



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы «Школа № 2098 «Многопрофильный образовательный
центр» имени Героя Советского Союза Л.М. Доватора»

Интеллектуальная интерактивная игра для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет «Эрудиты»

Мартынова Татьяна Олеговна
воспитатель

martynova@ok2098.ru

Визитная карточка

Название	Интеллектуальная интерактивная игра для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет «Эрудиты»
Целевая группа	Воспитанники старшего дошкольного возраста 5-7 лет
Формат занятий	Занятия в первой половине дня 20-25 минут , во второй половине дня досуг
Особенность реализации	Необходимо приготовить раздаточный материал для команд, обязательно ведущий, сказочный герой
Материальные ресурсы	Наличие интерактивной доски или мультимедийной установки, для детей раздаточный материал на одну команду, счетные палочки, танграм
Контактная информация	Мартынова Татьяна Олеговна martynova@ok2098.ru

Общие положения

Актуальность: в соответствии с **ФОП ДО**

- поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.

Цель: развитие интереса к интеллектуальной деятельности, желания играть в игры с математическим, логическим и художественным содержанием, создание условий для проявления и развития детской одарённости.

Задачи: стимулировать детей к самостоятельному поиску необходимой информации, решению проблемных ситуаций, проявление настойчивости, находчивости, целеустремленности, смекалки, взаимопомощи;

развить воображение и творческую активность у старших дошкольников; выявить ключевые компетенции: инициативность, исследовательская активность, логическое мышление, умение работать в команде, реализация собственного оригинального замысла

Планируемые результаты

Интерактивная игра «Эрудиты» использовалась с дошкольниками старшего дошкольного возраста на протяжении нескольких лет.

Как в одной группе, так и для нескольких групп старшего дошкольного возраста. Игра дорабатывалась, менялись темы номинаций. Дети получали огромное удовольствие, заряд положительных эмоций, развивали логическое мышление, умение работать в команде, собственные оригинальные замыслы.

Особенности методической разработки

Интерактивная игра.

При открытии цифры на табло появляется вопрос или задание, которое дети должны выполнить командой. Для проверки ответа необходимо нажать слева на подсолнух, вернуться к главному табло, нажать на картинку справа божья коровка.

За каждое правильно выполненное задание команда получает фишку. В игру включены музыкальные паузы. В конце игры фишки считают. Выигрывает та команда, которая наберет больше фишек.

Советы педагогу!

В игре сказочный герой (ведущий) объясняет детям правила игры, это обязательное условие. На табло 5 номинаций (путаница, угадай сказку, азбука безопасности, геометрические фигуры и волшебные цифры).

Дети по очереди от каждой команды выбирают номинацию, называют ее и цифру от 1 до 5. Ведущий озвучивает задание для команды. За правильно выполненное задание команда получает фишку. Разработку лучше использовать в старшем дошкольном возрасте.

Для среднего дошкольного возраста можно использовать задания. Лучше номинацию с геометрическими фигурами заменить заданиями по возрасту. Например, какая фигура лишняя? Найди домик для геометрической фигуры. Найди предметы похожие на геометрическую фигуру и.т.д.

Используемые источники и литература

1. *Картинки. Что перепутал художник //* <https://img.razrisyika.ru/kart/117/1200/465259-putanica-dlya-detey-1.jpg> (дата обращения: 2023).
2. *Музыка //* <https://my.mail.ru/music/search/Барбаруки> московская детская вокальная группа, основанная Виталием Осошником (дата обращения: 2023).
3. *Русские народные сказки для детей и малышей, детский сборник сказок. - 9785907325166 изд. Москва: Vambinic, 2022.*