Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад комбинированного вида № 102

**По дороге к чтению**

**Интеллектуальная игра (развлечение)**

**Фоминых Елена Николаевна,**

 **учитель – логопед ВКК**

Екатеринбург, 2023 г.

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

**коммуникативной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста**

**Тема**: «По дороге к чтению»

**Возрастная группа**: подготовительная к школе группа компенсирующей направленности

**Форма**: интеллектуальная игра (досуговая деятельность)

**Методы, методические приёмы**: объяснение, ситуативный разговор, подвижная дидактическая игра, использование музыки, компетентностный подход, повторение, художественное слово, стимулирование занимательным содержанием,

речевые игры и упражнения, решение логических задач и ребусов, создание проблемной ситуации, самостоятельный поиск ответов на вопросы, соревнование, иллюстрации (слайды), сюрпризный момент.

**Оборудование**: ноутбук, проектор, экран, мультимедийные цифровые образовательные ресурсы: презентация к Игре, аудиозапись песни «Тридцать три родных сестрицы…» для проведения динамической паузы, призы – детские книги с крупным шрифтом, призовые жетоны – пластмассовые буквы, подносы, таблички с названиями команд «Звукарики» и «Букварята», дипломы

**Цель**: обеспечение условий для развития интеллектуальных способностей воспитанников в познавательно – речевой сфере

**Задачи:**

* коррекционно - образовательные*:*

- закрепить знания детей о гласных и согласных звуках и буквах, их обозначающих; о русском алфавите;

- закрепить грамматические правила русского языка, изученные в течение года

* коррекционно-развивающие:

-- развивать слуховое внимание, фонематический слух и фонематическое восприятие (звуко - буквенный и слоговой анализ слов);

- развивать связную, грамматически правильную устную речь (умение отвечать на вопросы полными предложениями);

- развивать внимание, зрительное восприятие, логическое мышление (отгадывание ребусов);

- развивать навык чтения;

- активизировать познавательную, интеллектуальную инициативу воспитанников и детскую самостоятельность

* коррекционно - воспитательные:

- формировать умение работать в коллективе сверстников в ситуации соревнования;

- формировать познавательный интерес через использование ИКТ;

- прививать детям интерес к чтению

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап, его продолжительность** | **Задачи этапа** | **Технологии, методы, приёмы** | **Содержание деятельности, действия педагога** | **Действия, деятельность детей** | **Планируемый результат** |
| **1.Организационный этап**(вступительное слово, мотивация к деятельности)*(4 минуты)* | Смотивиро-вать воспитанников на игру и организовать внимание.Сформировать представление детей о предстоящей деятельности. | Личностно – ориентированная технология.Объяснение, ситуативный разговор,художественное слово (декламация стихотворения),стимулирование занимательным содержанием  | - Ребята, предлагаем вам послушать замечательное стихотворение Валентина Берестова «Читалочка»:*Как хорошо уметь читать,**Не надо к маме приставать,**Не надо бабушку трясти:**«Прочти, пожалуйста, прочти!»**Не надо умолять сестрицу:**«Ну, почитай ещё страницу!»**Не надо звать, не надо ждать,**А можно взять и почитать!*О чём это стихотворение? Правильно, как хорошо, когда дети уже сами умеют читать.Сегодня мы проведём интеллектуальную игру «По дороге к чтению». Покажем нашим гостям, как хорошо вы знаете все буквы, правила и уже учитесь читать, а также как вы умеете делать выбор, то есть проявлять самостоятельность и инициативу. Участвуют в игре две команды: «Звукарики» и «Букварята». Команда может сама решить, какую из пяти предложенных на экране категорий: «Звуки», «Алфавит», «Ребусы», «Правила», «Игры со словами» - выбрать. Вопросы в категориях – разные по уровню сложности. Вопрос под номером 1 – самый лёгкий, а под номером 5 – самый сложный. Каждому участнику также предоставляется право выбора, какой номер вопроса выбрать для ответа, именно столько призовых жетонов – гласных букв он и получит. В каждой категории есть – вопрос «Кот в мешке», по другой теме. Если никто из участников команды не знает правильного ответа на вопрос, на него могут ответить представители другой команды и заработать призовой жетон в копилку своей команды и в личный зачёт.В конце игры – посчитаем заработанные вами призовые жетоны и определим команду – победителя, победителя и призёров игры в личном первенстве. (*далее весь ход игры – на экране).*  | Приветствие педагога.Рассаживание за столами по командам.Осознание и принятие поставленной задачи и правил игры. Выражение готовности к предстоящей деятельности. | Мотивация на групповое сотрудничествоПсихологический настрой на предстоящую деятельность. |
| **2.Практический этап**(интеллектуальная электронная игра «По дороге к чтению)*(20 минут: 10 минут до динамической паузы и 10 минут после)*  | Закрепить полученныев течение года знания и умения детей по подготовке к обучению грамоте.Развивать психические познавательные процессы, навык чтения и связную устную речь.Активизировать познавательную инициативу воспитанников и детскую самостоятельностьФормировать умение работать в коллективе сверстников в ситуации соревнования. | Игровая технология.Информационно –коммуникационная технология.Технология проблемного обучения.Речевые игры и упражнения, решение логических задач и ребусов, создание проблемной ситуации, самостоятельный поиск ответов на вопросы, соревнование,иллюстрации (слайды), сюрпризный момент («Кот в мешке»). | Педагог предлагает детям обратить внимание на вопросы игры.*Предлагаемые вопросы по категориям представлены на экране.**(после правильного ответа на вопрос на экране появляется слайд с ответом)*1. **Звуки.**

- Назовите 6 гласных звуков.- Какими могут быть согласные звуки?- Назовите 5 слов, которые начинаются со звука «К».- Что такое ударный гласный звук? Как его определить?- Назовите 3 слова, которые подходят к данной звуковой схеме.**2. Алфавит.**- Сколько букв в русском алфавите?- Назовите первую и последнюю букву алфавита.- Какой секрет вы знаете про букву «ы»?- Какие две «немые» буквы есть в алфавите?- Назовите 4 гласные буквы, которые состоят из двух звуков – «Й» и гласного.**3. Ребусы. *(5 ребусов на экране)*****4. Правила.**- Продолжите правило: «Жи – ши - ….».- Продолжите правило: «Ча – ща -….»- Продолжите правило: «Звуки мы произносим и слышим,…»- Продолжите правило: «Сколько в слове гласных звуков,…»- Какие слова нужно писать с заглавной (большой) буквы?**5. Игры со словами.**- Замените в слове первую согласную букву – получите новое слово.- Замените в слове первую гласную букву – получите новое слово.- Добавьте в начало слова согласную букву – получите новое слово.- Поменяйте в слове буквы местами – получите новое слово.- Поменяйте в слове слоги местами – получите новое слово. | Дети озвучивают ответы на выбранные вопросы из выбранных самостоятельно категорий. Если возникает необходимость, помогают ответить на вопрос участнику своей команды или, в случае неответа другой команды, отвечают за неё.За правильные ответы воспитанники получают призовые жетоны - буквы | Дети проявляют самостоятельность и инициативу в коммуникативной деятельности, решают игровые проблемные ситуации.Дети проявляют умение взаимодействовать со сверстниками в процессе выполнения совместной работы.Воспитанники способны к принятию собственных решений.Дошкольники демонстрируютнавыки грамматически правильно оформленной связной речи и сформированные предпосылки к овладению чтением и письмом.  |
| **3.Организационный этап**(динамическая пауза)*(2 минуты)* | Организовать детей для смены вида деятельности.Развивать общую моторику, воображение, познавательный интерес. | Здоровьесберегающая технология.Подвижная дидактическая игра, использование музыки. | *Динамическая пауза**проводится в середине Игры, после ответов примерно на половину вопросов; заранее прописать момент её проведения не представляется возможным, так как неизвестен порядок выбора участниками категорий и номеров вопросов.*- Ребята, предлагаю вам немного отдохнуть и размяться, сыграть в интересную **игру «Построимся по алфавиту!»**  Участники команд должны построиться по алфавиту, по первым буквам своих имён, например, Аня, Боря, Вика, Глеб и т.д. Выигрывает та команда, которая быстрее построится. Игра проводится под музыкальное сопровождение – песню «Тридцать три родных сестрицы…».Затем педагог проверяет правильность построения участников команд. | Команды «Звукарики» и «Букварята» строятся в шеренги напротив друг друга – в произвольном порядке. Пока звучит музыка, они строятся по алфавиту. | Эмоциональный настрой детей на смену деятельности. |
| **4.Итогово – рефлексивный этап**(итог игры, награждение участников. рефлексия)*(3 минуты)* | Прививать детям интерес к чтению.Формировать познавательный интерес через использование ИКТ. | Личностно – ориентированная технология.Обсуждение, создание ситуации успеха, поощрение. | - Ребята, наша игра «По дороге к чтению» подошла к концу. Давайте подсчитаем призовые буквы - жетоны, которые вы получили за правильные ответы, и объявим команду – победителя. Кроме этого, определим по количеству набранных жетонов победителя в личном первенстве и призёров, занявших второе и третье места. Им достаются аплодисменты и дипломы.Вы все сегодня молодцы и награждаетесь призами – книгами, которые вы сами будете читать. Я желаю вам быть грамотными, вдумчивыми и внимательными читателями. Именно из книг вы будете получать знания в школе, сможете узнать много нового и интересного об окружающем мире. Книги научат вас быть добрыми, мудрыми, честными и дружными!Ребята, что вам больше всего понравилось в сегодняшней Игре? Какие вопросы вызвали у вас затруднения? Оцените свой личный результат. | Дети подсчитывают призовые фишки, набранные всей командой и лично «заработанные».Аплодируют при награждении, поздравляют друг друга.Высказывают свои мнения об Игре и кратко анализируют свой личный результат, довольны ли они им? | Положительный эмоциональный фон, радостное настроение.Мотивация на дальнейшую деятельность, на скорейшее самостоятельное овладение навыком чтения в полной мере.Появление желания учиться в школе. |
| **5.Заключительный этап**(открытость)*(1 минута)* | Формировать умение переносить полученные знания в практическую самостоятельную деятельность.Смотивировать воспитанников на дальнейшую деятельность. | Технология проблемного обучения.Компетентностный подход, повторение. | - Ребята, я предлагаю вам дома поиграть в похожую игру с вашими родителями. Вы можете придумать вопросы по обучению грамоте, по развитию речи и определить, сколько баллов будут «стоить» ваши вопросы. Будет замечательно, если вы придумаете название для своей игры, а потом расскажете нам о ней в группе и, может быть, поиграете в неё с ребятами. | Осознание и принятие поставленной задачи. Выражение готовности к предстоящей деятельности.Прощание с педагогом. | Воспитанники применяют на практике полученные знания и умения, что соответствует принципу деятельностного (компетентностного) подхода к образованию, регламентированному во ФГОС ДО. |

***К Технологической карте прилагается презентация – электронная игра «По дороге к чтению».***