

**Аналитическая справка
по результатам проведения
II муниципальной познавательной игры «Юные знатоки-2026»**

- Тема игры для ДООУ: "Животные Пермского края".
- Тема игры для НОО: "Перелетные и зимующие птицы Пермского края".

Место проведения: МАДОУ «Детский сад №27»

Организатор и координаторы: МАУ ДПО «ЦНМО» г. Лысьва.

Руководитель ГМФ, МАУ ДПО «ЦНМО», ЛМО, наставник: Шадрина Ирина Валентиновна.

Авторы и координатор игры:

- Бевзенко Виктория Владимировна, учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №27»,
- Воробьева Любовь Геннадьевна, учитель-дефектолог МАОУ «Лицей ВЕКТОРиЯ»

Актуальность:

- Социализация детей с ЗПР в новых условиях
- Приоритет- КРАЕВЕДЕНИЕ

Познание родного края воспитывает в детях позитивное, патриотическое отношение к стране в целом, помогает развивать чувство ответственности за сохранение природы. Игра способствует развитию у детей любознательности, уважения к труду, природе и традициям.

Игра помогает развивать такие качества, как самостоятельность, сосредоточенность, усидчивость, эмоциональность.

УСПЕХ –это всегда процесс, а не только результат. Задача педагога – помочь детям в реализации этого процесса.

В дальнейшем планируем следующие темы для игр «Растения Пермского края», «Времена года», «Профессии людей в Пермском крае».

Цель игры «Юные знатоки» — создание условий для удовлетворения особых образовательных потребностей обучающихся с ОВЗ через совершенствование знаний, формирование представлений о родном Пермском крае.

(в соответствии с содержанием АООП ДО/АООП НОО)

Задачи:

- способствовать социализации детей с ОВЗ, развитию их коммуникативных навыков;
- создать условия для успешного применения усвоенных знаний в нестандартных условиях соревновательного

характера, выявления мотивированных обучающихся;

- стимулировать развитие когнитивных способностей детей с ЗПР (память, внимание, речь, мышление, восприятие,

воображение);

- способствовать раскрытию творческого потенциала обучающихся

в досуговой, внеурочной деятельности;

- способствовать развитию познавательного интереса детей к жизни животных и птиц;
- способствовать формированию у детей умения работать в команде сверстников;
- воспитывать любовь к природе родного края.

Положение игры размещено на сайте МАУ ДПО «ЦНМО» ЛГО

https://lysya.biz/uploads/files/2026/01/Polozhenie_yunye_znatoki-2026.pdf

Познавательная игра – обладает многогранным коррекционным ресурсом.

Ключевые компоненты социально-адаптивной компетенции:

- Социальное взаимодействие: Умение общаться, работать в команде, разрешать конфликты, проявлять толерантность.
- Саморегуляция и самосознание: Понимание собственных эмоций и поведения, способность адекватно реагировать на социальные ситуации.
- Познание среды: изучение социальной среды для лучшего приспособления к ней (когнитивные механизмы).
- Эмоциональная адаптация: Управление эмоциональными реакциями (страх, тревога, покой) для принятия адекватных решений.

Количество участников в мероприятии:

32 -дошкольника, обучающихся по АОП ДО для детей с ЗПР (8 команд из ДОУ: №11, школа-сад, №17, №21, №38, №26, №27).

24 – первоклассника, обучающихся по АООП НОО (2 вариант), 6 команд из ОО: школа-сад, №7,16, 2, 6, Лицей «ВекториЯ».

В 2026 году - 47 педагогов задействованы в проведении и подготовке обучающихся к играм (узкие специалисты, воспитатели, учителя).

Ключевые особенности игры:

- Тематическая направленность — КРАЕВЕДЕНИЕ

Стартовые темы: «Животные Пермского края», «Зимующие и перелетные птицы Пермского края»;

- Интеграция образовательных технологий — здоровьесберегающие, игровые, технологии эмоционального реагирования, разноуровневого обучения, ИКТ;

- Структура игры — три этапа: организационный, основной (5 конкурсных заданий), заключительный (сюрпризный момент с игровым персонажем — Медведем, символом Пермского края).

Здоровьесберегающие технологии:

- Включение динамических пауз для профилактики нервно-психического перенапряжения детей
- Учет временных рамок для каждого задания
- Создание комфортного психологического климата

Игровые развивающие технологии:

- интерактивные задания, игры с правилами, подвижные динамические паузы и т.д.

Соревновательный характер игры учит справляться с победами и поражениями, развивает командный дух, дисциплину, инициативность, ловкость, скорость мышления и эмоциональную устойчивость, формирует ответственность и целеустремленность.

Элементы Технологии эмоционального реагирования

- Создание позитивной атмосферы через сюрпризные моменты
- Применение игровых персонажей (медведь- как символ игры)
- Организация фотозон для закрепления положительных эмоций, организация педагогами перед игрой занимательных мастер-классов.

Элементы Технологий развития познавательных процессов - это коррекционно-развивающие игровые приемы, направленные на развитие у детей с ЗПР произвольного внимания, памяти, словесно-логического мышления, воображения, речи + формирование УУД

Технологии разноуровневого обучения: (дифференцированный подход)

- Адаптация заданий под уровень развития детей (создаем ситуацию успеха)
- Организация стимулирующей, направляющей, обучающей помощи обучающимся с ЗПР
- Учет особенностей слухового восприятия информации + Визуализация представляемого материала - использование зрительных опор (картинок, символов, цепочки действий) для представления информации и облегчения понимания, организации поведения и формирования навыков.

ИКТ-технологии — мультимедийное сопровождение.

Структура и содержание игры «Юные знатоки»

Предварительная организация работы до игры (с педагогами и детьми): онлайн встречи ВК с Оргкомитетом игры, членами жюри, репетиция игры с ведущими; подготовка наглядного материала, мультимедиа, оборудования и т.п.+ Тематические беседы с обучающимися.

1 этап – Организационный

- Приветствие всех участников игры
- Правила игры и работы в команде
- Актуализация знаний: Видеоролик с удивительными животными нашего края «Зачем животные нужны нашей планете?»

2 этап - Основной

5 конкурсных заданий с чередованием динамических пауз

- Задание “Узнай животное по описанию”
- Задание “Мемогу” (развиваем память)
- Задание “Блиц - турнир” (устно, объяснялки)
- Задание “Малыш потерялся”(ориентирование по схеме).
- Задание “Лесные животные в мире сказок”

3 этап – Заключительный

- Сюрпризный момент с Мишкой
- Подведение итогов, награждение, фотосессия

Итоги игры среди команд ДОО:

Команда-победитель: "Совята", МБДОУ «Детский сад 38"

Команда: "Зверята", МАДОУ "Детский сад № 27"

Команда: "Лисята", МАДОУ "Детский сад № 26"

ЛАУРЕАТЫ команды:

"Маленькие эрудиты", МАДОУ "ЦРР-Детский сад № 21"
"Любознйки", МБДОУ "Детский сад № 11"
"Знатоки будущего", МАДОУ "Детский сад № 39"

Итоги игры среди команд НОО:

Команда-победитель: "Любознйки", МАОУ "Лицей "ВЕКТОРия"
2 место – команда: "Эрудит", МБОУ "СОШ №7";
3 место – команда: "Умные совы", МБОУ "СОШ №16 с УИОП".
ЛАУРЕАТЫ: Команда "Фиксики", МБОУ "СОШ №6".

Результаты игр размещены в сообществе МАУ ДПО «ЦНМО» в ВК <https://vk.com/cnmo59>

Вывод: Игра успешно реализована, поставленная цель и задачи выполнены. Анализ отзывов коллег, родителей, а также детей- участников - положительные.
В перспективе планируем цикл познавательных игр, и они также будут структурированы по этой трёхэтапной модели, представленной на слайде.
А для нас педагогов очень значимо видеть в глазах детей счастье и радость.

30 марта 2026г.

Организаторы игры: Бевзенко В.В., Воробьева Л.Г.