическим героям.

 7. Учить коллективно составлять сказки отталкиваясь от сюжета знакомой сказки.

 8. Учить детей, объедения разнородные предметы, составлять единое целое произведение.

 9. Развивать мышление, связную речь, воображения, чувство юмора.

10. Воспитывать внимание слушателей.

Ход

-Ребята, я приготовила для вас загадку. И если вы её отгадаете правильно, откроется окошечко на волшебном экране (системный оператор)

Для внимания предлагаю большой коричневый круг с семью белыми кружочками (символическая аналогия)

-Что это?

Далее следует ассоциативные ответы детей

Наводящими вопросами подвожу детей к правильному ответу, что это сказка "Волк и семеро козлят"

Открываю центральное окошко системного оператора (иллюстрация из сказки в избушке одни, двери закрыты) -это "система"

-Ребята, а "Волк и семеро козлят" это что?

Ответ детей: "Русская народная сказка"

Эмоциональный отклик. Далее открываю окно на системном операторе -"надсистемой"(иллюстрация-обложка к сказке "Волк и семеро козлят)"

-А кто является героем сказки?

Ответ детей:"Волк, мама Коза, семеро козлят"!

Открываю окно системного оператора-"подсистема"(иллюстрация с героями сказки)

Возвращаюсь снова к "системе"

-Ребята, козлята в избушке одни, а где же их мама-Коза?

Далее следует ответы детей по сюжету русской народной сказки (ушла за едой в бор и т.д)

Открываю окно системного оператора "прошлое" (иллюстрация с мамой Козочкой)

-Молодцы! А представьте, ребята, что Коза с козлятами жила не в избушке на опушке леса, а в многоэтажном доме в городе.

Куда за едой отправится мама-Коза в городе? Что она купит?

Ответы детей.

-Ребята, а чем занимаются козлята, когда дома одни?

(Играют, танцуют, рисуют, поют и т.д.)

-А ещё козлята очень любят делать разные упражнения. А вы хотите вместе с ними подвигаться?

(Ответы детей)

На магнитной доске изображения четырёх ёлочек и символическая аналогия (коричневый круг с семью белыми кружочками) На что это похоже? (ответы детей). Делаем вывод: это 7 козлят в домике, а мама ушла. Козлята дома чем могли дома заниматься? (ответы детей) Давайте подвигаемся, как козлята, повеселимся.

Физкультминутка:

 -Ты подпрыгни столько раз,

 Сколько козликов у нас.

 (Дети прыгают семь раз)

 Сколько ёлочек зелёных,

 Столько сделайте наклонов,

 (Дети выполняют наклоны 4 раза)

 Сколько точек в нашем круге,

 Столько раз поднимем руки,

 (Дети поднимают руки семь раз)

-Ребята, пока мы с вами веселились, волк зашёл в избушку к козлятам. Почему? (Показываю иллюстрацию - дверь отворена, волк заходит, козлята прячутся)

Далее следуют ответы детей по сюжету русской народной сказки. (Волк изменился голос, как у мамы- Козочки, козлята не узнали

Волка и отворили дверь и т.п.)

-Ребята, мы должны предотвратить беде, помочь козлятам, чтобы волк их не съел. А для этого вам помогут волшебники: Волшебник увеличитель (Великан)

Волшебник – уменьшитель (гномик), Волшебник-оживитель (Оживлёнок). Использование плоскостных изображений волшебников (иллюстрации), которые находятся

на системном операторе окно-"будущее"

-Ваша задача помочь козлятам.

Первая группа детей (3 человека) рисуют на игровизоре предметы, которые нужно увеличить, чтобы не произошло беды. Вам поможет Волшебник-увеличитель (Великан)

 Вторая группа детей (3 человека) рисуют на игровизоре предметы, которые уменьшить, чтобы не произошло беды. Вам поможет Волшебник - Уменьшитель(Гномик)

 Третья группа детей (3 Человека) рисуют на игровизоре предметы, которые нужно оживлять, чтобы не произошло беды. Вам поможет Волшебник-Оживитель

 Дети работают за столом, рисуют, затем объясняют, что они изобразили, тем самым меняют концовку народной сказки.

-Молодцы, ребята! Вот сколько сказок у вас получилось.

Но наши волшебники так старались вам помочь, что всех героев сказки перепутали. Давайте сочиним ещё одну сказку, по сюжету этой народной сказки, но с другими героями. У меня на столе карточки перевёрнутые картинкой вниз. Дети садятся возле столика на стулья и сочиняют сказку, вытягивая поочерёдно картинки.

Игра "Сказка-калька"- детьми составляется и рассказывается сказка по сюжету "Волк и семеро козлят", но с новыми героями (Перевёрнутые картинки).

Дети объединяют выбранные картинки и рассказывают новую сказку, добавляя в неё постепенно новых героев. Воспитатель предлагает детям говорить за героев, вести действие сказки с точки зрения героев......

Воспитатель: понравились вам новые сказки? Чья сказка понравилась вам больше? Молодцы!