Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение

 Кочковский детский сад «Солнышко» Кочковского района Новосибирской области.

**Конспект организованной образовательной деятельности для детей подготовительной группы «Своя игра», с использованием ИКТ.**

Авторы: Василенко Лариса Геннадьевна, Сивцова Анна Андреевна.

2019 г

**Цель:** формировать у детей умение применять полученные ранее знания, используя информационно-компьютерные технологии.

**Задачи:** **развивать** познавательные способности детей, умения и навыки диалогической речи, объяснительной связной речи. Закреплять программный материал по следующим образовательным областям: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие». Воспитывать доброжелательность, дружелюбие, коллективизм.

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Предварительная работа: подготовка презентации, подбор заданий и физкультурных пауз, изготовление медалей.

Оборудование и материалы: презентация, мультимедийный проектор, экран, ноутбук, мешочек с фишками, медали, листы бумаги по количеству детей, простые карандаши

**Ход игры:**

**Воспитатель:** Ребята, а вы видели по телевизору «Свою игру»? А правила игры знаете? Хотите в неё поиграть? Для этого нам надо поделиться на три команды. Я вам предлагаю мешочек с фишками разного цвета: красные, жёлтые, зелёные. Когда вы достанете свою фишку, то проходите за стол, где лежит кубик такого же цвета. Фишку положите в тарелочку рядом с кубиком. У нас есть три команды и жюри – это ваши родители, а сейчас надо выбрать капитана своей команды. Вы можете договориться или выбрать капитана используя считалку. Капитаны с помощью игры «Камень, ножницы, бумага» определят чья команда будет первой, второй и третьей выбирать задания. Отвечать первой будет та команда, которая выбрала вопрос. Если они не смогут ответить или ответ будет не правильным, то ответить может любая команда, которая первая поднимет свой кубик. Если команда ответила правильно, то она выбирает следующий вопрос. Задания разделены на пять тем, в каждой теме пять вопросов по 5, 10, 15, 20, 25 баллов. Задача каждой команды набрать как можно большее количество баллов. Есть вопрос «кот в мешке», он для всех участников игры, и отвечая на него вы должны показать своё творчество.

Сегодня в игре предлагаются вопросы по следующим темам:

* Знаем всё.
* Мы понимаем.
* Мы считаем.
* Мы умеем.
* Будь внимателен.

Задания по теме «Знаем всё»:

1. Назовите дни недели по порядку.

2. Назовите времена года, начиная с этого! (на картине – весна)

3. Назовите столицу России.

4. «Кот в мешке» - станцуйте как бабочки.

5. Как называется сказка и кто её написал? Включаем аудиозапись. («Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», А. С. Пушкин.)

Задания по теме «Мы понимаем»:

 1. Объясните значение сигналов светофора.

2. Что обозначает этот дорожный знак? («Пешеходный переход».)

3. «Кот в мешке», станцуйте как рыбки!

4. Назовите, что нельзя делать на природе.

5. Назовите специальные виды транспорта.

Задания по теме «Мы считаем»:

 1. Посчитай в прямом и обратном порядке в пределах 10.

2. Назови предыдущее и последующее числа числу 8.

3. Сколько геометрических фигур изображено на рисунке?

4. Придумайте и решите задачу по картинке.

5. «Кот в мешке», станцуйте как мышки.

Задания по теме «Мы умеем»:

 1. «Кот в мешке», станцуйте как медвежата.

 2. Сколько слогов в слове «фиалка»?

3. Составьте предложение по схеме, по картине.

4. Сделайте звуковой анализ слова «чашка».

5. Определите место звука «А» в слове «аквариум».

Задания по теме «Будь внимателен»:

 1. Посмотрите внимательно на картинку и скажите сколько и какие животные на ней изображены.

2. «Кот в мешке», станцуйте как черепаха.

 3. Чем похожи трава и лягушка?

4. Нарисуйте по памяти фигуры.

5. Осмотрите комнату и назовите как можно больше деревянных предметов.

Ведущий задаёт вопрос командам и даёт время на обдумывание. Команда, давшая правильный ответ, получает заработанные баллы.

Жюри подсчитывается общее количество баллов, подводит итог всей игры и объявляет победителей. Команда, получившая большее количество баллов получает звание и медали «Грамотеи». Другие команды получают звания и медали: «Знайки» и «Умники и умницы».