

Интеллектуальная игра «Мозгобойня»

«Парад музеев. Удивительный мир вокруг нас.»

Пояснительная записка

Одна из важнейших задач современного образования – формирование функционально грамотных людей. Эта задача является актуальной и для дошкольного образования, поскольку подготовка детей к школе требует формирования важнейших компетенций уже в предшкольный период воспитания.

Функциональная грамотность рассматривается, как способность использовать постоянно приобретаемые знания, навыки и умения для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Актуальность данной проблемы стимулирует постоянный поиск новых идей и технологий, позволяющих оптимизировать образовательную деятельность с современным ребёнком.

Учиться должно быть всегда интересно. Только тогда учение может быть успешным. Одним из наиболее действенных способов формирования нового отношения к познанию на наш взгляд является проведение интерактивной интеллектуальной игры «Мозгобойня»

Данная форма деятельности способствует формированию коммуникативных навыков, активизирует познавательную деятельность дошкольников, повышает уровень познавательной мотивации, способствует формированию навыков работы в коллективе, развивает творческие способности детей.

МозгоБойня - это интерактивно-интеллектуальная игра в виде викторины, придуманная в Минске в 2012 году. Обычно в нее играют командами от 4 до 10 человек.

В течение игры командам в нескольких раундах необходимо ответить на ряд вопросов самой разной направленности. Но отличительной особенностью данной игры является то, в отличие от интеллектуальных игр типа "Что? Где? Когда?" здесь сбалансированная разносторонность вопросов. Мозгобойня - увлекательный и веселый способ проверить свою эрудицию, знания, быстроту реакции, сообразительность.

В игре семь туров

Туры 1, 2, 4 и 6 - текстовые (угадать термин, событие, явление, процесс, перевести нечто с других языков, продолжить цитату, дополнить факт, догадаться, о чем речь по нескольким фактам и т.п.).

1 тур – это разминка из довольно простых вопросов, хотя встречаются и такие, над которыми нужно хорошенько поломать голову.

2 тур – новостной. В нем представлены вопросы, касающиеся недавних интересных событий, открытий в детском саду, в стране, мире.

Мозгобойня «Удивительный мир вокруг нас. Парад музеев» Малигон А.В., старший воспитатель, Соколова И.Б., педагог - психолог

4 и 6 туры содержат вопросы из различных областей. Часть из них можно отгадать за счет эрудиции, если какие-то факты уже знакомы, другую взять за счет логики, оставшиеся можно попытаться просто угадать.

3 Тур - музыкальный

5 Тур - картинки (нужно догадаться, что или кто изображен, откуда кадр.

Здесь в основном пригодится эрудиция и наблюдательность. Например, требуется угадать фильм по представленному кадру, название и автора по фрагменту картины, наименование бренда из рекламы и так далее. Однако в некоторых вопросах логика в этом туре также может помочь.

7 Тур - блиц. Коварнейший из всех туров. Даже если команда на протяжении всей игры уверенно лидировала с хорошим отрывом – седьмой тур может всё кардинальным образом изменить. Но его коварство проявляется не только в этом. Вопросы данного тура, как правило, на эрудицию, но весьма каверзные и имеют множество подвохов.

Победителем «Мозгобойни» становится команда, взявшая наибольшее количество баллов по результатам всей игры. В случаях, когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, выше в турнирной таблице оказывается команда, набравшая в последнем туре больше баллов.

Ход мероприятия

1 этап Организационный

Задачи:

- Создать положительный эмоциональный настрой детей;
- Создать условия, чтобы каждый ребенок внутренне собрался, подготовился и нацелился на «покорение вершин».
- Активизировать все три пласта мотивации:

«хочу» — вызвать интерес к игре, к деятельности;

«надо» — подвести ребенка к осознанию важности и необходимости активного участия ;

«могу» — убедить, что непосильных и сверхсложных задач не предвидится

Предполагаемый результат:

- Создан положительный эмоциональный фон игры;
- У игроков возник интерес к игре, они готовы активно участвовать и добиваться хороших результатов;
- Команды нацелены на победу.

Добрый день, дорогие друзья, уважаемые команды! Сегодня нас с вами вновь собрала интерактивно-интеллектуальная игра «Мозгобойня». Тема сегодняшней игры «Удивительный мир вокруг нас. Парад музеев».

Сегодня Вы сможете проверить свои знания, эрудицию, смекалку, сообразительность, а также побороться за звание команды -победителя игры.

Мозгобойня «Удивительный мир вокруг нас. Парад музеев» Малигон А.В, старший воспитатель, Соколова И.Б., педагог - психолог

Давайте познакомимся с нашими командами! (Команды называют свое название и девиз)

Напоминаю правила игры «Мозгобойня»

1 тур – это разминка из довольно простых вопросов, хотя встречаются и такие, над которыми нужно хорошенько поломать голову.

2 тур – новостной. В нем представлены вопросы, касающиеся недавних интересных событий в детском саду, в стране, мире

4 и 6 туры содержат вопросы из различных областей. Часть из них можно отгадать за счет эрудиции, если какие-то факты уже знакомы, другую взять за счет логики, оставшиеся можно попытаться просто угадать.

3 Тур - музыкальный (по звучащему фрагменту нужно угадать исполнителя, композитора, а иногда и автора слов или событие, которому была посвящена композиция).

5 Тур - картинки (нужно догадаться, что или кто изображен, откуда кадр, что рекламируется и т.п.).

Здесь в основном пригодится эрудиция и наблюдательность. Например, требуется угадать фильм по представленному кадру, название и автора по фрагменту картины, наименование бренда из рекламы и так далее. Однако в некоторых вопросах логика в этом туре также может помочь.

7 Тур - блиц. Коварнейший из всех туров. Даже если команда на протяжении всей игры уверенно лидировала с хорошим отрывом – седьмой тур может всё кардинальным образом изменить. Но его коварство проявляется не только в этом. Вопросы данного тура, как правило, на эрудицию, но весьма каверзные

.

2 этап Основной

Задачи

- Создать условия, максимально благоприятствующие реализации познавательных и творческих способностей игроков и формированию коммуникативных навыков.
- Активизировать познавательную деятельность игроков,
- Формировать навыки работы в коллективе,
- Развивать творческие способности игроков.

Предполагаемый результат

- Игроки умеют выделять закономерности в последовательном ряде элементов
- Игроки умеют выделять из группы предметов лишний и доказывать правильность своего решения
- У участников сформировано наглядно-действенно-образное мышление
- У участников развито зрительно-предметное восприятие
- Игроки оказывают взаимопомощь при работе в команде

Туры	Задания	Задачи	Содержание деятельности	Оборудование
1 тур	Разминка «4-й лишний»	Закреплять умение игроков выделять из группы предметов лишний и доказывать правильность своего решения; Обогащать знания о предметном окружении; Развивать мыслительные процессы обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков; Способствовать воспитанию коллективизма и взаимопомощи при работе в команде.	Из предложенных на экране картинок, игроки исключают лишнюю картинку и аргументируют свой выбор	Презентация «Удивительный мир вокруг нас. Парад музеев» https://disk.yandex.ru/i/dnZbXilMMq_fhA
II Текстовы интеллектуальный тур (новостной)	Новость: В нашем детском саду традиционно проходит битва хоров в мае этого года в канун Дня победы это мероприятие было посвящено песням военных лет «Песни, согревающие сердце» Военные песни по праву можно назвать музыкальной летописью Великой Отечественной войны. Они звучали буквально с первого и до последнего дня войны. Они рождались на фронте и в тылу, поднимали бойцов в атаку, согревали сердца на привалах, помогали выстоять, выжить и дождаться близких тем, кто оставался у станков	Развивать логическое мышление, внимание к слову и музыке; Воспитывать патриотизм, уважение к памяти о Великой Отечественной войне. Игроки отгадывают песни по фонограммам военных песен		Аудио материалы

II Текстовы интеллектуальный тур (новостной)	и в поле. Вложенные в солдатские треугольники и другие самодельные конверты, они пересылались с фронта в тыл и обратно, передавались из уст в уста Видео сюжет о «Битве хоров» Игра «Отгадай песню военных лет"			
III Музыкальный тур	Музыкально – литературная пауза, песня «Эх, дороги» <i>(исполняют дети подготовительной группы)</i>			
V Текстовый интеллектуальный тур	Д/игра «Собери картинку»	Учить сосредотачиваться на зрительной информации; Способствовать улучшению и увеличению концентрации, объема, переключения, устойчивости внимания; Развивать пространственное мышление; Развивать зрительное восприятие; Развивать умение определять роспись по характерным элементам.	Игроки собирают разрезные картинки «Роспись в круге» , называют вид росписи и соотносят их с определенным музеем	Разрезные картинки с росписями
IV Визуальный	Игра «Узнай музей по кадру из мультфильма или художественного фильма »	Формировать у детей умение узнавать объекты по их тени: Развивать зрительно-предметное восприятие.	Игроки соотносят кадр на презентации с тематикой конкретного музея и аргументируют свой выбор	Презентация «Удивительный мир вокруг нас. Парад музеев»

V тур	ДМ «Узнай старинную вещь»	Закрепить знания игроков о предметах старинного русского быта, их назначением в прошлом и исторической ценностью сейчас; - обогащать словарь; -воспитывать бережное отношение к старинным вещам и традициям своего народа.	Команда, после коллективного обсуждения, называет старинный предмет и его назначение	Карточки со старинными предметами
VI Блиц-тур	Блиц турнир «Парад музеев»	Обобщить знания игроков о многообразии предметного мира Формировать функциональную грамотность дошкольников Способствовать воспитанию коллективизма и взаимопомощи при работе в команде, умению действовать сообща.	Игрокам необходимо расположить предметы на игровом поле так, чтобы все клетки были заняты и каждый предмет соответствовал своему музею	Рабочий лист с названиями музеев Черный ящик с предметами

Этап Заключительный

Задачи :

Рефлексия

Подведение итогов игры