

Утверждаю _____

Зав. МБДОУ № 588

Т.В. Жукова



ПОЛОЖЕНИЕ

Интеллектуальная командная игра для старших дошкольников «Что? Где? Когда?»

1. Общие положения.

1.1 Интеллектуальная командная игра «Что? Где? Когда?» — это форма интеллектуального общения старших дошкольников, позволяющая выявить не только определенные знания детей, но и умение применять их в новых нестандартных ситуациях, требующих творческого мышления.

Форма участия: командная.

Основной целью Игры является: создать условия для выявления и поддержки одаренных детей, реализации их личностного потенциала, социализации.

Задачи Игры.

1. Активизация познавательной, интеллектуальной и творческой инициативы детей в освоении научных, исторических и технических знаний.
2. Развитие познавательной активности детей.
3. Выявление и поддержка способностей и талантов у детей.
4. Развитие коммуникативных навыков, как одного из необходимых условий успешности учебной деятельности.
5. Интеллектуальная Игра может включать в себя задания по художественно-эстетическому, речевому развитию ребенка, развитию элементарных естественнонаучных и математических представлений, а также по другим критериям в соответствии с ФГОС дошкольного образования.
6. Воспитание ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина России.

2. Руководство и методическое обеспечение Игры.

2.1. Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляется творческой группой.

2.2. Состав творческой группы:

- Гегель О.М. – воспитатель группы № 8
- Зуева Е.Р. – воспитатель группы № 9
- Шабарова М.А. – воспитатель группы № 11
- Шарафиева Е.Е. – воспитатель группы № 10

2.3 Полномочия творческой группы по проведению Игры:

- определение порядка и сроков проведения Игры;
- подготовка заданий для проведения Игры;
- анализ и обобщение итогов Игры.

3. Порядок организации и проведения Игры.

3.1 Интеллектуальная командная игра «Что? Где? Когда?» проводится в МБДОУ – детский сад № 588

3.3. Кол-во участников в одной команде – 6 человек.

3.4. Каждая команда участников Игры определяет название и девиз своей команды.

3.5. Форма одежды свободная.

4. Подведение итогов Игры.

Итоги подводятся по окончании Игры.

Критерии и шкала оценивания ответов

№	Критерии	Содержание критериев	Шкала оценивания	Макс. балл
1	Соответствие требованиям к выступлению (визитная карточка) команды	1. Наличие необходимых атрибутов команды (название, девиз) 2. Соответствие тематике игры	Показатель не проявлен – 0 баллов Показатель проявлен 1 балл	2
2	Правильность ответа (предполагается 6 вопросов)	1. Односложный ответ на вопрос 2. Ответ на вопрос полный 3. Ответ с дополнением	1 2 3	18
3	Уровень коммуникативных компетенций ответа	1. Умение слушать другую команду (не шуметь, не подсказывать) 2. Умение договариваться в команде 3. Культура публичного выступления	Показатель не проявлен – 0 баллов Показатель проявлен - 1 балл	3
Итого макс. балл			23	