

Своя игра

Конспект организованной образовательной деятельности для детей подготовительной группы с использованием ИКТ

Лариса Василенко, воспитатель в. кв. кат.
Анна Сивцова, педагог-психолог в. кв. кат.
МКДОУ Кочковский детский сад «Солнышко»
Кочковский район, Новосибирская область

Цель: формирование у детей подготовительной группы умения применять полученные ранее знания на практике, используя информационно-компьютерные технологии.

Образовательные задачи: познакомить дошкольников с правилами игры; закрепить материал по тематическим разделам программы.

Развивающие задачи: развивать познавательные способности детей: внимание, память, мышление, воображения, быстроту реакции; закреплять математические и речевые навыки; закреплять правила поведения в разных ситуациях.

Воспитательные задачи: воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу, формировать чувство коллективизма, умение работать в подгруппе из 5 человек.

Предварительная работа: подготовка презентации по темам игры, подбор тематических заданий, иллюстраций, вопросов, комплекс физкультурных пауз, изготовление медалей.

Оборудование и материалы: презентация с заданиями, мультимедийный проектор, экран, ноутбук, мольберты, мешочек с фишками, кубики того же цвета, что и фишки.

Раздаточный материал: листы бумаги по количеству детей, простые карандаши, медали.

Ход деятельности

Воспитатель: Ребята, а вы видели по телевизору интересную познавательную игру, которая так и называется «Своя игра»? *(Ответы детей.)* А правила игры вы знаете? *(Ответы и рассуждения детей.)* Хотите в неё поиграть? Для этого нам надо разделиться на три команды. Я вам предлагаю мешочек, в котором находятся разноцветные фишки: красные, жёлтые, зелёные. Вам нужно будет каждому подойти ко мне, достать из мешочка по одной фишке и сесть за тот стол, где лежит кубик такого же цвета. Фишку положите в тарелочку рядом с кубиком. *(Дети выполняют задание.)* Команды у нас есть, жюри тоже есть (родители воспитанников). Теперь каждая команда должна выбрать себе капитана. Вы можете самостоятельно договориться между собой или выбрать капитана, используя считалочку. *(Капитаны с помощью игры «Камень, ножницы, бумага» определяют, чья команда будет первой выбирать задания.)*

Капитаны выбраны. Можно начинать игру. Ребята, напоминаю правила игры, отвечает первой та команда, которая выбирала вопрос. Если ребята не смогут ответить на вопрос или ответ будет не правильным, то любая команда, которая первой поднимет кубик, может дать свой ответ. Если команда ответила правильно, то она выбирает следующий вопрос. Задания разделены на пять тем, в каждой теме пять вопросов. За каждый из них команда может получить по 5, 10, 15, 20, 25 баллов. Задача команд набрать как можно больше количество баллов. Есть вопрос, который называется «кот в мешке». Этот вопрос задаётся для всех участников игры, и, отвечая на него, вы должны показать своё творчество и мастерство.

