

Сценарий интеллектуальной викторины для педагогов «Двойная игра»
(в рамках реализации Всероссийских образовательных проектов «Картинная галерея в детском саду: ценности и смыслы» и «Ценности России в мире головоломок»)

Цель: повышение качества профессиональной компетентности педагогов ДОУ средствами инновационных образовательных проектов.

Задачи:

1. Способствовать повышению профессионального мастерства педагогов в вопросах художественно – эстетического развития дошкольников;
2. Поддерживать интерес педагогов к интеллектуальным играм, к развитию логического мышления, умению анализировать ситуацию и находить решения средствами игр- головоломок;
3. Сформировать мотивацию к внедрению в образовательную деятельность ДОУ инновационных образовательных проектов.

Оборудование: мультимедийное оборудование, презентация, набор игр- головоломок «Репка», «Осенний кубик», «Слагалица», «Пуговицы», звонки 3-4-х цветов, фишки, черный ящик с атрибутами, столы, стулья, кубик Рубика.

Правила игры: игроки при входе в зал выбирают фишку любого цвета (всего их 3-4), рассаживаются за столы, на которых стоят цветные звонки определенного цвета. Название команды соответствуют цвету звонка.

Игра проходит в 2 раунда: первый раунд называется «Картинная галерея»; второй раунд «Головоломки».

Каждый раунд содержит нескольких категорий вопросов и заданий, вопрос нужно дослушать до конца, если команда знает ответ, необходимо сообщить об этом нажав на звонок, можно выбрать ответственного, кто будет сигнализировать о готовности команды. За каждый правильный ответ выдается фишка.

Ход игры:

Добрый день, уважаемые коллеги, приглашаем вас на интеллектуальную викторину «Двойная игра». Предлагаем занять места за столами аналогично с цветом фишки. Название команды соответствует цвету звонка.

Послушайте, пожалуйста, правила игры (*ведущие озвучивают правила*).

Первый раунд: «Картинная галерея»;

1 категория: **«Ребусы»**. Необходимо расшифровать ребус и назвать фамилию художника;

2 категория: **«Черный ящик»**. Угадайте название картины и художника по предмету (*из черного ящика достаются предметы, игроки должны назвать картину и художника*);

(*медведи* («Утро в сосновом бору», Шишкин Иван Иванович);

(*персики* «Девочка с персиками», Валентин Александрович Серов),

(*меч или шлем* «Богатыри», Виктор Михайлович Васнецов),

(шляпка «Всадница», Карл Павлович Брюллов),

3 категория: **«Отгадай название картины и художника по птице»** (игрокам показывают фрагмент картины, на которой изображены птицы, необходимо назвать художника и название картины);

4 категория: видео-вопрос **«Отгадайте картину»** Видео- вопрос загадки, игроки должны дослушать до конца и отгадать картину;

Второй раунд: «Головоломки»;

1 категория: **«Составь слова»**. Нужно составить слово с помощью головоломки «Пуговицы» и заданного слова Картон;

2 категория: **Собери головоломку «Слагалица»**. С помощью головоломки «Слагалица» собрать дом по схеме.

3 категория: **Собери головоломку «Осенний кубик»** с помощью головоломки «Осенний кубик» собрать по схеме «Печка»

4 категория: «С помощью головоломки **«Репка»** необходимо собрать человека.

Супер - игра **«Соревнования капитанов команд»** (соревнуются капитаны двух команд, которые набрали наибольшее количество фишек). **«Собери на скорость кубик Рубика»** (игрокам необходимо собрать хотя бы одну сторону кубика Рубика).

Подведение итогов.