

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Центр развития ребёнка «Детский сад № 1 «Жар-птица»»**

658227, г. Рубцовск, проспект Ленина, 271
тел. (38557) 7-00-75, тел/факс (38557) 7-00-76
e-mail: 1-dsad@mail.ru

**Педагогический баттл
для педагогов ДОУ
*«Самый умный!»***

Подготовила:
Довгань Наталья Андреевна
высшей квалификационной
категории

г. Рубцовск, 2024

Цель педагогического баттла: создание условий для повышения профессиональной компетентности педагогов по вопросу развития интеллектуальных способностей у дошкольников посредством активной практической деятельности.

Участники – педагогические работники дошкольных образовательных организаций города Рубцовска.

Методы: игровой, демонстрационный, практический, словесный, наглядный (просмотр презентации, видеороликов).

Оборудование: игровой набор «МИР ГОЛОВЛОМОК», столы (4 шт.), карточки-головоломки, колокольчики (4 шт.), маркеры, фишки.

Технические средства: компьютер, проектор, экран.

Раздаточный материал: буклет.

Время – 30 минут.

Ход педагогического баттла:

Педагог:

Добрый день, уважаемые коллеги! Мы рады видеть вас в нашем детском саду! Педагоги нашего дошкольного учреждения активно вводят игры-головоломки в повседневную жизнь дошкольника: реализуют дополнительную программу занятий с дошкольниками по развитию навыков решения головоломок; используют игры с головоломками как часть занятия по ФЭМП; применяют в совместной работе родителей с детьми; готовят консультации и статьи о развивающей пользе головоломок; побуждают детей использовать данные игры в самостоятельной деятельности.

Конечно же, мы видим, что с помощью игр-головоломок происходит развитие логического и наглядно-образного мышления, а также формируется целостное зрительное восприятие и воображение. Данная игровая деятельность учит ориентироваться в пространстве, развивает познавательный интерес. Дети становятся более самостоятельными и целеустремленными.

Сегодня мы предлагаем вам принять участие в Педагогическом баттле «Самый умный!», где вы сможете продемонстрировать свою смекалку, находчивость, сообразительность и умение работать в команде.

Для того чтобы начать игру, предлагаю разделиться на команды и участникам пройти за столы.

(педагоги проходят за столы)

Педагог:

Итак, мы начинаем, давайте поприветствуем команды-участников! За синий игровой стол приглашается команда «Знатоки».

За зеленый игровой стол приглашается команда «Умники».

За красный игровой стол приглашается команда «Эрудиты».

За желтый игровой стол приглашается команда «Мудрецы».

Педагог:

Уважаемые участники, педагогический баттл будет состоять из 4 раундов - «Разминка», «Гонка за лидером», «Чего не хватает», «Удачный выбор». Для каждого раунда предусмотрены задания. Каждая команда выполняет задания сообща. За каждое правильно выполненное задание, вы получите жетон. В игре побеждает команда, набравшая наибольшее количество жетонов.

Педагог:

Теперь, когда правила всем известны, мы можем начинать нашу игру. Итак, первый раунд «Разминка». И первое задание этого раунда называется «Зоркий глаз». У вас на столах лежит картинка. Ваша задача найти пару

одинаковых рисунков на ней и обвести ее маркером. Чья команда выполнит первой все задания, подаст звуковой сигнал.

(команды выполняют задание, подают сигнал)

Педагог:

Итак, у нас первая справилась с заданием команда, и они зарабатывают свой первый жетон.

Второе задание этого раунда находится в конверте под номером 2 и называется «Пройти лабиринт». Каждый член команды имеет право выбрать свой лабиринт и самостоятельно найти выход, но если у вас будут затруднения, вы можете обратиться за помощью к друг другу и совместно выполнить задание. Задание выполняем с помощью маркера, когда все члены команды справятся - подается звуковой сигнал.

(команды выполняют задание, подают сигнал)

Педагог:

Я объявляю второй раунд «Гонка за лидером». Ваша задача внимательно рассмотреть схему головоломки «Складушки» на экране и подобрать заплатку, подходящую по рисунку. Задание понятно?

(команды выполняют задание, подают сигнал)

Команда выполнила задание первой, и они зарабатывают свой жетон.

Педагог:

Я объявляю следующий раунд «Чего не хватает». У вас на столах находятся головоломки «Репка» и «Слагалица». А на экране вы видите схемы к этим головоломкам с недостающими деталями. Вам необходимо правильно расположить недостающие детали и завершить предложенный на схеме образ. Чья команда справится быстрее – получает жетон.

(команды выполняют задание, подают сигнал)

Педагог:

Жетон в этом раунде достается команде. Впереди у нас завершающий турнир «Удачный выбор». Сейчас каждой команде предстоит собрать свою уже объемную головоломку. Схему к ней вы выберете самостоятельно. Чья команда выполнит первой задание, подаст звуковой сигнал.

(команды выполняют задание, подают сигнал)

Педагог:

Я вижу, что команда уже справилась с заданием. Молодцы! Пришло время подсчитать свои жетоны.

Итак, у нас определился победитель, это команда! Давайте поприветствуем ее аплодисментами!

(церемония награждения)

Педагог:

Уважаемые педагоги, мы благодарим вас всех за прекрасное сражение. Проведенный педагогический баттл позволил нам познакомить вас с игровым набором «МИР ГОЛОВОЛОМОК», при помощи которого вы разгадали секрет разных видов головоломок. Научились собирать геометрические головоломки – «Складушки», «Слагалица» и «Репка», которые более понятны и просты, так как выполняются в одной проекции и объемные головоломки – «Осенний кубик», «Гала-Куб», которые привлекают детей формой, объемом деталей. В комплект к каждой головоломки входят карточки трех видов и трех уровней сложности. Знакомство с данными головоломками можно начинать с 4 лет.

Решение головоломок способствует активизации не только мыслительной деятельности, но и развитию у человека качеств, необходимых для профессионального мастерства, в какой бы сфере он ни трудился.

Желаем вам найти игры, технологии, которые помогут дошкольнику в интеллектуальном развитии и откроют ему дверь в успешное будущее.
До новых встреч!