

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар «Детский сад №196»**

Методическая разработка
**«Квиз – игра как средство формирования патриотических
чувств у детей старшего дошкольного возраста»**

Авторы:

Сахно Елена Константиновна, воспитатель

Краснодар, 2025

Содержание

Аннотация	3
Пояснительная записка.....	4
История появления квизов	6
Примерные раунды	8
Квиз-игра «Символы России».....	11
Квиз – игра «О русских обычаях, традициях и народном творчестве»	14
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	16
Консультация для педагогов на тему «Квиз-игра как средство патриотического воспитания дошкольников»	18
Рекомендации по организации и проведению квиз-игр.....	19

Аннотация

Методическая разработка представляет собой сценарии квиз-игры, направленной на формирование у детей старшего дошкольного возраста патриотических чувств и любви к Родине. Игра включает в себя различные задания и вопросы, которые помогают детям узнать больше о своей стране, её истории, культуре и традициях.

Квиз-игра может быть использована воспитателями в работе с детьми старшего дошкольного возраста. Она способствует развитию у детей интереса к истории и культуре своей страны, формированию чувства гордости за свою Родину, а также развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Пояснительная записка

Патриотическое воспитание является одним из важных аспектов формирования личности ребёнка. Оно способствует развитию любви к своей Родине, уважения к её истории и культуре, а также формированию гражданской позиции. В связи с этим возникает необходимость разработки новых методов и форм работы с детьми, направленных на патриотическое воспитание.

Одной из таких форм является квиз-игра, которая позволяет в игровой форме познакомить детей с историей и культурой своей страны. Квиз-игра способствует развитию у детей внимания, памяти, мышления и речи, а также формирует умение работать в команде и слушать других участников игры.

Цель методической разработки: формирование у детей старшего дошкольного возраста патриотических чувств и любви к Родине через игровую деятельность.

Задачи:

- Познакомить детей с основными событиями и фактами из истории и культуры России.
- Сформировать у детей чувство гордости за свою страну и её достижения.
- Развить у детей интерес к изучению истории и культуры своей Родины.
- Способствовать развитию коммуникативных навыков и умению работать в команде.

Ожидаемые результаты:

- Дети будут иметь представление об основных событиях и фактах из истории и культуры России.
- У детей сформируется чувство гордости за свою страну и её достижения.
- Дети проявят интерес к дальнейшему изучению истории и культуры своей Родины.
- Дети научатся работать в команде, слушать других участников и принимать решения.

Материалы и оборудование:

- Вопросы и задания для квиз-игры.
- Картинки, фотографии, аудио- и видеоматериалы, связанные с темой игры.
- Призы и награды для победителей.

Ход игры. Введение в тему игры. Воспитатель рассказывает детям о том, что такое квиз-игра и как она будет проходить.

Разделение на команды. Дети делятся на две или более команд в зависимости от количества участников.

Проведение игры. Команды отвечают на вопросы и выполняют задания, связанные с историей и культурой России.

Подведение итогов. После завершения игры воспитатель подводит итоги и награждает победителей.

Рефлексия. Дети обсуждают свои впечатления от игры и высказывают своё мнение о ней.

Данная методическая разработка может быть адаптирована под конкретные условия и возможности детского сада. Её можно использовать как в рамках образовательной программы, так и во время проведения тематических мероприятий.

История появления квизов

Квиз – это командно-интеллектуальная игра, не требующая специальной подготовки. Слово «Квиз» происходит от английского quiz и означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников (команд) отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является «викторина».

Термин впервые появился в 1781 году и стал использоваться в обиходе как эпитет для обозначения странного или неординарного человека. Спустя немного времени слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований.

Существует легенда, что в 1791 году владелец театра в Дублине некий Ричард Дэйли, поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Дэйли нанял людей, которые расписали весь Дублин словом

«квиз». Непонимающие горожане без устали расспрашивали друг друга, что значит это словечко. Так, по легенде, новый термин вошел в оборот.

В России же в 1928 году в журнале «Огонёк» впервые был использован термин «викторина» – наиболее близкий по значению к слову «квиз» в русском языке. Член редакции журнала Михаил Кольцов придумал такое звучное название для специального журнального раздела, наполненного ребусами, загадками, шарадами, кроссвордами, составителем которых был некий Виктор Микулин, также работавший в «Огоньке». От его имени и произошло слово «викторина». Позднее у термина нашли и иные корни – от латинского «виктор», что значит «победитель». Слово быстро вошло в обиход для обозначения разного рода настольных игр, в которых надо отвечать на вопросы из разных областей знаний.

С 1975 года викторина уже ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ», в которой правильные ответы награждались баллами-очками, а

победители получали призы. Позднее игра завоевала популярность и на телевидении, обрела массовый характер.

Согласно Книге рекордов Гиннеса, самая масштабная викторина состоялась в городе Гент в Бельгии. В ней приняли участие более 2 тысяч человек. Публика поделилась на группы, после чего путем отбора участники отсеивались на пути к финалу.

Популярные телепередачи «Что? Где? Когда?», «Кто хочет стать миллионером», «Своя игра» также являются вариантами квиза, обладая огромным числом приверженцев. Таким образом, игра квиз заполонила весь мир, являясь интересным способом времяпрепровождения и будучи как дружественным, так и вполне профессиональным соревнованием.

Примерные раунды

Количество раундов и количество вопросов в них определяется педагогом самостоятельно. Ниже приведены примерные описания раундов. Их можно перекликать между собой.

1) Викторина.

Данный вариант квиза предполагает простые, однозначные ответы на поставленные вопросы по разным тематикам, либо сведениям из повседневной жизни.

2) Видео-квизы.

Эти вопросы представляют собой нарезку небольших роликов, созданных на основе нарезок из популярных мультфильмов. В оригинальных сюжетах требуется озвучить или записать продолжение фразы персонажа, назвать мультфильм или исполнителя на экране.

3) Фото-квиз.

Для такого типа развлечений педагогу необходимо заранее подготовить картинки или изображения популярных киногероев, исторических персонажей, знаменитых мест на планете, известных логотипов (торговых марок) или природных явлений. Продемонстрировав картинку, необходимо связать с ней вопрос.

4) Квиз-цитаты.

Мировые классики оставили для потомков множество крылатых выражений. Эти словосочетания практически у всех на слуху. У большинства таких высказываний есть известные многим авторы, которых можно угадывать. Для того чтобы разнообразить данный вариант игры, применяются незатейливые подсказки. Например, можно вопрос дополнять каким-то изображением, музыкой или видеороликом.

5) Интеллектуальные вопросы.

Можно по определенным подсказкам угадывать кого-то из героев мультфильмов. Персонажа шифруют по известным биографическим

данным.

6) Аудио-квиз.

Музыкальные конкурсы любят практически все. В них участники угадывают песни. Детям предоставляется отрывок композиции, которую требуется быстро определить.

7) Черный ящик.

Командам задаются вопросы, ответ на который находится в черном ящике.

8) Появляющееся изображение.

Суть раунда состоит в том, что игрокам по очереди предлагается 10 изображений, которые разбиты на 9 фрагментов. Ответный бланк можно сдавать после появления каждого нового фрагмента. Чем раньше команда сдает ответ, тем больше баллов получает за правильный ответ, т.е. если команда догадалась, что изображено с первого фрагмента, то получает 9 баллов, если со второго - 8 и т.д., за правильный ответ по полному изображению команда получает 1 балл.

9) Верю/не верю.

Суть раунда состоит в том, что командам предлагается вопрос и к нему несколько вариантов ответа, или утверждение, которое заведомо или правильное, или ложное. За каждый отгаданный вопрос, команда получает по 1 баллу. В данном виде вопросов важно сопровождать ответы визуальным подкреплением для лучшего запоминания информации. Также особенностью данного блока вопросов является необходимость выбирать такие факты, которые являются или невероятными, но являются правдой, или малоизвестными. В первую очередь, такая информация откладывается в памяти, и, как показывает практика, дети охотно делятся такой информацией со сверстниками.

10) Ребусы.

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают один за другим 10 изображений, на которых с помощью картинок и букв загаданы

слова.

Альтернативными вариантами данного раунда могут быть «Шарады», «Мета-граммы», «Перевертыши». В шарадах слово разбивается на несколько частей, дается определение каждой части отдельно, а после загадывается слово в целом.

11) Перевертыши.

Берется известная крылатая фраза, название книги, мультфильма и т.д. и каждое слово в данной фразе заменяется антонимом, участникам необходимо восстановить исходную фразу.

12) Риск.

Суть данного раунда заключается в том, что для одного понятия дается 5 определений, которые описывают это понятие, или факты о нем. Вопросы расставлены по сложности от самого сложного до самого легкого. Команды имеют право сдавать ответы после каждой подсказки, если команда отгадала вопрос после первой подсказки, то получает 5 баллов, если после второй - 4 балла, если после пятой - 1 балл. Риск команды заключается в том, что если команда ответила неверно, то у команды отнимается один балл. Тут важную роль играет слаженность команды и то, на сколько участники доверяют друг другу, так как в данном конкурсе команда может не только заработать баллы, но и потерять их, ответит неверно.

13) Найди соответствие.

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают 5 изображений и 5 определений, необходимо найти между ними соответствия.

Ошибки при создании квиза:

- Формулировка вопроса слишком сложная для восприятия участников,
- Однотипные раунды,
- Большое количество вопросов в раундах,
- Участники не знакомы с темой квиза.

Квиз-игра «Символы России»

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста патриотических чувств и любви к Родине через игровую деятельность.

Задачи:

- познакомить детей с основными символами России;
- сформировать у детей чувство гордости за свою страну и её достижения;
- развить у детей интерес к изучению истории и культуры своей Родины;
- способствовать развитию коммуникативных навыков и умению работать в команде.

Материалы и оборудование:

- вопросы и задания для квиз-игры;
- картинки, фотографии, аудио- и видеоматериалы, связанные с темой игры;
- призы и награды для победителей.

Ход игры:

1. Введение в тему игры. Воспитатель рассказывает детям о том, что такое квиз-игра и как она будет проходить.
2. Разделение на команды. Дети делятся на две или более команд в зависимости от количества участников. Каждая команда выбирает капитана и придумывает название.
3. Проведение игры. Команды отвечают на вопросы и выполняют задания, связанные с историей и культурой России. Игра состоит из нескольких раундов:

Первый раунд. «Государственные символы». Вопросы и задания этого раунда посвящены государственным символам России: флагу, гербу и гимну.

Команды должны ответить на вопросы о цветах флага, значении герба и словах гимна.

Второй раунд. «Неофициальные символы». Этот раунд посвящён неофициальным символам России, таким как матрёшка, берёза, медведь и т. д. Команды должны угадать, какой предмет относится к тому или иному символу.

Третий раунд. «Загадки». В увлекательной форме познакомить участников с разными профессиями, связанными с защитой Родины, а также развить у них интерес к изучению истории и военного дела.

В самолете он летает,
Страну нашу охраняет.
Выполняет он приказ:
Защищая с неба нас.

(Летчик)

Гусеницы, башня, пушка,
Люк, открытый на верхушке.
Та машина в поле чистом
Управляется...

(Танкистом)

Бескозырка и тельняшка,
Вьются ленты за спиной.
По полгода ходит в море,
Вы узнали кто такой?

(Моряк)

Четвертый раунд. «Военная техника». Мы вам предлагаем собрать пазл с изображением военной техники. (Детям раздаются конверты с изображением военной техники). Смотреть Приложение 1.

4. Подведение итогов. После завершения игры воспитатель подводит итоги и награждает победителей. Побеждает команда, которая набрала больше всего баллов.

5. Рефлексия. Дети обсуждают свои впечатления от игры и высказывают своё мнение о ней.

Квиз-игра способствует развитию у детей внимания, памяти, мышления и речи, а также формирует умение работать в команде и слушать других участников игры.

Квиз – игра «О русских обычаях, традициях и народном творчестве»

«Красота родного края, открывающаяся, благодаря сказке, фантазии, творчеству – это источник любви к Родине... Пусть ребёнок чувствует красоту и восторгается ею, пусть в его сердце и памяти навсегда сохраняются образы, в которых воплощается Родина».

В. Сухомлинский.

Слайд 2. Отгадайте загадку:

«В избе – изба;
На трубе- труба
Зашумело в избе;
зашумело в трубе;
Видит пламя народ;
а тушить не идет»

Ответ: Печка

Педагог. И действительно, войдя в избу, сразу обращали внимание на печь, она занимала почти пол – избы. С печью связаны весь быт, вся жизнь крестьянина. Народ недаром наделял печь волшебными свойствами, а её образ стал традиционным для русских народных сказок.

В каких русских народных сказках можно встретить печь?

Ответ. (слайд 3) «По щучьему велению», (слайд 4) «Гуси – лебеди, (слайд 5) «Привередница», (слайд 6) «Мороз Иванович».

Педагог. А вы знаете, печь не только обогревала избу. В ней пекли хлеб, готовили еду себе и домашним животным. На печи сушили одежду, обувь, грибы, ягоды, мелкую рыбёшку. Здесь можно было спать. Для этого делалась специальная лежанка. На печке грели свои косточки старики и старухи – говорят, помогало. Самое главное, в ней можно было даже мыться

Педагог. Предлагаю отгадать загадки.

Всех в объятия принимает и баюкает, качает (Слайд 7. Люлька).

Кривая собачка в печку глядит? (Слайд 8. Кочерга).

Маленький Ерофейка подпоясан коротенько. По полу скок – скок и сел в уголок (Слайд 9. Веник).

Насыпать можно, а донести нельзя (Слайд 10. Сито)

Согнут калачом, укусить нельзя, и пройти нельзя (Слайд 11. Замок)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Разрежьте картинки на количество частей, которое считаете нужным.





(C) Sergey Ablogin (photo: IC600964)

RussianPlanes.NET



Консультация для педагогов на тему «Квиз-игра как средство патриотического воспитания дошкольников»

Цель: познакомить педагогов с квиз-игрой как эффективным методом патриотического воспитания детей дошкольного возраста.

Задачи:

- раскрыть понятие и особенности квиз-игры;
- показать возможности использования квиз-игр в процессе патриотического воспитания;
- предложить рекомендации по организации и проведению патриотических квиз-игр с дошкольниками.

Понятие и особенности квиз-игры. Квиз (от англ. quiz) — это командная интеллектуальная игра, которая включает в себя вопросы и задания на разные темы. Квиз-игра может быть использована для развития

умственных способностей, расширения кругозора и формирования интереса к различным областям знаний.

Особенности квиз-игры:

Командный дух. Игра способствует развитию навыков командной работы, взаимопомощи и поддержки.

Разнообразие тем. Квиз-игру можно адаптировать под любую тему, включая патриотическое воспитание.

Интерактивность. Игра предполагает активное участие детей, что способствует лучшему усвоению материала.

Эмоциональная вовлечённость. Квиз-игра вызывает интерес и положительные эмоции у детей, что повышает эффективность обучения.

Патриотическое воспитание через квиз-игру. Патриотическое воспитание — это процесс формирования любви и уважения к своей стране, её истории, культуре и традициям. Квиз-игра является эффективным инструментом для достижения этой цели, так как она позволяет в увлекательной форме познакомить детей с важными аспектами патриотизма.

Рекомендации по организации и проведению квиз-игр

Для успешного проведения патриотической квиз-игры необходимо следовать следующим рекомендациям:

1. Определите цель и задачи игры. Чётко сформулируйте, какие знания и навыки вы хотите развить у детей.
2. Вы берите тему. Определите, какие аспекты патриотизма вы будете освещать в игре.
3. Подготовьте вопросы и задания. Составьте список вопросов и заданий, которые будут соответствовать теме игры.
4. Разделите детей на команды. Это поможет создать атмосферу соревнования и командной работы.
5. Объясните правила игры. Расскажите детям, как играть в квиз-игру, и убедитесь, что они понимают правила.

6. Проведите игру. Следите за ходом игры и помогайте детям при необходимости.

7. Подведите итоги. После игры обсудите с детьми их впечатления и результаты. Поощрите команды, которые показали лучшие результаты.

Таким образом, квиз-игра — это эффективный метод патриотического воспитания, который позволяет в интересной форме познакомить детей с историей, культурой и традициями своей страны.