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 сотрудничество  Психологический 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 полученные  в 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 самостоятельность  Формировать 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».***