

КОНСПЕКТ

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда? » для детей 6-7 лет с ограниченными возможностями здоровья

Якушева Ольга Александровна,

воспитатель,

первая квалификационная категория

Цель: обобщить знания детей, полученных ранее.

Задачи:

Воспитательные: воспитывать у детей отзывчивость, дружелюбие друг к другу, интереса к работе группами сообща.

Развивающие: развивать логическое мышление и внимание, связную речь детей, побуждать к желанию общаться, развитие познавательной активности, умение реализовывать имеющиеся знания.

Образовательные: закреплять с детьми счет в пределах 10, знание геометрических фигур, умение составлять слова по первым буквам названий картинок, выполнять правила безопасности при проведении опыта.

Работа над словарем: знатоки, термометр.

Приемы руководства деятельностью детей:

1. Приемы постановки целей и мотивации деятельности детей:

- Создание эмоционально- комфортной обстановки.
- Создание проблемной ситуации.
- Формулировка основной задачи.
- Самоконтроль и самооценка возможностей предстоящей деятельности.

2. Приемы активизации деятельности детей в процессе НОД:

- беседа,
- игры,
- создание ситуации, направленной на применение личного опыта детей,
- создание проблемной ситуации,
- анализ и выводы,
- физкультминутка.

3. Приемы организации практической деятельности детей:

- ситуация выбора элементов для работы,
- организация продуктивной деятельности.

4. Приемы поддержания интереса у детей:

- игровые ситуации,
- ситуация выбора,
- сюрпризный момент,
- планирование,
- чередование видов детской деятельности,
- возможность применения личного опыта.

5. Приемы оценки и самооценки:

- поощрение,
- взаимопомощь детей,
- обсуждение

Создание среды для организации и проведения НОД: стол, конверты, Черный ящик, термометр, проект школы, эмблемы для знатоков, видеооборудование.
Виды детской деятельности в НОД:

Игровая.

Коммуникативная.

Познавательно-исследовательская.

Продуктивная.

Музыкально-художественная.

Чтение художественной литературы

Планируемые результаты:

Личностные

Проявляет эмоциональную отзывчивость. Свободно общается со взрослыми и со сверстниками.

Интеллектуальные

Ребенок применяет самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач (проблем), поставленных как взрослым, так и им самим. Ребенок способен предложить собственный

замысел и воплотить его в постройке.

Физические

У ребенка сформирована потребность в двигательной активности.

Критерии оценки деятельности детей в НОД

- активно участвует в продуктивной деятельности;
- проявляет самостоятельность;
- эмоционально реагирует;
- сопереживает;
- аргументирует самооценку.

Интеграция образовательных областей:

Познавательное развитие Проведение опыта с водой. Закреплять знания детей об изменениях, которые происходят с водой.

Научить самостоятельно создавать общие планы «Проект школы», схемы будущих построек. Владеть конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми (договаривается, обменивается предметами, распределяет действия при сотрудничестве). Принимать активное участие в деятельности.

Социально-коммуникативное развитие Умение работать в команде. Воспитывать доброжелательные отношения и взаимовыручку в коллективе. Приучать решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), в соответствии с возрастом, применять самостоятельно усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач (проблем), поставленных как взрослым, так и ребенком. Учить использовать вербальные и невербальные средства общения, правильно выстраивать диалог. Соблюдать элементарные общепринятые нормы и правила поведения.

Речевое развитие Обогащать словарный запас детей. Отгадывание загадок. Ответы на вопросы полным предложением. Словесные игры: «Расшифруй слово». Чтение художественной литературы. Орывок из сказки. Развитие свободного общения с взрослыми и детьми, овладение конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими.

Художественно-эстетическое Музыкальное оформление игры. Способствовать возникновению у детей положительных эмоций при прослушивании музыки. Проявлять эмоциональную отзывчивость.

Физическое развитие Выполнение действий по показу при прослушивании музыкального произведения. «У жирафа пятна, пятна...»

План НОД

1. Вводная часть:

Настрой на игру

Приветствие команд знатоков

2. Основная часть:

Разминка для команд: вопрос-ответ

Начало игры

1 раунд

2 раунд

3 раунд

Музыкальная пауза. Физминутка

4 раунд

5 раунд

6 раунд

3. Заключительная часть:

Оценка деятельности детей и самооценка.

Подведение итогов НОД.

ХОД ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

В: Сегодня мы собрались на необычную игру ума, смекалки, находчивости, сообразительности и взаимопомощи. В нашей группе проводится интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?».

В клуб приглашаются наши знатоки! (МУЗЫКА)

Сегодня соревнуются две команды знатоков подготовительной группы. команда «Умники» капитан команды Глеб, команда «Эрудиты» капитан команды Элина :



вопрос к игрокам команд: В: как вы думаете, почему символом клуба игры что? где? когда? является Сова? (символ мудрости).

Ответ : сова всегда была символом мудрости, поэтому игра что? где? когда? носит эмблему совы.

Команды садятся на места.

Внимание! Каждую команду будет оценивать жюри в составе 2 педагогов.

Наша игра будет состоять из 6 раундов и разминки.

Первая – разминка.

Разминка

Вам предстоит за одну минуту ответить правильно на 6 вопросов.

Первая будет отвечать команда «Умники».

Время пошло.(часы)

1. Сколько этажей в 5-этажном доме?(5)
2. Что длиннее неделя или месяц? (месяц)
3. В каком месяце дети идут в школу? (в сентябре)
4. Сколько в пустом стакане клубники? (пусто)
5. Как называется наша страна?(Россия)
6. Назовите столицу России.(Москва)

Команда «Эрудиты». Время пошло.

1. Почему нельзя пить морскую воду? (Она соленая.)
2. После чего обычно бывает радуга? (После дождя)
3. Как называется город, в котором мы живем? (г. Березовский)
4. Как называются люди, которые живут в России?
5. Кто с цветов собирает нектар и пыльцу? (Пчела)
6. Сколько цветов на Российском флаге? (3)

Жюри, вам слово.

1 раунд



Против команд сегодня играют: герои из сказок и мультфильмов:

Письмо с заданием от Чебурашки и Гены.

Им нужна срочная помощь в строительстве новой школы. Команды на экране «Проект школы», нужно сосчитать каких и сколько стройматериалов необходимо и заполнить бланки заказов. Как только команды сосчитают, нужно получить стройматериалы (геометрические фигуры) и все члены команд приступают к постройке школы (по образцу). Побеждает команда, которая правильно и аккуратно выполнит задание.

Жюри, Вам слово

Счет:

2 раунд



(ведущий берет письмо) звучит музыка Внимание на монитор, следующее задание нам прислала Василиса Премудрая «Расшифруй слово» Необходимо по первым буквам картинок расшифровать слово, которое здесь спрятано. На столах эти буквы расположить правильно и прочитать слово. ЗНАТОКИ (зонт, ноги, арбуз, торт, ослик, кукла, индюк). Уважаемый компьютер покажите правильный ответ. Слайд отгадки. (ведущий берет письмо) звучит музыка

Жюри, вам слово

Счет

3 раунд



Сектор БЛИЦ от Знайки.

Вам предстоит за одну минуту ответить правильно на 10 вопросов.

Первая отвечает команда «Умники»

Время пошло.

Следующая отвечает команда «Эрудиты»

Время пошло

1. Сколько дней в неделе? (7)
2. У какой геометрической фигуры нет углов? (Овал, круг)
3. Какой предмет дома лежит на полу, а в сказках — летает? (Ковер-самолет)
4. Как называется наша планета? (Земля)
5. Как называется большое темное облако? (Туча)
6. Как называется домик птицы? (Гнездо)

7. У какого дерева белый ствол? (Береза)
8. Кому нужен пешеходный переход? (Пешеходам)
9. Назовите соседей числа 7? (6 и 8)
10. У какой птицы самый красивый хвост? (У павлина)

Следующая отвечает команда «Эрудиты»

Время пошло

1. Место, где люди ждут транспорт. (Остановка)
2. Какое растение может нас обжечь? (Крапива)
3. Самый короткий месяц в году. (Февраль)
4. У какого животного нет ног? (Змея)
5. В сказке она все может сделать невидимым. (Шапка-невидимка)
6. Самая большая ягода. (Арбуз)
7. Когда вода в реках становится твердой? (Зимой)
8. Бледная, ядовитая, на пути грибника. (Поганка)
9. Умеет ли страус летать? (Нет)
10. Что заставляет деревья качаться? (Ветер)

Жюри, вам слово, счет

Внимание на экран: музыкальная пауза



Музыкальная пауза. «У жирафа пятна, пятна, пятнышки везде...»

Разминка окончена. Прошу занять свои места.

4 раунд



(ведущий берет письмо)

«Фруктовая арифметика» от Леопольда.

$$?+1=5$$

$$6-?=4$$

$$?+3=10$$

Обратите внимание, ребята на следующий слайд. В этих примерах некоторые цифры зашифрованы, спрятаны за фруктами. Нужно догадаться какие цифры зашифрованы и решить примеры. (записать ответы на листочках).

Жюри, вам слово

Счет:

5 раунд



(ведущий берет письмо)

Задание от капитана Врунгеля.

Внимание на экран. Перед вами огромный океан и маленькие острова, нам нужно добраться до острова с сокровищами, а на чем мы с вами будем добираться вы узнаете сами, правильно выполнив графический диктант (по инструкции капитаны команд рисуют корабль). Молодцы, теперь мы на корабле сможем добраться до острова с сокровищами.

Жюри, вам слово

Счет:

6 раунд



(ведущий крутит волчок)

Задание от родителей:

Команды, вы хотите знать, что в этом черном ящике?

Послушайте отрывок из сказки о мертвой и живой воде. Так вот, попросила баба-яга Илью Муромца принести ей живой воды, чтобы спасти тех, кто попадает в беду и тогда живая вода поможет. Отправился Илья Муромец за живой водой, а баба-яга дала ему этот прибор, который определит, где живая вода, а где мертвая, ведь прикасаться к воде нельзя – она волшебная! Вот пришел Илья Муромец к большой скале, а в скале пещера. Зашел он в пещеру и видит два больших озера- одно с мертвой, другое с живой водой. В мертвом озере вода холодная, а в живом – вода теплая. А где какая вода Илья Муромец не знает.

Вопрос к командам.(сейчас команды тихо между собой посоветуются в течение минуты и капитаны скажут ответ ведущему шепотом)

Вопрос: С помощью какого предмета можно узнать где какая вода? (термометр). Из ящика достать термометр.

Жюри, просим отметить ответы команд.

Проведение опыта с водой (слайд)

У каждой команды знатоков два стакана с водой (горячая и холодная) и ложка; «Один стакан с «живой» водой-горячей, а другой стакан с «мертвой» водой- холодной. Кто из вас может определить, не трогая стаканы руками, в каком из них горячая, а в каком холодная?» (нужно опустить ложку в один и другой стаканы, вынуть её и потрогать пальцами)

Поясните свой ответ.

Жюри, вам слово

Счет:

3.Заключительная часть.



жюри, просим вас подвести итоги и назвать команду победителя

Счет

*Наш веселый компьютер очень рад вашим успехам и дарит вам праздничный салют.
(слайд)*

-Ну что ж, в сегодняшней игре вы доказали, что много знаете, умеете быстро отвечать. Я думаю, эти знания вам очень пригодятся в школе. Мы хотим вам вручить на память о сегодняшней игре маленькие сувениры.

Приложение

Сказка о Мёртвой и Живой Воде. Жил-был человек, и звали его Иван. Худо жилось Ивану: ни радости не было, ни счастья. Лишь работа на купца богатого, да царя слововеливого. И задумал Иван: "Эх, была - не была. Что толку в жизни, коли счастья не видать?". И решил Иван пойти куда глаза глядят - походить по миру, да о счастье поспрашивать. Пришёл Иван на берег морской в общину Зубийскую и спросил: "А скажите, люди добрые, где оно - счастье - обитает?". Те ответили ему: "Съешь, Иван, волшебный гриб Сила-Сып, и узнаешь счастье. Он откроет тебе путь в Подземелье Драконов. Там и ищи его". Съел Иван чудо-гриб, и видит вдруг - в скале врата отворилися. "Эх, была - не была" - подумал Иван, и шагнул в подземелие. Терно и мрачно дорогой пещерною, но шёл Иван верою, а при встрече с драконом чудо-гриба откусывал, и пламя драконье жгло его, но не палило, и побеждал он драконов целёхонек. Встретил Иван Добру Матушку. Сказала она: "Гой еси ты, добрый молодец. Как увидишь Самого Страшного Дракона, поищи под камнем в той пещере ларец. В ларце найдёшь хрустальный сосуд с Водой Мёртвою. Испей той водицы, и Дракон станет тебе нипочём". Послушался Иван Доброй Матушки, так и сделал. Испил Водицы Мёртвой, Дракона уложил, да и сам вместе с ним полёг. Подхватила река Тикс тело мёртвое его, да и понесла среди скал. А Иван словно спит. Спит, и видит на берегах богатырей былых времён, коней волшебных да принцесс чудесных. "Какое чудо" - плыл, и думал Иван - "Остаться бы здесь - пить из кубка с добрыми воинами, любить принцесс прекрасных да слушать сказки дивные". Но река уносила его всё дальше и глубже в подземелия, пока не вынесла на берег пустынный среди скал отвесных. Лежит Иван, и думу думает: "Как тут печально, хоть и чудесно. А, всё-так, счастья здесь нет". Только подумал, как выходит из-за камня Добра Матушка, да флягу с собой из дерева несёт. Живая Водица внутри спрятана. "Гой еси ты, добрый молодец" - улыбнулась Матушка - "Добрался наконец!". Открыла флягу, да и вылила всё на тело Ивана. Захлебнулось тело Ивана от Водицы Живой - слишком долго носило его в подземелиях - да и очнулось. "Спасибо, Матушка! Пора уже и к Солнышку. Вот только царевну с собой покраше прихвачу". Встал Иван, взял царевну под мышку, да в гору пошёл - к свету белому. Три дня шёл, устал, но не остановился. ыбрался на поляну солнечную в траве зелёной да цветах жёлтых, поставил царевну на ноги, и улыбнулся: "Господи, где я был?". И стали они жить с царевной припеваючи, мёд-пиво пить, детишек строгать, да жизни радоваться.