

Интерактивная мультимедийная викторина «Своя игра» для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: создание условий для развития ребенка, открывающих возможности его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками посредством интерактивной мультимедийной викторины.

Задачи:

- Развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи.
- Развивать зрительное восприятие.
- Воспитывать внимательность, умение точно следовать инструкции; целеустремлённость.
- Воспитывать дружеские отношения в группе при выполнении совместных заданий.

Материалы и оборудование: компьютер с программой Power Point, интерактивная доска, два сигнала готовности ответа (флажки).

Ход мероприятия:

1. Объяснить детям правила игры;
2. Выбрать капитана в каждой команде, который первый будет подавать сигнал готовности ответить;
3. Далее работа детей со слайдами, за правильные ответы дети получают фишки с заработанными баллами;
4. В ходе игры проводятся музыкальные физминутки;
5. В конце игры подсчитываются баллы, и определяется победитель;

Содержание работы со слайдами:

Первый слайд содержит название викторины. Затем переходим ко второму слайду, который содержит категории вопросов с номиналом количества баллов от 1 до 5.

Имеются следующие категории вопросов: сказки, животные и растения, игрушки, правила безопасности. Напротив каждой категории баллы от 1 до 5 в зависимости от сложности вопроса. Ребёнок (*от команды*) выбирает сам категорию вопроса и номинальную стоимость вопроса. Мышкой или в случае применения интерактивной доски, пальцем нажимает на выбранную цифру.

При этом, благодаря гиперссылки, игра переключается именно на тот слайд, который соответствует выбранному ребёнком вопросу. После того, как дети

отгадали вопрос, в правом верхнем углу каждого слайда находится кнопка с изображением домика, при нажатии на которую, игра возвращается опять к слайду с категориями вопросов. Та кнопка с цифрой, на вопрос которой был дан ответ, исчезает, и остаются только кнопки не отгаданных вопросов.

В викторине есть «Кот в мешке». Это значит, что вопрос должен быть передан другой команде.

Финал.

Выбирается по три человека с каждой команды и им дается задание на логическое мышление, чья команда первой выполнит задание – получает 10 бонусных баллов. Финал проходит три раза с разными заданиями.

Итог: жюри подводит итоги конкурса и выявляет победителя,