**Мастер-класс**

**«Организация детско – родительских познавательных викторин»**

*Мастер –*

*Воспитатель БДОУ г. Омска*

*«Центр развития ребенка*

 *– детский сад № 355»*

*Антонова Анна Анатольевна*

Итоговая форма игротеки – познавательные викторины для больших и маленьких (проводится 1 раз в квартал) .

 Викторина — [игра](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания.

 Дети, поскольку они любят соревноваться, охотно принимают предложение соревноваться по правилам. В этой связи викторина, как форма детского досуга, является достаточно актуальной темой.

 Я выбрала познавательные детско – родительские викторины, так как они развивают социально – личностные качества детей:

* Моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности;
* Создаёт условия для взаимодействия и взаимопомощи;
* Сплачивает и рождает общность, которая сохраняется даже после окончания викторины;
* Выявляет личностные качества человека, а её правила формируют поведение человека;
* Позволяет получить удовольствие от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других;
* Позволяет проявить те положительные качества, которые в повседневной жизни не имеют применения.

 Мною разработана следующая структура познавательных викторин:

* + Предварительная работа;
	+ Введение родителей в проблему, характерную для группы;
	+ Разминка;
	+ Деление на команды и выбор жюри;
	+ Блиц – опрос;
	+ 4 – 5 заданий;
	+ Минута «Рекордов Гиннеса»;
	+ Подведение итогов, награждение.

**Викторина**

* Предварительная работа.

К каждой викторине проводится подготовительная работа, как в группе, так и дома с родителями.

Как вы считаете, какую предварительную работу можно провести к викторине?

* Заучивание стихов;
* Создание выставки «Портрет цифры»;
* Составление задач в рисунках;
* Придумывание страниц для книги «Весёлая математика»…

*Показ готовых работ.*

* Введение в проблему.

Перед началом викторины психолог или воспитатель делает небольшое вступление для родителей (без детей), где идёт введение в проблему, которая характерна для детей группы.

В нашем случае – это умение подбирать задания адекватные возрасту детей. Следует обратить внимание на правила викторины – сначала дать детям самостоятельность в выборе решения, а потом (если ребёнок не справляется) подсказать ему пути решения задания.

Когда в зал заходят дети, обязательно нужна разминка, для создания настроя на активное взаимодействие и заряд положительных эмоций.

* Разминка  **«Приветствие»**

Цели: установление межличностных контактов; создание в группе благоприятного микроклимата;

Содержание игры: участники делятся на пары. Первые номера становятся внутренним кругом, вторые – внешним.

Здравствуй друг! *Здороваются за руку.*

Как ты тут? *Хлопают по плечу друг друга.*

Где ты был? *Дергают за ушко друг друга.*

Я скучал! *Кладут руки себе на сердце*.

Ты пришёл! *Разводят руки в стороны.*

Хорошо! *Обнимаются.*

После разминки присутствующие делятся на команды (деление может происходить различными способами).

* Деление на команды «**Такси**»

Цель: активизация группы, деление группы на подгруппы, закрепление количества

Выбирается 4 участника, которые будут выполнять роль таксистов. Их задача – двигаться по помещению, останавливаясь по команде ведущего. Предложите остальным участникам представить, что они садятся в такси. В такси может поместиться только определенное число участников, например 2, 3 или 4. Когда такси останавливается, участники должны бежать «занимать места в такси».

Это полезное упражнение, если нужно объединить участников в группы с определенным числом членов в случайном порядке.

Предложите свои варианты.

Обязательный элемент соревновательных викторин - судья или жюри, в обязанность которых входит следить за соблюдением правил и определять победителя.

* Блиц – опрос по теме сказки: **«Узнай сказку по описанию»**
1. В сказке небо синее,
В сказке птицы страшные.
Яблонька, укрой меня!
Реченька, спаси меня!
«Гуси-лебеди»
2. На лесной опушке
Стояли две избушки.
Одна из них растаяла,
Одна стоит по-старому.
«Заюшкина избушка»
3. Вор пшеницу воровал,
А Иван его поймал.
Вор волшебным оказался,
И Иван на нем катался.
«Сивка-бурка»
4. Вымолвил словечко –
Покатилась печка
Прямо из деревни
К царю и царевне.
И за что, не знаю,
Повезло лентяю?
«По щучьему велению»
5. Ах ты, Петя-простота,
Сплоховал немножко:
Не послушался кота,
Выглянул в окошко.
«Кот, петух и лиса»
6. Нет ни речки, ни пруда.
Где воды напиться?
Очень вкусная вода
В ямке от копытца.
«Сестрица Аленушка и братец Иванушка»
7. А дорога – далека, а корзинка – нелегка.
Сесть бы на пенек, съесть бы пирожок.
«Маша и медведь»
8. Мышка дом себе нашла.
Мышка добрая была.
В доме том, в конце концов
Стало множество жильцов.
«Теремок»
9. Красна девица, грустна
Ей не нравится весна,
Ей на солнце тяжко,
Слёзы льёт бедняжка.
«Снегурочка»
* Задания

Всего в викторине 5-6 заданий (в зависимости от времени выполнения задания).

Задания, содержащиеся в викторине, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех команд.

Способ привлечения к выполнению задания происходит по принципу вытягивания билета на экзамене.

* Задание по ОГ
* Задание по математике
* Задание по экологии

Викторина должна охватывать всех. Поэтому обязательно в викторине есть задания, рассчитанные на детей и задания, в которых необходима помощь взрослых.

* Задание «Найди цифры и узнай кто живет в избушке»

Обязательно включаются задания типа аттракционов или развлекательного характера.

* Задание «Используй предмет»

Правила: Игрок команды выбирает предмет и показывает его всем участникам. Задача участников придумать как можно больше способов применения этого предмета (желательно необычных способов). Например, воздушный шарик: можно использовать как емкость для воды, как напальчник или как мячик.

Традиционно – последний конкурс содержит творческое задание, где дети проявляют свои творческие способности вместе с близкими людьми.

* Задание «Мой город Омск» - аппликация, в которой обязательно изображение одной из достопримечательностей Омска

Пока жюри подводит итоги викторины, каждая команда получает задание – установить в своей группе определённый рекорд, который мы обязательно фотографируем.

* Минута «Рекордов Гиннеса»- «Планета»

 Правила: Каждая команда получает по воздушному шарику и маркеры. Надо за 2 минуты нарисовать как можно больше человечков, населяющих планету-«шарик». Побеждает тот, кто нарисовал больше всего человечков.

* Подведение итогов, награждение

Еще одним элементом викторин являются награды победителям.

Команды награждаются играми, которые впоследствии используются нами для проведения игротек, а каждый ребёнок - памятным призом.

И сегодня я тоже хочу вручить всем участникам символические призы.

*Вручение буклетов.*

* Обратная связь.

Как вы считаете, эффективна ли данная форма работы?