A decorative border surrounds the text, featuring a repeating sequence of icons: a pair of glasses, a volleyball, a football, a pair of shoes, a soccer ball, a tennis racket, a basketball, a pair of glasses, a volleyball, a football, a pair of shoes, and a soccer ball. The background is a light blue gradient with a subtle pattern of small white dots.

**Реализация региональной  
образовательной технологии  
«Здоровый дошкольник»  
в городе Заречном  
Пензенской области**

**Реализация региональной образовательной технологии  
«Здоровый дошкольник» способствует:**

**охране жизни и укреплению здоровья детей, их  
разностороннему физическому, психическому и социальному  
развитию;**

**формированию у детей двигательных навыков и умений,  
развитию физических качеств;**

**получению дошкольниками элементарных знаний о своём  
организме, о роли физических упражнений и спорта  
в жизнедеятельности, о способах  
укрепления собственного здоровья;**

**совершенствованию функций  
организма, повышению активности  
и общей работоспособности.**





**Система работы в рамках реализации образовательной технологии «Здоровый дошкольник»**

**Занятия по физической культуре**

**Физкультурно-спортивные праздники и досуги**

**Самостоятельная двигательная деятельность детей**

**Городская спартакиада «Дошколята»**

**Взаимодействие детского сада и семьи**



**Основной формой обучения двигательным навыкам и развития оптимальной двигательной активности детей являются занятия по физической культуре**





Игры и развлечения на воде способствуют оздоровлению детей,  
укреплению их нервной системы





**Спортивные игры – уникальная возможность не только для физического, но и нравственного воспитания детей. Они способствуют выработке воли и характера, формированию умения ориентироваться в окружающей действительности**





**В детском саду созданы условия  
для обучения дошкольников  
ходьбе на лыжах**





**Использование разнообразных форм проведения гимнастики после дневного сна способствует улучшению настроения, профилактике нарушений осанки и плоскостопия у дошкольников**





**Система закаливающих мероприятий способствует профилактике у детей простудных заболеваний, снижению количества дней, пропущенных по болезни**





**Прогулка при любой погоде - не только доступное средство закаливания, но и возможность закрепления приобретенных двигательных навыков**





**Физкультурно-спортивные праздники и досуги  
способствуют активизации двигательной деятельности детей**





Ежегодная городская спартакиада «Дошколята» не только позволяет детям проявлять физические и волевые усилия в условиях соревнований, но и развивает интерес к занятиям физической культурой, воспитывает чувство гордости за спортивные достижения





**В процессе совместной образовательной деятельности в музее спорта у детей формируются элементарные представления о разных видах спорта, дошкольники знакомятся с известными спортсменами города Заречного и Пензенской области**





В реализации региональной образовательной технологии «Здоровый дошкольник» активное участие принимают родители. Разнообразие совместных физкультурно-оздоровительных мероприятий способствует сплочению коллектива родителей, детей, педагогов и приобщению их к здоровому образу жизни



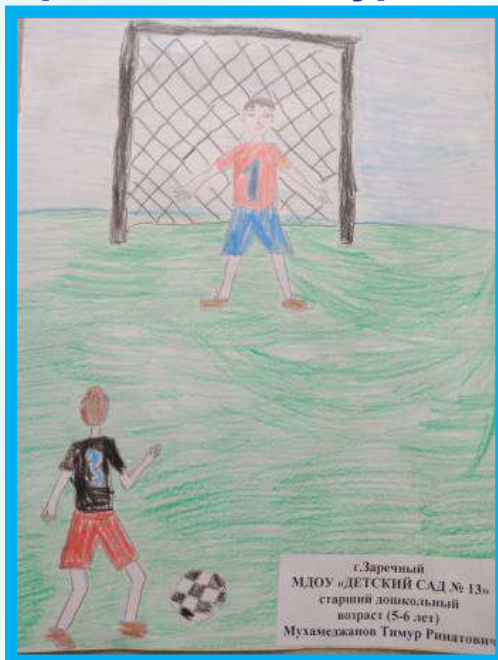


На заседаниях детско-родительских клубов родители делятся семейным опытом организации двигательного режима дома, приобщения членов семей к ЗОЖ. Выставки семейных фотогазет способствуют распространению лучшего семейного опыта

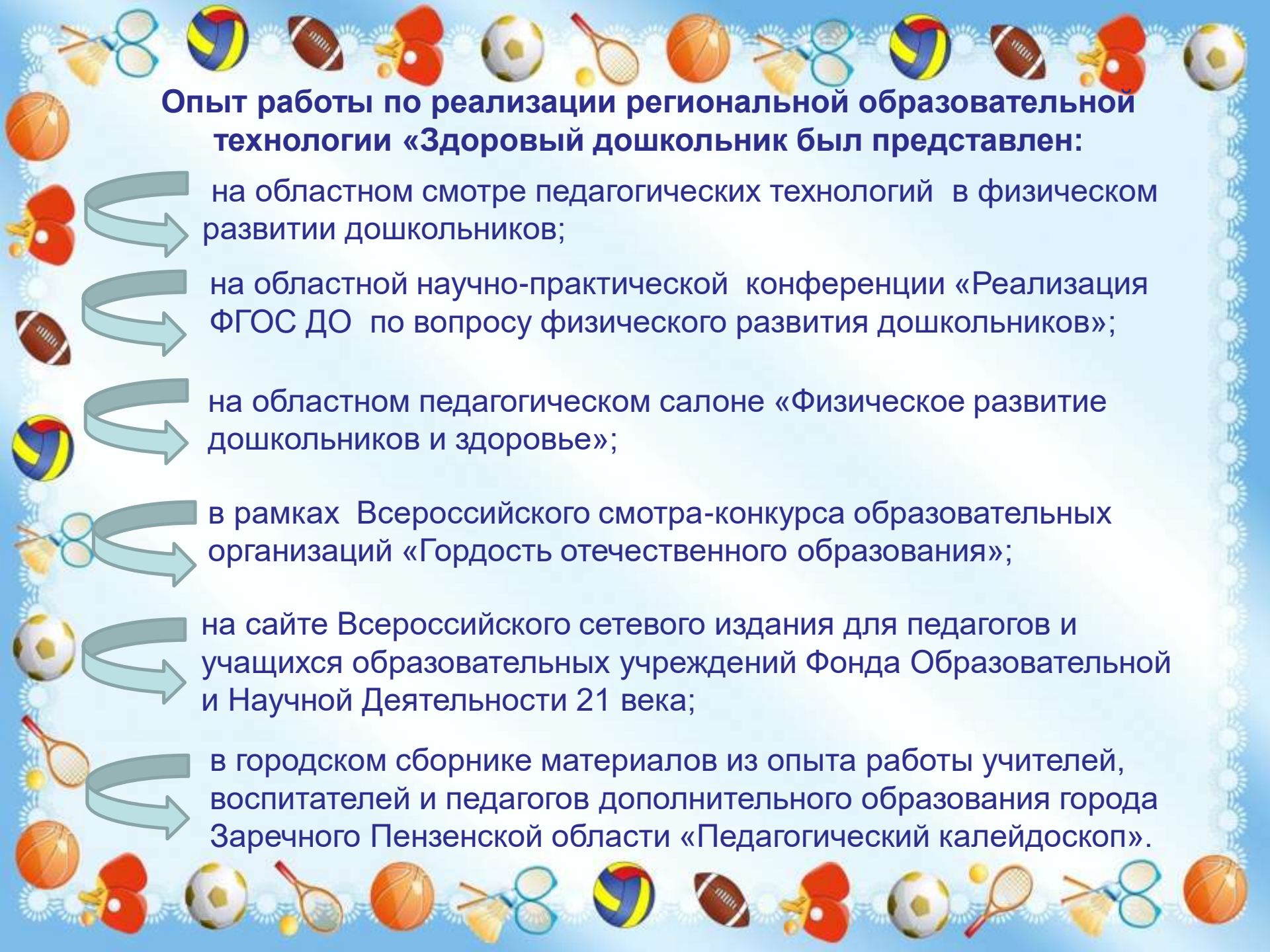




Воспитанники детского сада - активные участники конкурсов и выставок детского творчества городского, областного и Всероссийского уровней



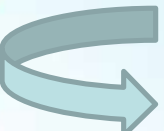




## Опыт работы по реализации региональной образовательной технологии «Здоровый дошкольник был представлен:




на областном смотре педагогических технологий в физическом развитии дошкольников;




на областной научно-практической конференции «Реализация ФГОС ДО по вопросу физического развития дошкольников»;




на областном педагогическом салоне «Физическое развитие дошкольников и здоровье»;



в рамках Всероссийского смотра-конкурса образовательных организаций «Гордость отечественного образования»;



на сайте Всероссийского сетевого издания для педагогов и учащихся образовательных учреждений Фонда Образовательной и Научной Деятельности 21 века;



в городском сборнике материалов из опыта работы учителей, воспитателей и педагогов дополнительного образования города Заречного Пензенской области «Педагогический калейдоскоп».





Департамент образования города Заречного Пензенской области  
МКУ «ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР СИСТЕМЫ  
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ЗАРЕЧНОГО»



# РЕГИОНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «Интеллектуальные игры»

г. Заречный, 2023г.





## Задачи городского фестиваля «ОбразУМЫ»

**вовлечение школьников в интеллектуальное творчество;**

**развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы;**



**популяризация интеллектуальных игр как средства активного досуга детей и подростков;**

**совершенствование форм и методов организации интеллектуально-познавательных мероприятий.**





## Условия участия в Фестивале

Образовательная организация формирует 3 команды по возрастным категориям:  
команда - 3-4 классы;  
команда - 5-8 классы;  
команда - 9-11 классы.



Команда играет все номинации Фестиваля – состав игроков не меняется.

Количественный состав команды 5 человек





## Номинации Фестиваля и порядок его проведения

**интеллектуальная игра  
«Что? Где? Когда?»  
Количество заданий –  
30 вопросов.**



**«Ворошиловский стрелок»  
Количество заданий –  
12 тем по 4 вопроса.**







## Номинации Фестиваля и порядок его проведения

**«Своя игра»**  
Количество заданий –  
7 тем по 4 вопроса.



**«Интеллект – бой»**  
Игра проходит в 3 раунда.





## Правила игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

**Все команды играют одновременно.**

**Ведущий задаёт вопрос и засекает минуту на обсуждение + 10 сек. на запись и сдачу бланка с ответом.**

**Команда пишет ответы на отдельных бланках и сдаёт их в Игровое жюри.**



**Если команда отвечает правильно – зарабатывает 1 балл, если нет, то минус 1 балл. Побеждает команда, набравшая за игру наибольшее количество баллов.**







## Правила игры «Интеллект-бой»

Игра проходит в 3 раунда.

Каждой команде зачисляется начальный капитал в 10 баллов.

По ходу игры ведущий задает командам вопрос, на его обдумывание отводится 1 минута. Каждый свой ответ команда оценивает в 1, 2, 3, 4, 5 или 6 баллов, каждую из цифр можно использовать лишь один раз. Команда записывает ответ на листочке и выбирает, на сколько баллов она его оценивает, и прикладывает к ответу карточку с соответствующей цифрой.



Если команда ответила правильно, то жюри насчитывает команде ее прибыль. Если нет - вычитает со счета указанные баллы.

3 раунд - раунд-аукцион. В нем 3 вопроса. Ставка не может превышать количество баллов, имеющихся у команды. Если ответ неправильный, то поставленная сумма списывается со счета команды, если ответ верный, то прибыль команды увеличивается на поставленную сумму.





## Правила игры «Ворошиловский стрелок»

Обязательное количество игроков в команде – 4 человека, по ходу игры возможны замены.  
(4 игрока +1 запасной)

В игре участвуют две команды, которые играют друг против друга.  
Команды соперников определяются путем жеребьевки перед началом игры.



Игровое пространство команды состоит из четырех мест, каждое из которых имеет цветовое обозначение определенного цвета: синий, зеленый, желтый и красный.

Участники в командах сидят таким образом, что игрок, за которым закреплен красный цвет сидит напротив красного, желтый напротив желтого и т.д.







## Правила игры «Ворошиловский стрелок»



Ведущий задает вопрос, если ни от одной из команд не получен ответ, то задается второй вопрос. Если команды, не отвечают на 2 вопроса подряд, обе команды дисквалифицируются.

Игрок, который хочет ответить на вопрос должен нажать на кнопку. И сделать он это может в любой момент, после того как ведущий озвучил вопрос. Если игрок ответил правильно, то игрок команды соперника, который сидит напротив него, и имеет такое же цветовое обозначение, выбывает из игры. Если игрок ответил неправильно, он выбывает сам.

Если игрок правильно ответил на вопрос, а игровой место того же цвета уже пусто, то игрок, может убрать игрока с любого другого места, кроме капитанского.

Задача команды в игре – выбить всех игроков команды соперника.



## Правила игры «Своя игра»

Игра, в которую играет каждый игрок индивидуально.  
Вопросы «тем» разбиты по категориям сложности от 10 до 40 баллов –  
8 тем по 4 вопроса.

Ведущий задаёт вопрос и засекает 30 сек. на обдумывание.

Правильный ответ приносит указанную сумму очков,  
неправильный - отнимает данную сумму.

Результат команды представляет собою сумму результатов каждого из игроков команды.







## Условия победы и награждение



**Результаты всех игр Фестиваля заносятся в итоговый протокол и учитываются в двух категориях рейтинга: по номинациям и по возрасту.**

**В Фестивале побеждает команда, набравшая наименьший показатель мест в суммарном зачёте всех номинаций в каждой возрастной категории.**

**Абсолютные победители среди 3-4, 5-8 и 9-11 классов получают большие кубки, дипломы.**



## Результаты реализации проекта

**Количество участников  
за 7 сезонов игр составило  
более 700 человек  
(обучающиеся 3-11 классов).**



**В 2021 году впервые  
состоялась  
интеллектуальная битва  
«Молодые педагоги VS  
старшеклассников»**







## Результаты реализации проекта



**В 2019 году проект «ОбразУМЫ» был признан победителем по разработке социально-значимых проектов ГК «Росатом».**

**В 2018 году проект вошел в шорт-лист лучших муниципальных практик на территории присутствия ГК «Росатом».**





## Отзывы участников фестиваля «ОбразУМЫ»

**Фестиваль «ОбразУМЫ» заставляет раскинуть мозгами!  
Интересные вопросы, разные форматы игр!  
Каждый сезон неповторим!**

**Мы с нашей командой стараемся каждый год принимать участие фестивале. Интеллектуальные игры – это увлекательное путешествие в мир ответов на сложные вопросы.**

**Из всех игр, «Интеллект-бой» понравился мне больше всего: тут тебе и вопросы, на которые можно ответить быстро и поломать голову, и ставки, которые решают всё...**

