**Значение интеллектуальных викторин в ДОУ**

**Автор: Аббязова Римма Дамировна**

ГБОУ «Школа № 1018», Москва

**Аннотация:** В этой статье автор пишет о викторинах как виде интеллектуальной игры, рассказывает о типах викторин, какие вопросы подходят для викторины, и дает советы, как подготовить викторину правильно, чтобы она была интересна и полезна детям.

**Ключевые слова:** викторина, порядок проведения

**Тематическая рубрика:** Дошкольное образование

Известный отечественный психолог Л.С. Выготский говорил: «Научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребёнком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью величайшего напряжения всей активности его собственной мысли». Поэтому единственно правильный путь, ведущий к ускорению познания, состоит в применении методов обучения, способствующих ускорению интеллектуального развития. Обучение дошкольников, основанное на использовании специальных интеллектуальных игр, относится к таким методам.

Преимуществом **интеллектуальных игр является то**, что в их основе лежат не предметные знания, а «компетенции», т. е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

Основной целью проведения игр является развитие у детей творческих способностей,раскрытие **интеллектуального**  потенциала и выявление новых талантов. Участие в состязаниях различного вида позволит расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

**Интеллектуальные** игры развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность, а также способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию).

**Интеллектуальные** игры учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины, делать выводы и применять их в последующем. Помимо **интеллекта**, развивается изобретательность и творческие способности.

**Интеллектуальные** игры учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий (ВПД, или, проще говоря, действовать в уме). Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи **интеллектуальных игр**, его проще всего выработать.

**Интеллектуальная игра** обладает такой же структурой, как и всякая деятельность, т. е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, она преследует и познавательную, и развивающую цель. **Игра** носит обучающе - игровой характер, поэтому **интеллектуальные** игры представляются ребенку не просто забавой, а **интересным** и необычным занятием.

Таким образом, научить ребёнка дошкольника учиться, учиться с интересом и удовольствием, постигать окружающий мир и верить в свои силы, на мой взгляд, главная цель использования интеллектуальных игр.

В  детском саду интеллектуальные игры включаются в педагогический процесс  для решения следующих задач.

**1)**Выявление уровня полученных знаний (например, по теме «Дикие животные»)

В данном случае игра выступает в роли видоизмененной проверки и предполагает наличие вопросов и заданий на воспроизведение полученных знаний. Осуществляемые подобным образом в игровой форме контроль и учет знаний повышают у детей интерес к познанию;

**2)    С**тимулирование самостоятельного изучения материла.

Игрокам заранее сообщается тема и объем материала, который включен в игру. Например, дать задание детям повторить с родителями тему «Улицы родного города». Таким образом игра будет являться итогом самостоятельной   работы детей и родителей по заданной теме.

1. Педагогически ценными являются задания, требующие совместного выполнения. Игры с подобными заданиями способствуют формированию у детей умения договориться, учитывать мнение сверстника, вести коллективный поиск истины.

Все интеллектуальные игры можно объединить в два блока: викторины и стратегии. Рассмотрим их  подробнее.

Викторина – это особый вид игры, в основе которой заложен принцип нахождения правильных ответов на вопросы. Обычно проводится она в форме состязания или конкурса, в ходе которого подсчитываются очки и определяется победитель.

Викторина — хороший способ борьбы со стрессом, который, к тому же, значительно расширяет кругозор. Это особый вид игры, суть которой заключается в угадывании правильных ответов на вопросы одной или множества тематик, разного уровня сложности и различных областей знания. Викторина -  битва умов, простейший способ выяснить, кто всех главнее и умнее.

Викторины – развлечения также оказывают сильное воздействие на эмоциональную сферу личности ребенка, его интеллектуальное развитие. так как пробуждают любознательность и радость от правильных решений. На чувства детей оказывает влияние красочное оформление помещения, музыкальное сопровождение, художественное слово, костюмы персонажей, мини-соревнования. При использовании такой формы работы уместно применение компьютерных презентаций.

Слово «викторина» появилось в 1928-х г. в журнале «[Огонёк](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B3%D0%BE%D0%BD%D1%91%D0%BA&sa=D&source=editors&ust=1621879402086000&usg=AOvVaw0w8Z3SS8Y0prkkT9g0lIEU)». Известный советский журналист и писатель [Михаил Кольцов](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%B8%D0%BB_%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%86%D0%BE%D0%B2&sa=D&source=editors&ust=1621879402086000&usg=AOvVaw3aezgdRokOvnpNQ2YUCBlI) так озаглавил подборки, включающие в себя вопросы, шарады, ребусы и т. п. Готовил эту развлекательную полосу некто Виктор Микулин, сотрудник журнала. От имени Виктор и последних букв фамилии и сложилось слово «викторина».

Викторины могут быть тестовыми и сюжетными.

Сюжетные викторины более **интересные**. Игра в этом случае имеет сюжетной оформление.Например, воспитатель придумывает игровой сюжет («Красная шапочка на новый лад»). Дети становятся «Красной шапочкой», «волком» и т. д. Включается воображение, применяются элементы театрализации. **Игра** приобретает яркий эмоциональный характер. Примерами могут быть телевизионные передачи «Полундра», «Колесо истории» и др.

Тестовые викторины - дети отвечают на вопрос и получают оценку (фишку, очко, похвалу). Получается самый настоящий тест. Такие игры можно увидеть по телевизору. Это «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?» . Среди дошкольных образовательных учреждений популярна викторина «Самый умный дошколенок»,«Брейн-ринг».

Стратегия – форма **интеллектуальной игры**. Здесь успех достигается верным планированием участниками своих действий.

В боевой стратегии путь к успеху лежит через правильное планирование уничтожения противника (шахматы, шашки); в экономической– через продуманные действия приобретения и продажи («Менеджер», «Продавец», «Бизнес»); в ролевой стратегии– через наилучшее достижение целей, определенных заданной игроку ролью. Ролевая форма развивается по сценарию и импровизированным направлениям. В сценарной стратегии импровизация допускается в строгом соответствии с разработанным сценарием игры.

Интеллектуальная игра редко обходится без вопросов, а викторины без них вообще не существуют, поэтому подбор и составление вопросов – важное условие эффективного проведения интеллектуальной игры.

И**нтеллектуальные вопросы могут быть нескольких типов:**

* Вопросы на сообразительность.

Позволяют создать интригу, приковывают внимание. Эти вопросы строятся на базовом уровне знаний человека, но несколько зашифровываются, чтобы игрок в полной мере проявил мыслительные способности. Ведущий говорит первую подсказку. Отгадавший получает балл. Примеры:

1. Последний месяц в году? (декабрь)

2. Корова в детстве? (телёнок)

3. Прибор для измерения времени? (часы)

* Вопросы типа «Неизвестное об известном»

В вопросах даётся удивительно занимательная и малоизвестная информация о вещах. Такие вопросы увеличивают **интерес к игре**. Примеры:

1. Почему нельзя пить морскую воду? (Она соленая.)

2. После чего обычно бывает радуга? (После дождя)

3. Что падает зимой с неба? (Снег)

* Вопросы на логическое и ассоциативное мышление. Эти вопросы очень **интересны игрокам**, потому что задают необходимость выстраивать «цепочку» рассуждений. Это вопросы-задачи, задания. Примеры:

Поле пахали 6 тракторов. 2 из них остановились. Сколько тракторов в поле? Ответ: 6 тракторов

Одно яйцо нужно варить 5 минут. Сколько времени потребуется, чтобы сварить 6 таких яиц? Ответ: 5 минут

* Вопросы на удачу. Вопросы с вариантами ответов. Можно задавать самый «заумный» вопрос, у игрока есть шанс ответить.

Примеры: игра «Бывает-не бывает»

1. Ледоход летом (не бывает)

2. Книги бывают железными (не бывают)

3. Дождь летом (бывает)

4. По дороге ездят теплоходы (не бывает)

При этом, все виды викторины включают организацию таких интегрированных видов детской деятельности, как:

1) познавательно-коммуникативная;

2) познавательно-игровая.

По содержанию викторины могут быть тематическими (все задания по одной теме) и смешанными (задания имеют разную тематику);

 по тематике заданий (областям знаний): музыкальная, литературная и др.

 по количеству участвующих в ней детей, то она будет индивидуальная или командная;

 по составу участников (детская, семейная, внутригрупповая, межгрупповая, разновозрастная).

Викторина – это игра в ответы на определенную тему, но чтобы она была для детей именно игрой, а не превращалась в обыкновенную беседу, она должна соответствовать особенностям игры, то есть содержать в себе все элементы игры – игровую задачу, игровые действия, игровые правила, а также содержать в себе элементы занимательности, быть интересной детям, проходить в хорошем темпе. Интерес детей к выполнению заданий и переживание интеллектуальных эмоций обеспечиваются неожиданными игровыми ситуациями и приёмами. Также необходимость принимать решение в короткий срок, общение со сверстниками, соревновательность, удовлетворение от правильного ответа и демонстрация своих способностей приносит детям много радости и эмоций. В викторине речь выступает во всех своих многообразных функциях, несет основную нагрузку при решении практических и познавательных задач.

Так как викторина требует наличия у детей определенных знаний, представлений, обобщений необходима предварительная подготовка детей в разных видах деятельности: НОД, в сравнительных, итоговых, обобщающих беседах по определенной теме, в комплексных занятиях, наблюдениях на прогулке. Ведь чем лучше подготовлены дети, тем увереннее и полнее их ответы, тем самым активней становится их участие и интересней проходит развлечение.

Учитывая особенности детей дошкольного возраста, необходимо широко использовать в викторинах наглядный материал: картины, плакаты и модели, на основе которых дети должны дать правильный ответ, сделать умозаключение, вывод. Чтобы вызвать у детей интерес к викторине, желание играть, необходимо тщательно продумывать различные приемы: использование загадок, считалок, сюрпризных моментов, вопросов. Очень хорошо использовать викторину как итог работы над темами, разделами программы.

Итак, правила подготовки викторин:

1.Темы викторин должны быть актуальными.

2.Вопросы должны быть четкими и понятными.

3.Вопросы викторины должны быть рассчитаны на определенный возраст воспитанников, например, детям среднего и старшего дошкольного возраста вопросы викторины можно предложить в стихотворной форме в виде загадок.

4.Поиск ответов на вопросы не должен быть сверхсложным.

5.Воспитанники должны иметь время на подготовку ответа.

6.И, конечно же, в викторинах должны быть победители.

Специфика викторины проявляется в особенности реализации ее этапов. В основе определения содержания каждого этапа лежит выбранный вариант участия детей в викторине. Дошкольники могут быть разработчиками заданий и условий (участвуют в ее проведении как, члены жюри, изготовители материала, заданий); только участниками, а также разработчиками и участниками.

Из этого следует последовательность основных событий викторины:

- ознакомление детей с объявлением о проведении викторины (темой и типами заданий);

- формирование команды, выбор капитана;

- подготовка команд (внешний вид, девиз, приветствие);

- подготовка детей к выполнению заданий викторины – тренировка;

- ход викторины (реализация сценария);

\* в начале представление своей команды и приветствие команды-соперника;

\* в ходе викторины: выслушивание заданий, обсуждение способов его решения, выбор члена команды для его представления; выслушивание ответов, внесение исправлений и дополнений в соответствии с правилами викторины;

- заслушивание итогов, участие в процедуре награждения;

- взаимные поздравления участников команды и прощание участников с соперниками, ведущими, зрителям.

Так как дети чаще всего не участвуют в проектировочно-организационном этапе, воспитателю необходимо выделить следующие подэтапы:

- разработка конспекта

- подготовка материалов и оборудования (возможно участие детей-помощников)

- подготовка помещения

-самоподготовка педагога к выполнению роли ведущего

- подготовка участников (команд, зрителей, жюри).

В чем же заключается педагогический эффект от викторины?

Во-первых, викторина моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности.

Во-вторых, создает условия для взаимодействия и взаимопомощи.

В-третьих, сплачивает, рождает, хотя и временную, общность. Возникшие в ее процессе совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению.

В-четвертых, в кругу викторины законы и нормы повседневной жизни не берутся в расчет. Здесь другие мы и наши поступки. В народе говорят: «В игре да в дороге познают людей». Викторина выявляет личностные качества играющего-ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже, честность. Каким бы ни было сильным желание выиграть, ребенок вынужден играть по правилам. Нарушение правил ведет к осуждению, к исключению из викторины.

В-пятых, викторина полностью отвечает принципу единства познания. Наряду с удовольствием, наслаждением от самой викторины, ребенок получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других.

В-шестых, в викторине можно проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Ребенку приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и значимости.

Работая воспитателем, я стремлюсь в своей работе использовать разнообразные методы и приемы, чтобы детям было интересно. А викторина для детей – это всегда интересно и увлекательно. И в процессе образовательной деятельности я заметила у детей интерес к этому виду игр.

Проведение викторин я в своей старшей группе использую сравнительно недавно. Проводила внутри группы интеллектуальную игру «Зайка» совместно с родителями, викторину «Азбука безопасности», викторину –развлечение: «В гостях у сказки». Для педагогов ДОУ я провела консультацию на тему «Развитие межполушарного взаимодействия у детей», поскольку тема развития интеллектуальных способностей у детей меня очень интересует.

Анализируя свой опыт работы я для себя сделала вывод что, лучше всего использовать викторину как итог работы над темой, разделами программы в тематических праздниках и развлечениях.

Необходимо давать ребенку возможность проявлять в игре выдумку и инициативу, быть активным и самостоятельным, и тогда у него появиться уверенность в себе, которая поможет в дальнейшем многого добиться в жизни. Самое главное – во время игры отмечать все достижения ребенка и не акцентировать недостатки, хвалить за успехи и не ругать за ошибки.

**Список литературы**:

1. Бердникова Н. В. Праздники, развлечения и развивающие занятия для детей. Лучшие сценарии; Академия Развития - Москва, 2008. - 256 c.  
   2. Виноградова Н. А., Позднякова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников; Айрис-Пресс - Москва, 2011. - 128 c.  
   3. Гардян А. Праздники круглый год; Оникс - Москва, 2008. - 144 c.  
   4. Гилева Анжела Валентиновна Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте; **СПб. [и др.] : Питер** - Москва, 2007. - **698** c.  
   5. Голомага Е. А. Игры для подготовки к школе (набор из 20 карточек); Речь - Москва, 2012. - **941** c.  
   6. Дыбина О. В. Рукотворный мир. Игры-занятия для дошкольников; Сфера - Москва, 2011. - 128 c.  
   7. Захарова С. Н. Праздники в детском саду; Владос - Москва, 2007. - 256 c.
2. «Успех. Игры, викторины, конкурсы» Программно-методический комплекс, М.: Просвещение, 2013