

Познавательная интерактивная игра для детей старшего дошкольного возраста «Диалог с литературным героем»

Цель: актуализация и закрепление ранее полученных знаний по произведению А. А. Усачева «Умная и знаменитая собачка Соня» в ситуации игры – соревнования.

Задачи:

Образовательные:

- учить детей узнавать героев произведения А. А. Усачева «Умная и знаменитая собачка Соня»;
- расширять словарный запас воспитанников.

Развивающие:

- развивать творческое воображение, ассоциативную память, внимание, логику, умение слушать.

Воспитательные:

- обогащать опыт общения детей в коллективе путем выполнения заданий, требующих совместных действий;
- помочь детям увидеть свои достижения.

Оборудование, оформление: интерактивная доска, аудиофайлы, клей, ножницы, цветной картон, картинки, костюмы героев А. А. Усачева «Умная и знаменитая собачка Соня», цветные нитки.

Ожидаемый результат:

1. Через игру научатся взаимодействовать в команде;
2. У детей актуализируются знания по прочитанным рассказам;
3. Дети самостоятельно изготовят книжную закладку.

Предварительная работа:

Дети совместно со взрослыми познакомились с литературным произведением А. А. Усачева «Умная и знаменитая собачка Соня».

Был проведен отборочный тур среди воспитанников подготовительных групп с целью определения 2 команд для участия в Интерактивной игре «Диалог с литературным героем».

Дети придумали название и девиз своих команд.

План проведения познавательной интерактивной игры «Диалог с литературным героем»:

1. Организационный момент. Представление команд.
2. Конкурс – блиц-опрос.
3. Конкурс «Рыбалка».

4. Конкурс «Истории».
5. Конкурс «Бюро находок». Физминутка «Зверобика».
6. Награждение участников. Творческая студия «Сделай сам».

Ход викторины:

I. Организационный момент. *Дети под музыку заходят в зал.*

В зале их встречает Иван Иванович Королев.

Иван Иванович: Здравствуйте, дорогие ребята! Меня зовут Иван Иванович Королев, а это моя собачка Соня (Соня появляется на экране). Вы, конечно же, прочитали рассказы про нее, знаете много историй. Я предлагаю вам немного поиграть. Согласны?

Соня: Здорово! Как будем играть? Команды то у вас есть?

2. Представление команд: *Дети представляют свои команды.*

Соня: Я рада с вами познакомиться.

Иван Иванович: А теперь расскажу вам правила игры:

1. На вашем столе есть сигнальная кнопка, чья команда первая нажимает на нее, та и отвечает.
2. За правильный ответ, вы будете получать конфетки.
3. При нарушении дисциплины команда лишается конфетки.
4. Побеждает команда, давшая наибольшее количество правильных ответов.

II. Иван Иванович: Начнем игру и первый конкурс **Блиц-опрос**. На экране вопросы и варианты ответов, кто первый нажимает на кнопку, та команда и отвечает (на экране вопрос и варианты ответов, ребенок подходит и нажимает вариант, при правильном ответе появляется звуковой сигнал). За каждый правильный ответ команда получает конфетку.

- Кто учил Соню быть вежливой собачкой (Такса, овчарка, кошка)
- Какое варенье пролила Соня на скатерть (Вишневое, клубничное, яблочное)
- С кем оставалась Соня, когда Иван Иванович уходил на работу (одна, с детьми, с бабушкой)
- Какие вежливые слова узнала Соня (Здравствуйте, спасибо, до свидания, привет)
- Почему Соня не любила кактусы (колючки, цветы, запах)
- Слишком опасная вещь, по мнению Сони (бинокль, метла, молоток)
- Кого хотела поймать Соня в ванной? (кита, краба, лягушку)
- Какой номер квартиры у Сони? (66, 34, 78).

III. Соня: Ребята, идем ловить рыбу.

Второй конкурс **«Рыбалка»**. Подвижная игра. Представим, что вы рыбаки. Давайте ловить рыбку. Перед каждой командой 2 ведра с

цифрами. Вам нужно решить примеры на рыбках и положить в то ведро, на котором получившийся результат.

Иван Иванович: Сейчас предлагаю найти продолжение названий рассказов про Соню.

Конкурс называется «Истории».

На экране начало названия рассказа и варианты продолжения, дети подходят и нажимают на вариант ответа, при правильном получают конфетку:

- Как Соня превратилась в(лужа, дерево, одуванчики, рыбка, шарик, слон)
- Как собачка Соня нюхала (лужа, дерево, одуванчики, рыбка, шарик, слон)
- Как Соня устроила ... (лужа, дерево, одуванчики, рыбка, шарик, слон)
- Кто сделал....(лужа, дерево, одуванчики, рыбка, шарик, слон)

Соня: Следующий конкурс – «**Бюро находок**». На экране представлены предметы героев и сами герои, вам нужно узнать какому герою принадлежит предмет.

Дворник Седов – метла;

Иван Иванович – очки;

Собачка Соня – косточка;

Полицейский – свисток.

Иван Иванович: Вы на славу потрудились
И немного утомились.
Дружно встать нам всем пора:
Физминутка. Всем Ура!!!!
(Физминутка «Зверобика»)

IV. *Подведение итогов. Дети подсчитывают конфетки и озвучивают результат. Определяется победитель игры. Награждение.*

Иван Иванович: Ребята, сегодня вы доказали всем, что много читаете и много знаете. Я желаю вам не останавливаться и продолжать читать, ведь в других рассказах про Соню много важного и интересного. Чтобы не запутаться в страничках, вам нужны закладки, предлагаю сделать свою собственную, яркую и самую лучшую закладку в мире!

Дети проходят к столам, на которых заранее приготовлены материалы для самостоятельного изготовления закладок. Изготовление закладок.