



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка - детский сад «Рябинка»

КОНСПЕКТ

**НОД «Интеллектуальная игра «Знатоки»
(подготовительная к школе группа «Светлячки»)**

Разработала:

Воспитатель

Шумакова Галина Дмитриевна

г. Белокуриха

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

Возрастная группа: подготовительная к школе группа.

Тема: Интеллектуальная игра «Знатоки»

Цель: Создать условия для активизации речевой деятельности дошкольников через организацию интеллектуальной игры.

Задачи:

- Уточнять и обогащать представления детей о русских народных и авторских сказках.
- Развивать творческие способности при сочинении сказки через использование метода ТРИЗ.
- Формировать умение использовать графическую аналогию (ТРИЗ) при выделении характера сказочного героя.
- Активизировать словарный запас детей.
- Продолжать формировать предпосылки учебной деятельности: действовать по предложенному плану, умение формулировать полные ответы на поставленный вопрос, умение действовать согласованно.
- Способствовать развитию связной речи детей, мышления, воображения, внимания, памяти;
- Развивать интерес у дошкольников к литературе, к устному народному творчеству, сказкам.
- Развивать конструктивное взаимодействие детей друг с другом и с педагогом в процессе совместной деятельности.

Методы и приемы:

Наглядные: демонстрация слайдов, иллюстраций, аудиозапись, интерактивное оборудование.

Словесные: беседа, вопросы, уточнения, объяснение заданий, обсуждение.

Игровые: «Шапка-невидимка», «Тени из сказок», «Таинственный чемоданчик».

Совместная деятельность в команде, сюрпризный момент, мотивация, выбор

Организационный момент, начало занятия включающие:		
Деятельность детей	Деятельность педагога	Примечание
<p>Воспитатель вносит почтовый конверт и показывает ребятам.</p> <p>Дети слушают текст письма, обсуждают, как будут организовывать игру.</p>	<p>Ребята, мы послали заявку на телевизионную передачу «Умники и умницы», чтобы поучаствовать в конкурсе. Вот пришел ответ от организаторов этой передачи.</p> <p>(Воспитатель показывает почтовый конверт, открывает вместе с ребятами и читает текст):</p> <p>Здравствуйте ребята подготовительной группы «Светлячки», мы получили вашу заявку на участие в конкурсе «Умники и умницы», и высылаем вам вопросы и задания, присылайте свои ответы и фотографию детей своей группы. Желаем вам удачи!</p> <p>- Как вы думаете, как лучше организовать игру: играть командой или каждый за себя?</p> <p>- Возможные ответы: Лучше командой, потому что если кто-то не знает ответа, другие помогут.</p> <p>- Лучше каждый играет за себя, потому что хочется самому победить.</p>	

<p>Дети делятся на команды, выбирая эмблемы двух видов, выбирают капитанов, придумывают названия своим командам.</p> <p>Игроки занимают места за своими столами.</p>	<p>- Кто обычно оценивает конкурсы, игры?</p> <p>- Нужно выбрать жюри.</p> <p>Если дети решают играть командой, то разделяются на команды, выбирая эмблемы или цветные фишки. Если каждый будет играть за себя, тогда нужно решить, как будут отвечать: поднимая руку или по очереди.</p> <p>- Посоветайтесь и придумайте названия своим командам и выберите капитанов команд.</p> <p>Если вы готовы, тогда прошу капитанов представить свои команды. (Капитаны представляют команды)</p> <p>Уважаемые игроки команд, прошу занять места за столами.</p> <p>Чтобы определить победителей предлагаю выдавать за правильные ответы фишки, которые мы сосчитаем в конце игры. у кого больше будет фишек, тот и победил. Согласны?</p>	
<p>2. Основная часть занятия.</p>		
<p>Деятельность детей</p>	<p>Деятельность педагога</p>	<p>Примечание</p>

<p>Дети отвечают на вопросы, называют героев сказок и сами сказки.</p>	<p>Ребята, а как мы можем представить наши ответы?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сфотографировать или снять видео и отправить. - Каким способом отправить? - (Дети могут предложить разные способы) - Но у нас есть только почтовый адрес на конверте, поэтому лучше отправить по почте. <p>1 задание Игра «Шапка - невидимка» - узнай героя сказки по голосу. Звучит аудиозапись фраз героев сказок.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сестрица, выплынь, выплынь на бережок! - (Братец Иванушка) - Ступай, старик домой, будет тебе новое корыто! - («Золотая рыбка») - Высоко сижу, далеко гляжу, не садись на пенек, не ешь пирожок! - (Маша из сказки «Маша и медведь») - Я мужчина в полном расцвете лет! (Карлсон из сказки «Карлсон, который живет на крыше») - Зачем ты, Иван-царевич, сделал это, теперь ищи меня в тридевятом царстве! (Василиса-Премудрая из сказки «Царевна-лягушка»), - Куда идем мы с пяточком, большой-большой секрет... (Винни-пух) - Козлятушки-ребятушки, отворитесь, отопритесь, ваша мама пришла, молока принесла! (Мама-коза из сказки «Волк и семеро козлят»), - По щучьему велению, по моему хотению, ступайте ведра домой сами! (Емеля из сказки «По щучьему велению»), - Кто до посоха моего коснется, тот никогда не проснется! (Морозко) - Сивка-бурка, вещий каурка, стань передо мной, как лист перед травой! - (Иванушка -дурачок из сказки «Сивка-бурка») 	
<p>Дети с помощью стилуса выполняют упражнение на интерактивной доске: сначала 1 команда, потом меняется</p>		

<p>изображение и дети 2 команды также выполняют упражнение с помощью стилуса, комментируя свой выбор.</p> <p>Дети называют линию, размышляют, обсуждают, кого можно изобразить волнистой линией, ломаной линией, прямой линией, дугой, изображающее улыбку и дугой, изображающей печаль, называют персонажей.</p> <p>Дети, желающие ответить, поднимают</p>	<p>2 задание: «Игра «Сказочная путаница»</p> <p>На интерактивной доске изображения сказочных персонажей и сказочных атрибутов. Найти каждому герою его вещь.</p> <p>Приглашаются игроки 1 команды. Они по очереди с помощью стилуса соединяют изображения. Затем для выполнения своего задания приглашаются игроки 2 команды.</p> <p>Составленные пары: Кощей – игла, Золушка - хрустальная туфелька,</p> <p>Ребята, если ваши глаза устали, предлагаю сделать очогимнастику. Очогимнастика проводится на интерактивной доске.</p> <p>3 задание «Портреты». Для выполнения этого задания приглашаются капитаны команд.</p> <p>Капитану 1 команды предлагаю лист бумаги с изображением разных линий: дугообразной с краями, опущенными вниз, волнистой линии.</p> <p>Капитану 2 команды предлагаю лист бумаги с изображением зигзагообразной ломаной и дугообразной линиями, концами вверх.</p> <p>Капитаны должны определить характер сказочного персонажа по этим линиям и назвать их. Например: зигзагообразная – злой, колючий, жестокий персонаж, как Кощей бессмертный, мачеха Золушки.</p> <p>4 задание - Игра «Аукцион»</p> <p>Все игроки получают карточки с номерами, которые вы будете показывать, если захотите сказать что-нибудь.</p>	
---	---	--

<p>карточку и говорят свои варианты, для чего и в какой сказке можно было бы использовать этот предмет.</p> <p>Дети выбирают карточки и придумывают сказки, работая в команде.</p> <p>Придуманные сказки рассказывает представитель команды или по очереди.</p>	<p>В этом чемоданчике находятся предметы, которые продаются, но не за деньги, а за ответы. Вы должны назвать свойства и качества представленного предмета и описать возможность его использования, где и как можно было бы его использовать в сказочных целях. В аукционе участвуют обе команды, чтобы высказаться, нужно поднять руку с карточкой. Выигрывает и получает представленный предмет тот, кто последним выскажется.</p> <p>Представленные предметы: мобильный телефон, шерстяной шарф, песочные часы, рюкзак, резинка для волос, линейка.</p> <p>5 задание- Игра «Антилогическое лото»</p> <p>Командам предлагается набор карточек с изображением разных предметов, лежащие вниз картинкой. Капитаны выбирают две карточки, игроки рассматривают карточки и придумывают по ним сказочную историю. Не забывайте, что в сказке должно быть что? – Волшебство, сказка должна быть законченной, не длинной, добро обязательно побеждает зло.</p>	
<p>3. Заключительная часть занятия:</p>		

Деятельность детей	Деятельность педагога	Примечание
	<p>Рефлексия. Какие задания в игре Знатоки понравились, какие были трудные, какие наиболее интересные? Что новое вы сегодня узнали? Как вы считаете, легкие были задания или нет? (Ответы детей)</p> <p>Подсчитайте жетоны, давайте, определим, какая команда победила в интеллектуальной игре «Знатоки».</p> <p>Теперь мы отправим фотографии и ответы по адресу, написанному на конверте, и будем ждать ответ.</p>	

