**Миронова Арина Борисовна**

учитель-дефектолог,

*МБОУ «С(К)НШ-ДС №2 г.Нерюнгри»*

**Викторина как вид интерактивных игровых технологий.**

Как сделать процесс обучения интереснее и увлекательнее? Педагоги находятся в постоянном активном поиске путей совершенствования и оптимизации процесса обучения и развития детей на разных возрастных этапах и в различных образовательных условиях, которые характерны для детей с особыми образовательными потребностями. Сформировать интерес к обучению возможно, используя различные формы и приёмы, стимулирующие самостоятельность и активность ребёнка на всех этапах занятия.

Перед педагогом в процессе обучения стоит несколько задач:

- дать всесторонние знания по своему направлению деятельности,

- помочь каждому ребёнку раскрыть свои внутренние ресурсы,

- привить желание и стремление к получению новых знаний,

- научить детей критически мыслить, проверять свои знания, доказывать.

Помимо традиционных типов занятий, встречаются и нетрадиционные, имеющие нестандартную структуру, несущие в себе элементы той или иной игровой деятельности, активизирующие познавательные способности у детей младшего школьного возраста. Интерактивные методы строятся на схемах взаимодействия «педагог-обучающийся» и «обучающийся-обучающийся». То есть теперь не только учитель привлекает детей к процессу обучения, но и сами учащиеся, взаимодействуя друг с другом, влияют на мотивацию каждого ученика. Учитель лишь выполняет роль помощника. Его задача – создать условия для инициативы детей.

В работе педагога такие занятия являются важным средством обучения, так как более свободны по чередованию форм работы, насыщению различными видами деятельности, они носят элемент опережения, формируют устойчивый интерес к обучению, вызывают эмоциональное влияние на ребёнка, благодаря этому формируются глубокие и прочные знания.

Включение интеллектуальных игр в такие занятия позволяет снимать напряжение, с их помощью оживляется мышление, легче усваивается материал любой сложности, повышается интерес к обучению в целом.

Викторина-это форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Следовательно, основой викторины служат раннее полученные знания детей, и вопросно-ответная схема проведения. Викторины делятся на тестовые и сюжетные:

- Тестовые викторины являются формой интеллектуальных игр. Дети отвечают на вопрос и получают оценку (фишку, очко, похвалу). Получается самый настоящий тест.

- Сюжетные викторины более интересные. Например, придумывает игровой сюжет, а учащиеся становятся его героями, здесь включается воображение, применяются элементы театрализации. Игра приобретает яркий эмоциональный характер.

Викторина – одна из форм игровой деятельности, которая может проводиться на разных этапах занятия, при повторении пройденного материала, при изучении новой темы, с опорой на уже имеющиеся знания у детей, как закрепление полученных знаний на завершающем этапе занятия. Заключительное занятие по одному из разделов программы может проводиться в форме занятия-викторины. Использование викторины как одного из видов интерактивных игровых технологий способствует решению следующих задач:

- научить ребёнка самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения ситуации;

- научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения;

- научить формировать собственное мнение, опирающееся на определённые факты;

- восполнить пробелы в развитии всех компонентов речи;

- совершенствовать психологические предпосылки и коммуникативную готовность к обучению;

- обеспечивать условия для приобретения знаний, умений, навыков, необходимых для успешного усвоения материала по теме занятия.

Как любой организованный процесс, викторина имеет несколько этапов:

-ознакомление детей с темой викторины;

-подготовка детей к выполнению заданий викторины;

-ознакомление с заданиями;

-ход викторины: выслушивание заданий, обсуждение способов его решения, выслушивание ответов, внесение исправлений и дополнений в соответствии с правилами викторины;

-заслушивание итогов, участие в процедуре награждения.

На таких занятиях обязательно присутствует элемент соревнования, который побуждает обучающихся к активной умственной деятельности, заставляет чётко и быстро формулировать ответ, делать выводы. Так как игровые занятия предполагают деление на группы, то здесь проявляется коммуникативная деятельность, которая позволяет детям сплотиться во время игры, сосредоточиться на общем деле. Викторины являются частью игровой деятельности. Для ребёнка игра – это средство психологической подготовки к будущим реальным жизненным ситуациям.

При подготовке викторины необходимо соблюдать ряд требований:

- заранее определить количество вопросов,

- викторина должна охватывать и быть интересна для всех её участников,

- каждый вопрос должен содержать определённый элемент сложности, в зависимости от уровня подготовленности детей,

- задания, содержащиеся в викторине, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех.

Проведение викторин для активизации учебно-познавательной деятельности способствует сплоченности детского коллектива, развитию умений сотрудничать, расширяет кругозор, даёт много положительных эмоций, уверенность в себе, желание участвовать в коллективных мероприятиях.

***Список литературы:***

1. *Авдулова Т.П. Диагностика и развитие моральной компетентности личности дошкольника [Текст] / Т.П. Авдулова, Е. Аксёнова, Т. Захарова. – «Гуманитарный издательский центр Владос». – 2014. – 50 с.*
2. *Киселева М.М., Бурнатова Т.А. Формирование коммуникативных компетенций у старших дошкольников с общим недоразвитием речи третьего уровня// Вестник Курганского государственного университета. – 2018. – № 1(48). – С. 59–63.*
3. *Савина Н.В. Методы обучения в начальных классах. – М.: Просвещение, 1978*
4. *Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.*