

Семинар «Квиз-технология, как средство интеллектуального развития дошкольников»

Старший воспитатель Козлова В.С.

Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых технологий, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия в процессе интеллектуального развития дошкольников.

Процесс развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста имеет особую актуальность.

Педагоги и психологи утверждают, что интеллектуальное развитие человека на половину завершается уже к четырем годам, а к восьми – еще на треть.

Доказано, что интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает процент обучаемости детей в школе. Ведь важно не только, какими знаниями владеет ребенок к поступлению в образовательное учреждение, а готов ли он к их получению, умению рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности.

Формирование ключевых компетентностей детей дошкольного возраста является приоритетной задачей дошкольного образования на современном этапе и одной из основных целей деятельности дошкольных образовательных учреждений.

Компетентностный подход в образовании акцентирует внимание педагогов на новом результате образования - способности ребенка действовать самостоятельно в различных проблемных ситуациях.

Для развития интеллектуальных способностей и личностных качеств, формирования ключевых компетентностей воспитанников нужна другая методика общения с ребенком, в чем-то в корне отличная от привычного всем показа, рассказа, объяснения, повторения, то есть обучения.

Создание условий, обеспечивающих развитие умственных способностей детей, реализацию их потенциальных возможностей, является одной из приоритетных задач педагогики и психологии.

Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма его подачи, которая способна вызывать заинтересованность ребенка и его познавательную активность.

Необходимо окружить ребенка такой средой и такой системой отношений, которые стимулировали бы самую разнообразную самостоятельную деятельность ребенка и формировали в нем именно то, что в соответствующий момент способно наиболее эффективно формироваться, в том числе и ключевые компетентности. А для создания такой развивающей среды необходимо внедрять в воспитательно-образовательный процесс ДОУ новые игровые педагогические технологии, имеющие интерактивный характер, обеспечивающие самостоятельную деятельность ребенка.

В настоящее время повышается актуальность игры из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Телевидение, видео, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но поскольку эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия - важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, то есть мыслительных операций, гибкости мышления. Развивать подобные умения помогает игра, служащая своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в образовательной деятельности и в свободной деятельности.

В современном образовательном процессе на первый план выдвигается идея саморазвития личности, ее готовности к самостоятельной деятельности. Меняются функции педагога. Теперь он организатор интеллектуального поиска, эмоционального переживания и практического действия. Для этого необходимо осваивать новые педагогические технологии, формирующие активную роль обучаемого.

В настоящее время существует большое количество инновационных игровых педагогических технологий интеллектуального развития дошкольников, но сегодня остановимся на одной их современных технологий «Квиз-технология» или «Квиз-игра».

Интеллектуальная игра-квиз

Что такое квиз? Значение, правила игры, описание.

Квиз (от англ. quiz) – это слово означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая "викторина", хотя, в последнее время, нередко можно встретить и употребление упомянутого выше англицизма.

Квиз можно провести по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся викторину по пройденному материалу.

Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. После завершения игры проводится подсчет очков и награждение победителей и призеров.

Происхождение квиза.

Впервые вопрос о том, что такое квиз, прозвучал в 1781 году. Именно тогда такой термин стали использовать в обиходе. Эпитет использовался для обозначения странного или неординарного человека. Немного погодя слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения

удовольствия от соревнований. Согласно Оксфордскому словарю, слово "квиз" обозначает буквально "вопроснение", "беседа путем взаимного расспроса". Соединив эти два термина, можно получить ключ к пониманию слова в современной его форме.

Правила и ограничения.

Викторина предусматривает единственное нерушимое правило – в основе игры лежит механизм "вопрос-ответ". В зависимости от специфики дальнейший процесс имеет ряд различий. Так, например, один вариант подразумевает поиск ответа путем устного совещания внутри команды. Есть и другие варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями. Есть, впрочем, также разновидность квиза, когда вопрос и ответы являются загадками или же свой вариант игроки вынуждены преподнести ведущему в игровой форме. В конечном итоге, разновидностей викторины - огромное множество, и жестких правил эта разновидность игр не имеет.

Популярная передача "Что? Где? Когда?" также является вариантом квиза.

Алгоритм игры:

1. Организаторы готовят вопросы из различных сфер жизни. Вопросы делятся на 3-4 категории и 3-4 раунда, соответственно:

- вопросы с картинками, где каждый вопрос подкрепляется изображением на экране, либо в самом изображении заключается вопрос;
- текстовые задания ;
- музыкальные вопросы: каждый вопрос подкрепляется звуковым файлом, имеющим отношение к сути вопроса, либо в самом звуковом файле заключён вопрос;
- вопросы "чистого интеллекта": для решения заданий необходимо проявить нестандартное мышление, эрудицию.

Последние 2 вопроса в 4 раунде разыгрываются между капитанами команд. Набор вопросов знает только ведущий игры.

2. Игра длится около 30-40 минут. Ведущий по порядку зачитывает вопросы, на обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута, которая обязательно должна заполняться музыкальным отрывком. Это необходимо для того, чтобы команды не могли подслушать рассуждения конкурентов.

Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный - 0 баллов. Два последних вопроса в 4 раунде, которые разыгрываются между капитанами команд, в случае правильного ответа оцениваются в 2 балла.

3. Перерыв между раундами длится 5 минут. За это время коллегия жюри оценивает ответы команд, баллы выставляются в протокол игры. Перед каждым раундом ведущий игры озвучивает правильные ответы предыдущего раунда, а также обсуждает наиболее забавные ответы.

4. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех четырёх раундов.

Давайте подведем итог, какая же польза от Квиз-игр?

1. **Интеллект** Как и любая викторина, квиз требует от участников умения быстро соображать, анализировать информацию, видеть причинно-следственные связи. Вопросы для квиза составляются таким образом, чтобы проверить не только знания, но и умение игроков нестандартно мыслить и находить неожиданные решения.

2. **Эрудиция** Для победы в квизе, как и в «Что? Где? Когда?» необходимы знания из самых разных областей. Во время командной игры все участники пополняют багаж этих знаний, слушая ответы других. В результате повышается общий уровень эрудиции каждого игрока.

3. **Работа в команде** Суть игры в квиз — групповое, командное взаимодействие. Участники учатся совместно рассуждать, прислушиваться к аргументам товарищей по команде, отстаивать свое мнение, уступать, договариваться, тренируются лидерские качества.

4. **Общение** Игра позволяет познакомиться и пообщаться со сверстниками в непринужденной обстановке, что особенно важно для замкнутых и стеснительных детей. Участие в квизах помогает им раскрепоститься и понять, что общение — это не страшно, а очень весело.

Говоря про теорию, конечно же необходимо перейти к практике. И сегодня предлагаю вам стать участниками «Педагогического Квиза»

Ведущий: В современном мире быть эрудированным - это модно. Вам предстоит проявить себя, показать свои знания, и умения работать в команде. Сегодня мы узнаем, кто же станет лучшим из лучших, чей интеллект принесет победу всей команде. Теперь у нас есть 2 команды. Придумайте свое название. КВИЗ – это командная интеллектуально-развлекательная игра, не требующая предварительной подготовки.

Игра будет состоять из трёх раундов, ваша задача работать сообща. Каждый раунд состоит из 6 вопросов. Тематика вопросов разнообразна. Вопросы на эрудицию, вопросы, касающиеся профессиональной деятельности, вопросы, посвященные искусству. Во время раундов Ответы с места не выкрикиваются. В течении 1 минуты, вы обсуждаете ответ на вопрос так, чтобы его не услышали команды-соперники и записываете его в бланк ответов. По окончании раунда ведущий игры озвучивает все вопросы ещё раз, и у команды есть 5 минут для сдачи бланков ответа. Правила игры запрещают вам пользоваться любыми гаджетами.

Также давайте не будем забывать о хорошем поведении и отношении друг к другу. За каждый правильный ответ, команда получает по 1 баллу, общий балл рассчитывается из суммы всех баллов.

До начала раунда вам выдадут Специальные бланки для ответов. По окончании раунда передайте их нашей счетной комиссии. Вы готовы? И так, мы переходим к первому раунду!

1 Раунд Разминка "Вокруг света"

1. Опасен ли разбитый ртутный термометр?

Да

При мгновенном испарении два грамма ртути из градусника могли бы загрязнить 7 миллионов кубометров воздуха — больше, чем объем торгового комплекса. Однако крупные шарики ртути будут испаряться несколько лет, поэтому при нормальной вентиляции загрязнение воздуха не превысит нормы. Положение ухудшится в случае неграмотной уборки. При подметании шарики дробятся и испаряются быстрее. Еще хуже использовать пылесос: он разбрасывает ртутную пыль. Надо проветрить помещение, крупные шарики убрать в банку с водой шприцем и листами бумаги, мелкие — собрать скотчем, а остатки удалить химическими средствами.

2. Может ли меняться группа крови?

Нет

Это врожденная характеристика, однозначно определяемая генотипом. Но при некоторых заболеваниях, а также при беременности возникают условия, которые затрудняют установление группы крови и приводят к ошибкам при ее определении. Она теоретически может меняться только после трансплантации костного мозга, причем если собственный костный мозг пациента погиб или полностью уничтожен, а у донора была другая группа крови. Однако для пересадки костного мозга подбирают доноров с антигенным профилем, близким к антигенному профилю реципиента. Иначе когда в пересаженном мозге созреют иммунные клетки, можно получить иммунную реакцию, ведь остальные ткани реципиента сохраняют родные антигены. При этом наряду с прочими учитываются и антигены, определяющие группы крови. Так что случаи изменения группы крови при пересадке костного мозга вряд ли возможны на практике.

3. Вредна ли накипь в чайнике для организма?

Нет. Только для самого чайника.

То, что осело на стенках и нагревателе, не попадает в организм. Даже если человек проглотит немного накипи, он получит лишь неприятные ощущения во рту. Накипь — это в основном соли кальция и магния, физиологически малоактивные в силу своей нерастворимости. Но эти слои плохо проводят тепло: оседая на нагревателе, они увеличивают время закипания воды.

4. Нападают ли дельфины на людей?

Да

Зафиксировано довольно много случаев, когда дельфины кусали людей, ударяли клювом или захватывали с притапливанием. Пострадавших госпитализировали с серьезными травмами. Известен один случай гибели человека.. Причины нападений не вполне ясны, но они никогда не сопровождаются попытками употребить людей в пищу. Скорее всего, это проявление игрового поведения. Дельфины любят забавляться с плавучими предметами и с животными, уступающими им в подвижности: тюленями, морскими черепахами. Видимо, иногда люди оказываются в роли игрушки. Дельфины неспособны оценить, насколько опасны для человека их действия.

5. Вредно ли читать лежа?

Доказательств вреда нет

Обычно говорят, что, когда человек, лежа на спине, держит книгу в руках, ему трудно сохранять постоянное расстояние от текста до глаз. Глазные мышцы вынуждены все время подстраивать фокусное расстояние и потому сильно утомляются. Если же читать на животе или на боку, опершись на локоть, то позвоночник находится в неестественном положении. Такие статические нагрузки способствуют развитию заболеваний опорно-двигательного аппарата. И еще лежание на животе с приподнятой головой мешает правильной работе дыхательной мускулатуры. С другой стороны, известно немало людей, сохранивших хорошее зрение до пожилого возраста, несмотря на регулярное чтение лежа. Такую привычку, например, имел Уинстон Черчилль, который даже в пожилом возрасте редко пользовался очками.

2 Раунд "Вопросы в картинках"

1. Этот педагог создал педагогическую систему, которая максимально приближена к той идеальной ситуации, когда ребенок обучается сам. Система состоит из 3х частей: ребенок, окружающая среда, педагог.

Девиз: "помоги мне это сделать самому". (ПОДСКАЗКА Мария Монтессори, Михаил Ломоносов, Константин Ушинский)

Мария Монтессори - итальянский педагог и психолог (1870 - 1952)

2. Основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Основной источник, питающий игру, - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Сюжетно-ролевая игра

3. Универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. ПОДСКАЗКА

Палочки Кюизенера

4. Игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих.

Настольная игра

5. Инженер-физик, российский изобретатель и автор развивающих игр для детей. В основном, это игры-конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

Вячеслав Вадимович Воскобович

3 Раунд "Чистый интеллект"

Как начинается "Песня про зайцев" из комедии "Бриллиантовая рука" (1969)?

В тёмно-синем лесу, где трепещут осины

Мы волшебную косим трын-траву

Как-то в тёмном лесу

А нам все равно, а нам все равно

В каком из этих фильмов главная героиня поёт песню "Нежность"?

"Старшая сестра" (1966)

"Ещё раз про любовь" (1968)

"Три тополя на Плющихе" (1968)

"Мачеха" (1973)

"Ну что сказать, ну что сказать, Устроены так люди..." — поётся в песне из фильма "..."

"Мэри Поппинс, до свидания" (1983)

"Формула любви" (1984)

"Ах, водевиль, водевиль..." (1980)

"Карнавал" (1981)

Какую песню Афоня попросил певицу в ресторане спеть "ещё разок"?

"Хрустальный замок"

"Белая берёза"

"Милый, чё"

"Мемуары"

О чём была "Неопалитанская песня" из советской комедии "Формула любви" (1984)?

О красотах Италии

О первой любви

О бедном рыбаке и его бедной девушке

О скоротечности жизни

Ну вот и приблизилась к финалу наша игра, команды сдали бланки с ответами к а нам остаётся только ждать.

Награждаются победители и участники. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется чемпионом игры КВИЗ.

Дополнительные вопросы в случае равенства баллов.

1. Почему свеча потрескивает при горении? Из-за воды в парафине Вода в парафине не растворяется, но может дробиться на мелкие капли. Когда такая капелька поднимается по фитилю в область горения, вода вскипает и происходит паровой микровзрыв. Влага может попадать в парафин при изготовлении свечей, во время горения или при транспортировке. Если свечу внесли с холода в теплое помещение, на ней образуется конденсат. Иногда свечи не трещат, а время от времени вспыхивают. Это сгорают микрокапли углеводородов (масел), плавающих в парафине.

2. От чего зависит число точек на божьей коровке? От вида Число точек, их форма и расположение — это видовой признак божьих коровок. Многие так и называются — двухточечная, семиточечная... Обычно это черные точки на красном или желтом фоне. Но встречаются и «негативные» формы — с красными пятнами на черном фоне

3. Откуда пошло выражение «седьмая вода на киселе»? Из старинного рецепта Когда кисель не продавался в брикетах, его готовили так: размельченное зерно заливали горячей водой для закисания и брожения; из зерна при этом вымывался крахмал — загуститель для киселя; эту смесь цедили и варили кушанье. Остывший кисель мог быть таким густым, что его резали ножом. При повторном замачивании того же зерна кисель получался жиже, при третьем — еще жиже. А седьмая вода уже совсем не была киселем.

ЛИТЕРАТУРА.

1. Филимонова Н.И. «Интеллектуальное развитие дошкольников. Игры для фантазеров»
2. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задания для дошкольников»
3. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»
4. Карелина С.Н. «Разные виды занятий с развивающими играми Воскобовича В.В.»
5. Воскобович В.В. «ГеоМетрия»
6. Воскобович В.В. «Тайна ворона Метра»
7. Страунинг А.М. Программа «Росток» (ТРИЗ – РТВ)
8. Страунинг А.М. «Методы активизации мышления»
9. Страунинг А.М. «Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи»
10. Т.Н. Шпарева, И.П. Коновалова «Интеллектуальные игры для детей 3-7 лет»
11. Гуткович, И.Я. Программа по развитию творческого воображения (РТВ) и обучению диалектическому способу мышления с помощью элементов теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) детей дошкольного возраста / И.Я. Гуткович, И.М. Костракова, Т.А. Сидорчук. – Ульяновск, 1994, - 65 с.
12. Жмырева, М.А. Система творческих заданий как средство обучения детей 4-6 лет работе с противоречием / М.А. Жмырева, Т.А. Сидорчук. – Ульяновск : Симбирская книга, 2001. - 64 с.
13. «Золотой ключик» творческого мышления: сборник методических материалов ДОУ № 277 г. Самары / Под ред. Т.А. Сидорчук. - Челябинск, 2000. - 84 с
14. Сидорчук, Т.А. К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста / Т.А. Сидорчук. - Ульяновск, 1991. - 52 с.
15. Сидорчук, Т.А. Методы развития воображения дошкольников / Т.А. Сидорчук, И.Я. Гуткович. - Ульяновск, 1995. – 44 с.
16. Арапова-Пискарева Н. А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду. – М.: Мозаика-Синтез, 2008.
17. Белошистая А. В. Дошкольный возраст: формирование и развитие математических особенностей// Дошкольное воспитание. – 2/2000.
18. Белошистая А. В. Занятия по математике: развиваем логическое мышление// Дошкольное воспитание – 9/2004.
19. Губанова Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М. : Мозаика-Синтез, 2006.
20. Колесникова Е. В. Развитие математического мышления у детей 5-7 лет. – Издательство «АКАЛИС», 1996.
21. Панова Е. Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. – Воронеж: ЧП Лакоценин, 2007.