Конспект НОД по обучению грамоте с использованием ИКТ

 Тема: «Звуки и буквы «Р», «Л»

Цели: 1. Закрепление навыка различения звуков [л, л` - р, р`] в слогах, словах, предложениях.

2. Совершенствование фонематического слуха.

3. Закрепление навыка определения позиции звуков в словах (начало, конец) .

4. Деление слов на слоги (одно-, двух-, трёхсложные слова) .

5. Развитие логического мышления и памяти, произвольного внимания.

6. Воспитание внимания к своей речи и к речи воспитателя

Оборудование: мультимедио проектор, презентация «Звуки и буквы Р,Л», сюжетные картинки (по ходу сказки, буквы «Р», «Л» (на каждого ребёнка, большие буквы (Д, Р, У, Ж, Б, А; У, Л, Ы, Б, К, А, презентация «Герои сказки «Золотой ключик»(Мальвина, Пьеро, Артемон, )2 стола, 4 «кочки», фишки.

Предварительная работа: чтение с детьми сказки А. Толстого «Золотой ключик », рассматривание иллюстраций.

Ход занятия:

Воспитатель:

- Сегодня мы с вами отправимся в путешествие по сказке «Золотой ключик, вместе снами будет путешествовать Знайка. Нас ожидают необычные встречи и приключения. Но чтобы наше путешествие удалось, нужно как можно больше знать о звуках [р], [р`], [л], [л`] и буквах «Р», «Л».

Мы выберим 2 команды: «Дружные» и «Почемучки», которые будут с соревноваться между собой. За каждое правильно выполненное задание Знайка будет давать по большой букве, а вы в конце занятия , после выполнения всех заданий, из этих букв сложите слова. Буквы будут разные, и слова будете складывать тоже разные. Но если вы ошибётесь и неверно выполните задание, тогда получите восклицательный знак, который затем можно поменять на букву.

- Итак, мы отправляемся в путешествие по сказке.

(Звучит музыка, Знайка комментирует сюжетные картинки по ходу сказки, изображенные на экране) Слайд №1

- Столяру Джузеппе попалось под руку полено, которое пищало человеческим голосом. Джузеппе дарит говорящее полено своему другу Карло. Карло мастерит деревянную куклу и называет её Буратино.

Первое задание. Давайте вспомним, как говорило полено человеческим голосом, какие сигналы подавало.

Игра: «Сигнальщики»:

Воспитатель. Ребята, на экране изображены картинки, назовите их и поднимите сигнальные карточки с буквами: «Р, Л». Если в названиях картинок слышатся звуки [р, р`], вы поднимаете карточку с буквой «Р», если звуки [л, л`] – карточку с буквой «Л». А Знайка будет следить за выполне-

нием задания.

( Дети называют и поднимают сигнальные карточки с буквами)

Знайка: Молодцы!

- Команда «Дружные» получает свою первую букву: «Д».

- Команда «Почемучки» - букву «У».

Воспитатель.

- Отправляемся дальше по сказке. (Звучит музыка) .

- Папа Карло клеит Буратино одежду из цветной бумаги и покупает ему азбуку. Буратино же продаёт азбуку и покупает билет в кукольный театр. Во время представления комедии куклы узнают Буратино.

- А теперь 2-е задание. Давайте мы поможем Буратино узнать кукол: нужно найти среди похожих по звучанию имён те, которые имеют отношение к нашей сказке.

- Задание для команды «Смелые».

Слайд№2(Показ портретной картины Мальвины)

- Мальпина, Бальвина, Мальвина, Марьвина.

- Нашли имя? Какое?

Задание для команды «Колокольчики»:

(Показ Пьеро)

- Пьемо, Дьеро, Пьеко, Пьеро.

- Какое имя из нашей сказки?

Задание для команды «Почемучки»:

(Показ Артемона)

Аркемон, Артемон, Артесон, Уртемон.

- Что за имя куклы нам подходит?

Задание для команды «Смелые»:

(Показ Арлекина)

Марлекин, Арзекин, Арлекин, Арлецин.

- Какое имя правильное?

(Знайка оценивает ответы детей и выдаёт каждой команде по букве) Музыкальная пауза

Воспитатель: Чтобы веселее было нам путешествовать по сказке, споём песню «Если с другом вышел в путь…».

- Отправляемся по сказке дальше.

Синьор Карабас даёт Буратино пять золотых монет и отпускает домой. По дороге домой Буратино встречает двух нищих – кота Базилио и лису Алису. Затем Буратино попадает в страну Дураков, где закапывает в землю золотые монеты.

Слушаем 3-е задание. Давайте найдём для Буратино обратно дорогу из страны Дураков, а поможет нам в этом игра «Волшебная цепочка».

(На двух столах приготовлены предметные картинки. Конечный звук в названии одной из картинок является начальным звуком в названии другой картинки)

- Сначала играет команда «Смелые». Возьмите со стола по одной картинке (дети выполняют задание.

- Команда «Смелые», выстраивайте «волшебную цепочку»! Первое слово в цепочке – «лимон».Слова: лимон,носки,индеец,цыплёнок,ком, муха,ананас

сыр, радио, обруч,часы.

(Дети по очереди называют слова)

- Правильно, Знайка? Дадим им букву?

(Аналогично играет команда «Почемучки»).Первое слово – карандаш.

Слова: карандаш,шкаф, флажок,куст,топор,ракета,автобус, сом,мяч,чайник,кот

Знайка оценивает задание детей

- Продолжим путешествие по сказке.(Звучит музыка) .

Буратино знакомится с обитателями пруда, узнаёт о пропаже золотых монет и получает от черепахи Тортиллы золотой ключик.

- А сейчас 4-е задание. Представьте, что мы вместе с Буратино оказались в пруду и, чтобы не утонуть, мы будем перепрыгивать с кочки на кочку, но прыгнуть нужно будет столько раз, сколько слогов в слове.

Сначала выполняет задание команда «Смелые» (Ведущий произносит слова, а дети прыгают с «кочки» на «кочку») .

Слова: ряска, пруд, головастик, личинки, курточка, колпак, дверь, ласточка, карман, лилия, руки.

(Аналогично выполняет задание команда «Почемучки») .

Слова: луна, лист, гребёнка, черепаха, листья, лягушки, молоко, ключик, кроватки, берег, пузыри.

Знайка: Молодцы,ребята!

Несмотря ни на что, Буратино решает выведать у Карабаса Барабаса тайну Золотого ключика. И он узнаёт эту тайну, сидя в большом кувшине в харчевне «Трёх пескарей».

Вопросы:

- Из чего папа Карло смастерил Буратино? (Полено, дрова) .

- Как называются все деревянные человечки, которые играют в театре? (Куклы) .

- Что за насекомое живёт за печкой у папы Карло? (Сверчок) .

- Из какого материала сделаны монеты? (Из золота) .

- Кем раньше работал папа Карло? (Шарманщиком) .

- Как звали директора кукольного театра, человека с чёрной, длинной бородой? (Карабас Барабас) .

- Что получил Буратино от черепахи Тортиллы? (Золотой ключик) .

- Как звали продавца пиявок? (Дуремар) .

- Что было нарисовано на холсте в каморке папы Карло? (Котёл, очаг, огонь)

- Где живёт черепаха Тортилла? (В пруду)

Музыкальная пауза

- А теперь игра «Пильщики».

Встаём парами в круг.

«Запилила пила,

Зажужжала, как оса, … »

Воспитатель

- Наше путешествие продолжается.

Что нашли за потайной дверью Буратино и его друзья? Конечно, новый театр.

 Задание.

- Команда «Смелые»! Назовите 10 слов со звуками:[л, л`]. А команда «Почемучки» вслух считает количество слов. (Дети называют слова) .

- Команда «Смелые»! Назовите 10 слов со звуками: [р, р`], а команда «Почемучки» считает. (Дети называют слова) .

(Знайка оценивает выполнение последнего задания) .

- Путешествие в нашу сказку закончилось. Теперь составьте из больших букв слова. У каждой команды свои буквы. Команда «Смелые» собирает за первым столом, а команда «Почемучки» - за вторым столом.

(Дети составляют слова)

- Какое слово получилось у команды «Смелые»? (ДРУЖБА) .

- А у команды «Почемучки»? (УЛЫБКА) .

- Молодцы! Обе команды справились с заданиями, правильно составили слова. Победила дружба!

- Давайте встанем парами по кругу, улыбнёмся друг другу и станцуем танец «Буратино»

Воспитатель: Вот видишь, Знайка, какие у нас умные, сообразительные и смекалистые дети. Они столько всего знают о звуках [р, р`, л, л`] и буквах «Р, Л», что им не составило труда выполнить все задания.

Знайка: Спасибо, ребята! Вы все молодцы! Вы такие ловкие, умные, умелые. Предлагает в качестве поощрения за выполненные задания - раскраски.