

ИГРА «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ БИТВА»



**Смирнова
Анастасия Валерьевна**
Воспитатель
Муниципального бюджетного
дошкольного образовательного
учреждения «Детский сад
№30 Северное Сияние»
комбинированного вида
г. Инта

АКТУАЛЬНОСТЬ

Игра используется в разных образовательных областях:

- познавательное развитие
- Социально-коммуникативное развитие
- Развитие речи
- Художественно-эстетическое развитие

Интерактивная игра значительно расширяет возможности предъявления информации, позволяет усилить мотивацию ребенка.



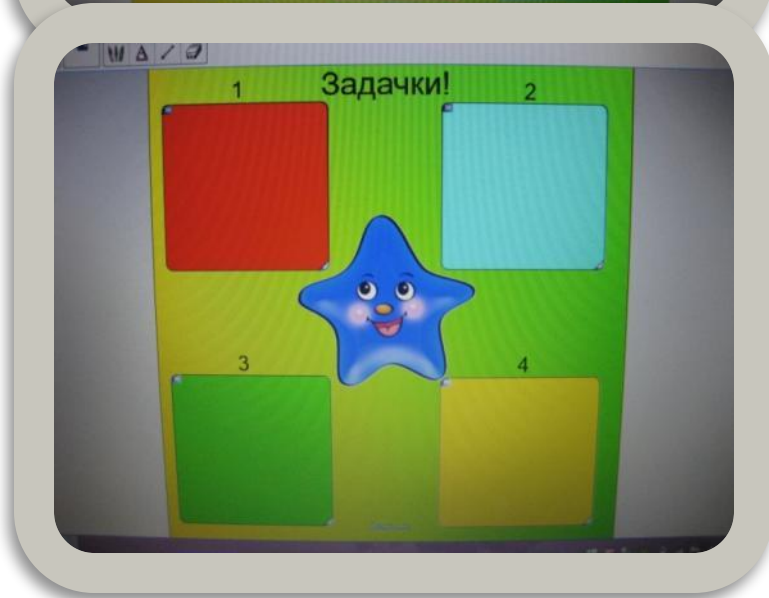
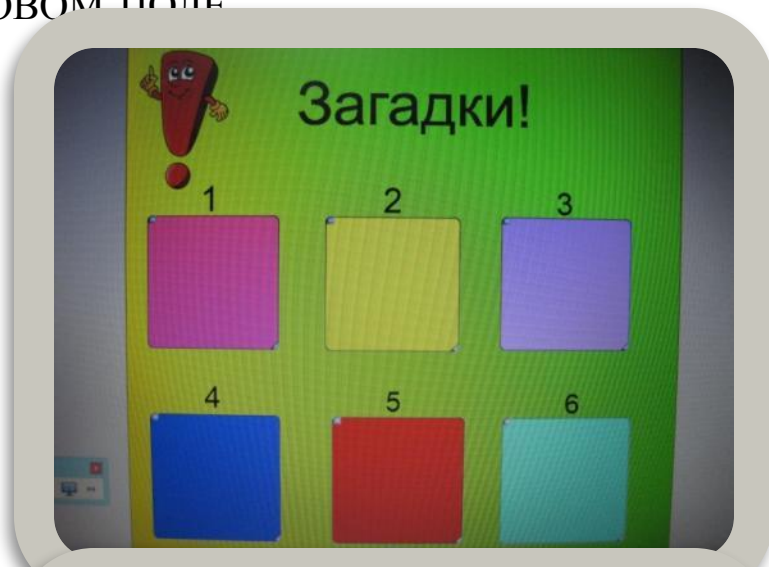
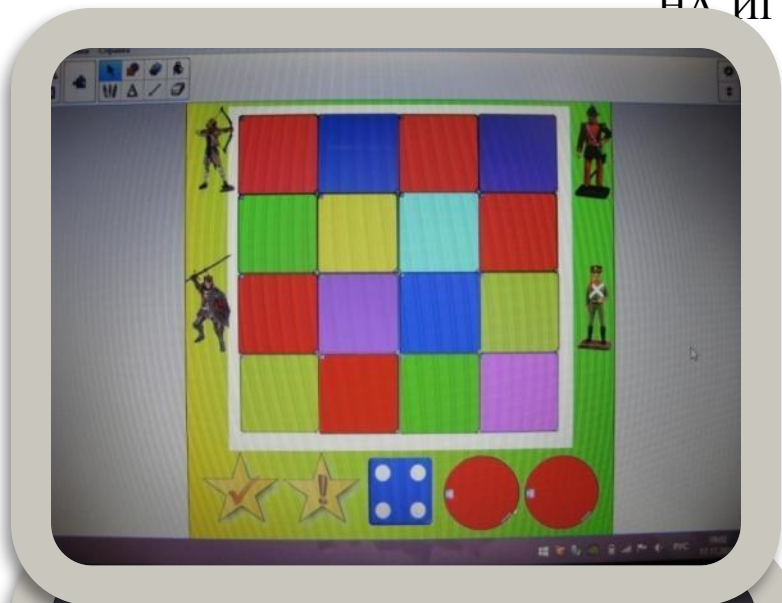
НОВИЗНА

Необычность игры заключается в том, что дети действуют в командах, при возникновении проблемы дети обсуждают ее и самостоятельно устанавливают правила. Виртуальный режим позволяет продолжить игру в любой отрезок времени.



ИГРА «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ БИТВА», КАК И ТЕХНОЛОГИЯ СБОРА ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ СЛЕДУЮЩИЕ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ:

ЦЕЛЬ ИГРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ФОРМИРОВАНИИ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ИГРЕ-СТРАТЕГИИ
НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА, КАК И ТЕХНОЛОГИЯ СБОРА ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ СЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАЧИ:

- Формирование доброжелательных отношений между детьми, создание атмосферы поддержки и сотрудничества между детьми и взрослыми, создание общего положительного эмоционального фона, ощущения психологического комфорта;



ЗАДАЧИ:

- Обмен информацией, опытом;
- Решение обучающих задач: расширение представлений об окружающем, развитие речи, логического мышления и т.д.
- Формирование мотивации к предстоящей деятельности.



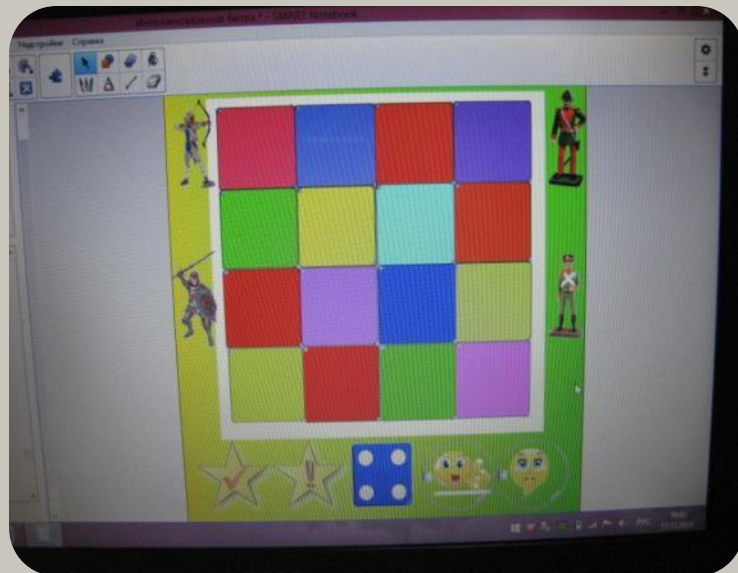
СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ:

1. Распределение команд



СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ:

2. Условия и первоначальные правила игры



Описание:

Игра состоит из поля разделенного на четыре на четыре квадратов, в каждом находится задание. По обе стороны поля стоят солдатики (от двух до четырех с каждой стороны). Цель - занять противоположную сторону. Какая команда первая займет, та и победила.



Артефакты

"Амулет" -



"Оружие" -



"Сова" -



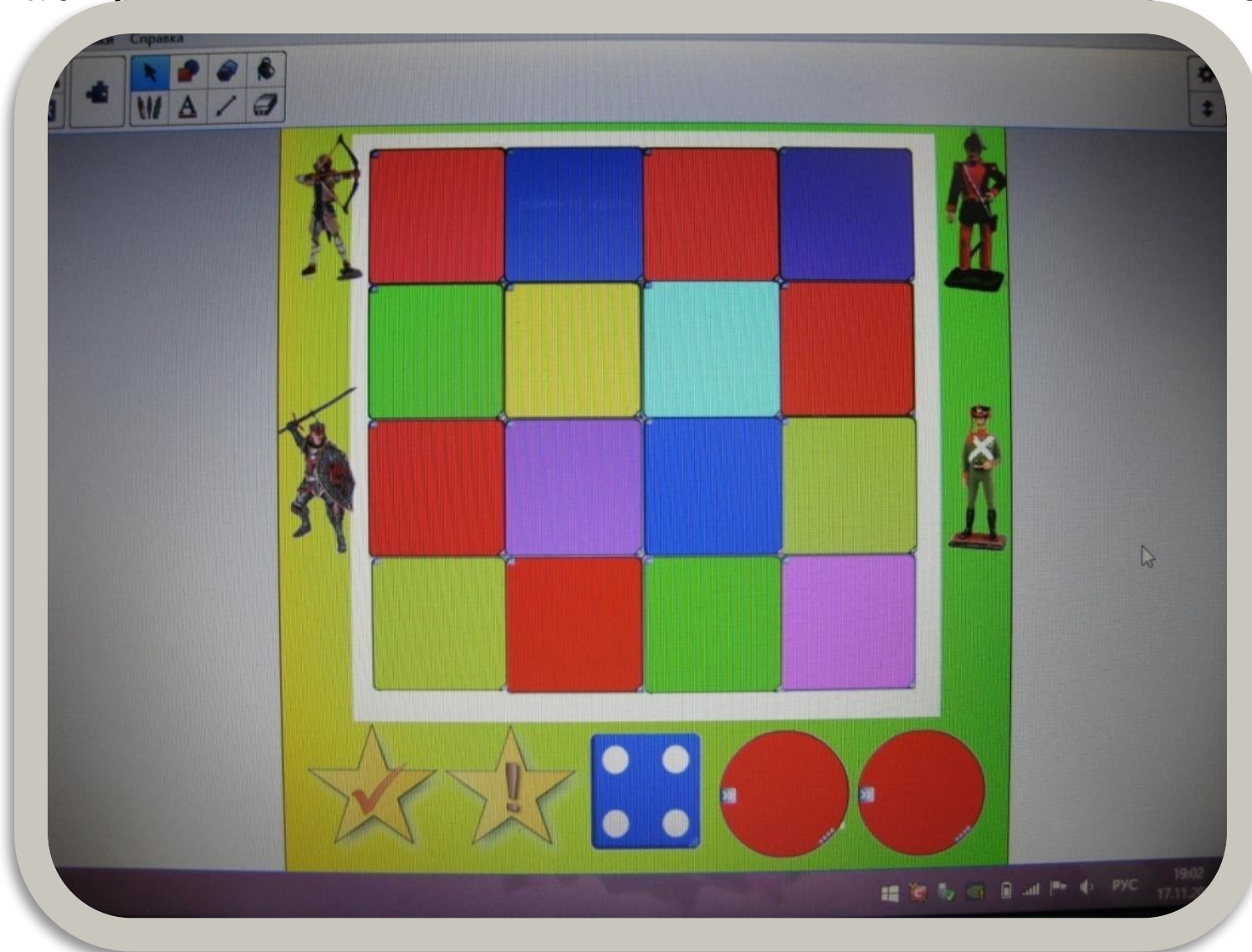
Правила игры:

1. Солдатык может делать ход на одну клеточку вперед
2. Если солдатык ответил на задание, он встает на эту клеточку, если нет - остается на том же месте.
3. Право ходить по полю дается каждой команде по очереди.
4. Для придания интереса игре в некоторых квадратиках вместо задания находятся сюрпризы.
5. 😊 Смайлик означающий "тишина"
6. 😬 Смайлик значающий "Один говорит-все слушают"
- 7.



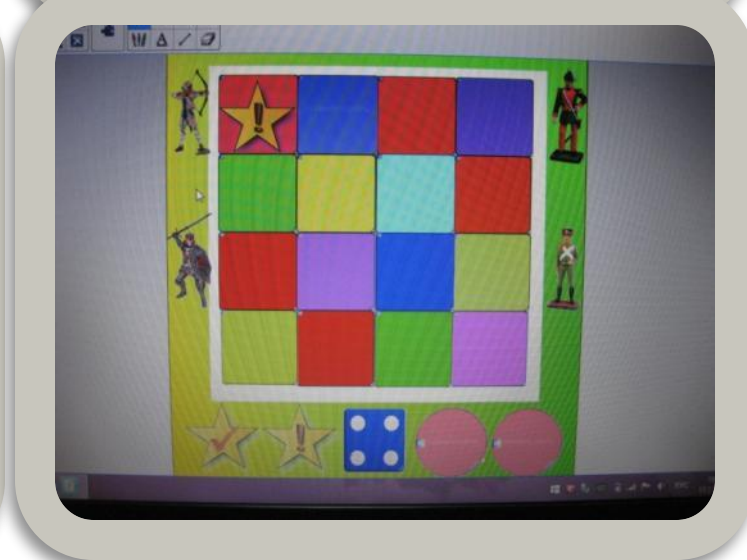
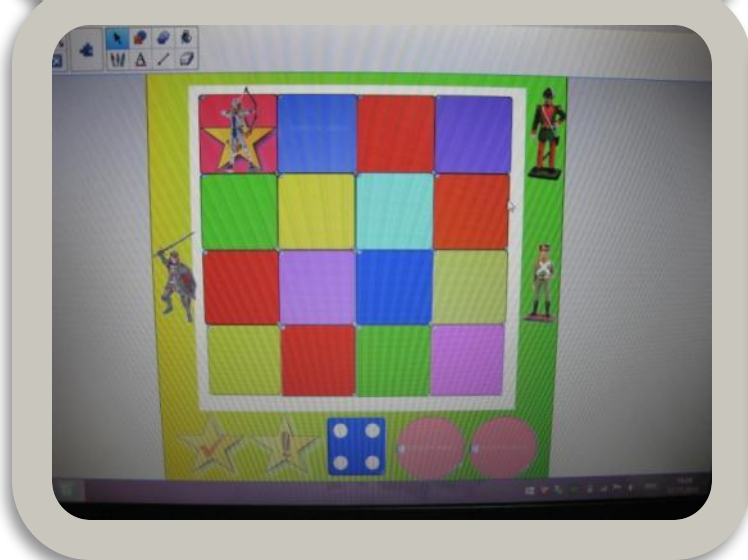
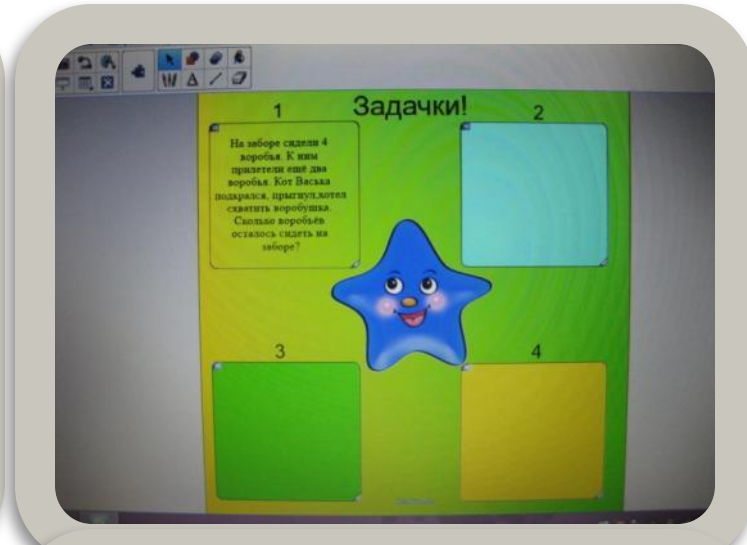
СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ:

3. Распределение - какая команда первая делает ход



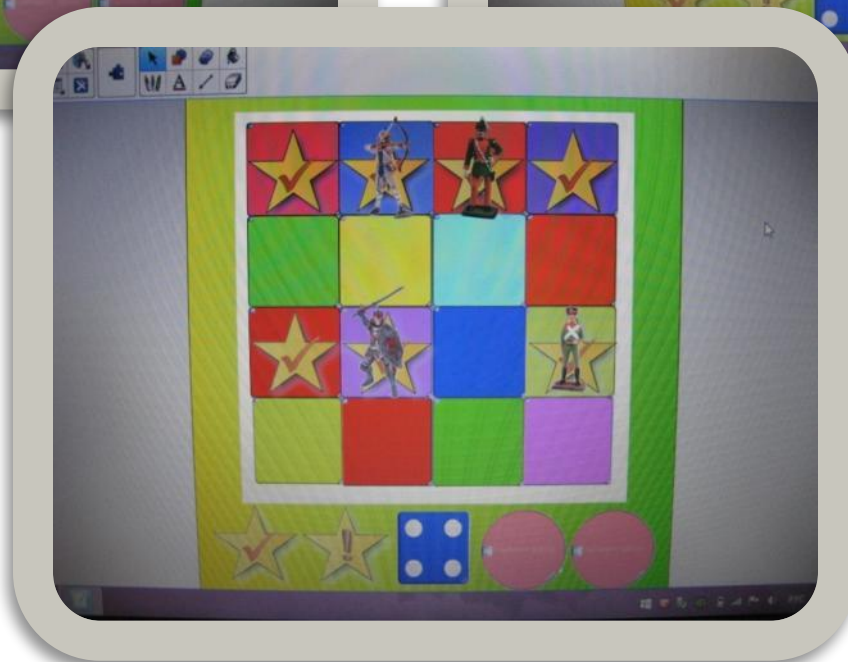
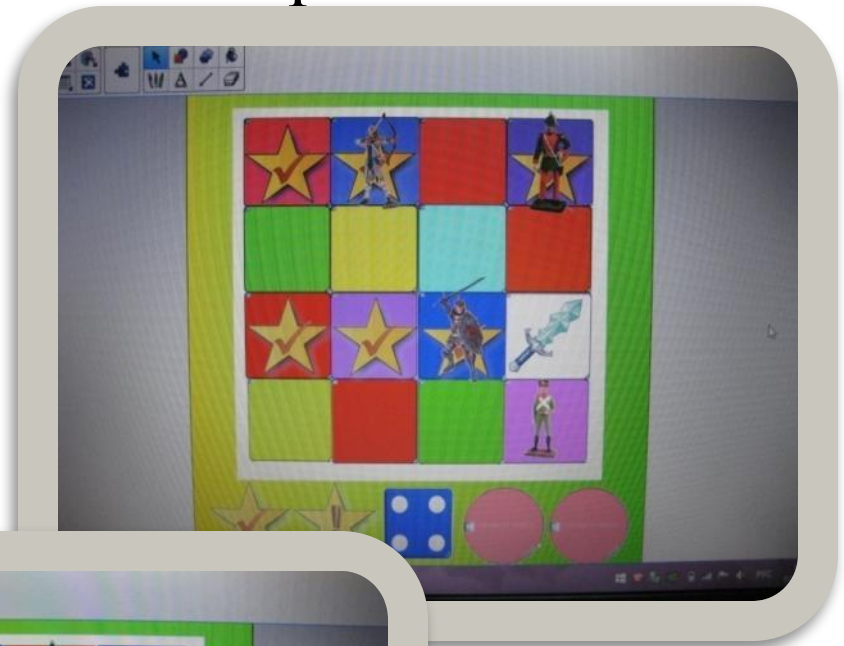
СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ:

4. Действие, выбор хода (стратегия)



СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ:






5. Ситуация требующая установки правил




СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ:


7. Новые установленные правила


Правила игры:

1. Солдатик может делать ход на одну клеточку вперед, сторону и по диагонали.
2. Если солдатик ответил на задание, на клеточку ставится звезда с галочкой  и он встает на нее. Если нет - остается на том же месте, на неотвеченный вопрос ставится звезда с восклицательным знаком .
3. Право ходить по полю дается каждой команде по очереди.
4. Для придания интереса игре в некоторых квадратах вместо задания находятся сюрпризы.
5. Найденные артефакты обозначают: амулет  - возможность пропустить ход; оружие  - перепрыгнуть через одну клеточку; сова  - помощь команды.

Артефакты

"Амулет" - возможность пропустить ход 

"Оружие" - перепрыгнуть через одну клеточку 

"Сова" - помощь команды 



РЕЗУЛЬТАТЫ :

- Игра направляет детей на самостоятельное решение поставленных задач
- Игра показывает необходимость выполнения правил
- Дает возможность применять полученные знания в практике



РЕСУРСЫ:

- ❑ Радеева Р.Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры. Электронная версия: <http://www.childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php>
- ❑ Венгер Л.А., Марцинковская Т.Д., Венгер А.Л. Виды компьютерных игр // Готов ли ваш ребенок к школе. М., 1994.
- ❑ Войскунский А.Е. «За» и «против» компьютерных игр / Войскунский А.Е., Аветисова А.А. // Игра, обучение и Интернет. М., 2006.
- ❑ Технология группового сбора и возможности ее реализации в условиях дошкольного образовательного учреждения: учебно – методическое пособие/Авт. – сост. М. А. Пазюкова. – Иркутск: ОГОБУ СПО «ИРКПО», 2011. – 198с. ISBN 978 – 5 – 91344 – 327 – 4.
- ❑ Программа Smart Notebook 11.
- ❑ Подбор картинок с <https://yandex.ru/images>



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

