



Леонтьева Наталья Владимировна
МБУ ДО ДДТ «Кировский»
Педагог дополнительного образования высшей
квалификационной категории
Тел. +7-952-914-82-30
Почта: leontevanv@list.ru

**Интеллектуальный конкурс для дошкольников
«Хочу всё знать!»
(Из опыта работы)**

С чего всё начиналось?

Сто тысяч «почему» слышу я от дошколят каждый день: «Почему море синее? Почему у квадрата четыре угла? Почему Земля круглая?», - и так без перерыва весь день. Работая с дошкольниками в Центре развития ребёнка Дома Творчества «Кировский» я решила сделать всё наоборот, спросить у самих детей «что?» и «почему?». Так родился в 2017 году интеллектуальный конкурс для дошкольников «Хочу всё знать!». Сначала он проходил в рамках только нашего образовательного учреждения. Соревновались команды воспитанников из Центра развития ребёнка «Филипок» в возрасте 6-7 лет. К 2019 году конкурс постепенно перерос в районный. На него были приглашены команды из детских образовательных учреждений всего района. В 2020-2021 году конкурс проходил в дистанционном режиме на игровой платформе <https://create.kahoot.it>

Задачи игры

Дошколята в возрасте 6-7 лет с одной стороны уже активно проявляют интерес к конкурсам и соревнованиям, могут ждать своей очереди и стараются не обижаться на проигрыш. А с другой стороны они ещё не всегда могут работать в команде, т.е. принимать общее решение, высказывать и отстаивать своё, отличное от других, мнение. Поэтому умение работать в команде – это одна из задач этого мероприятия. Так же перед собой я ставлю задачи:

- раскрытие интеллектуальных возможностей каждого ребёнка;
- развитие познавательной активности через освоение различных видов деятельности;
- расширение словарного запаса детей;
- возможность выявить в своём коллективе одарённых детей и лидеров.

А какие навыки выносит после игры для себя ребёнок?

Приобретает экспертные оценки себя и партнёров по команде; формирует навыки сотрудничества, отрабатывает умения точно выражать свои мысли и умение слушать других; вырабатывает уверенность в себе и в своих силах, формирует презентационные умения.

Выбор структуры игры и тематики вопросов

Тематику вопросов игры я подбираю соответственно возрасту юных конкурсантов. Схематично вся игра разбита на три блока: общеразвивающий блок – вопросы общекультурного развития детей; блок «В гостях у сказки» и блок логических заданий. В сущности это тот программный материал, который предполагает общеобразовательное общеразвивающее развитие дошкольников в целом. Моей целью в выборе вопросов для игры было создание ситуации успеха для ребёнка. Малышу важно продемонстрировать свои знания и повысить свою самооценку, суметь сориентироваться в предлагаемой ситуации и принять правильное решение.

Чтобы направить педагогов, готовивших команды, тематика вопросов прописывалась и в положении к конкурсу.

Структурно каждый блок викторины я разделила на два индивидуальных игровых задания и одно задание с командным ответом. Мне было важно, чтобы каждый пришедший на игру конкурсант мог поучаствовать в ней. Психологические особенности возраста детей и опыт проведения подобных мероприятий показывал, что не все дети имеют возможность высказаться во время игры или спорить с неправильным ответом всей команды, отстаивать своё мнение. Поэтому перед началом игры члены каждой команды выбирают себе порядковый номер от 1 до 6, и отвечают на вопросы согласно выбранному номеру. Таким образом, каждый ребёнок имеет возможность «быть в игре» и вносить свою лепту в победу команды, а так же участвовать в обсуждении командных вопросов и принимать коллективные решения. По положению игры каждая команда состоит из 6 человек.

Для детей дошкольного возраста большее значение имеет не только сам игровой вопрос, но и его подача через различные виды рецепторов и как следствие, смена видов восприятия. Для улучшения качества игры некоторые вопросы викторины представлены в формате презентации на большом экране: «Найди лишнее», «Продолжи последовательность», «Угадай сказку». Часть вопросов общеразвивающего блока я задаю детям устно, а командные вопросы - «Найди пропавшие числа», «Кто поступает правильно», «Сказка и сказочный герой», участники решают графическим способом.

Важным моментом в подготовке конкурса для меня является время и темп мероприятия. Поэтому командные ответы ограничиваю 30 секундным регламентом. А индивидуальные вопросы составляю так, чтобы они требовали однозначного ответа: «Да – нет», «Первый – второй», « Назови сказочное имя».

Как выявляли и награждали победителей

Победитель игры выявляется членами жюри, подсчетом числа очков за каждый конкурс и по итогу всей игры в целом. Для удобства подведения итогов была разработана таблицу критериев оценки:

*Критерии оценивания конкурса «Хочу всё знать!»**

	Команда	«Да – нет» (макс – 3)	«Первый – второй» (макс – 2)	«Правильно – неправильно» (командная работа) (макс – 4)	«Найди лишнее» (макс - 1)	«Продолжай» (макс – 1)	«Пропащие цифры» (командный конкурс) (макс – 3)	«Разминка» (макс – 2)	«Сказочное имя» (макс – 2)	« Кто здесь был и что забыл?» (командный конкурс) (макс – 1)+ бонус**	Итого
1											
2											

Все команды – победители и участники интеллектуальной игры получают грамоты. А так же грамотами награждаются все педагоги, подготовившие команды к игре, что немаловажно для воспитателей детских садов и педагогов центров развития.

В наших играх принимают участие от 6 до 16 команд района. И такому большому охвату участников способствует помощь отдела по работе с дошкольными учреждениями при Администрации Кировского района г. Новосибирска.

Заочный формат конкурса.

Эпидемиологическая ситуация в стране заставила меня обратиться к заочному формату игры. С помощью молодых коллег освоила игровую платформу Kahoot! Плюсы и минусы есть в любом предприятии, здесь было удобно, что на платформе баллы подсчитываются автоматически и места распределяются также самой платформой, конкурсанты выбирают удобное для себя место и время участия в игре, нет проблемы с транспортной составляющей. Минусы в том, что данная платформа предусматривает небольшой выбор видов восприятия вопросов, в основном визуальный ряд.

По отзывам участников игры и по итогам анкетирования конкурс получился ярким и насыщенным. Конкурсанты отметили интерес и к очной и к заочной форме проведения мероприятия. Планируем раздвигать свои возможности, как в формате города – очень хочется провести городской конкурс, так и в формах проведения конкурса – попробуем объединить онлайн и очный формат проведения игры.

Присоединяйтесь к нашей игре. Мы рады всем участникам!