Группа: ПНК-354

Дисциплина: МДК 02.01

Преподаватель: Иванова Н.И.

Тема: Интеллектуальные игры . Особенности и возможности игры в образовательном процессе. Разновидности интеллектуальных игр и технология их организации и проведения. (2часа)

Задание: Сделать конспект по теме

**Теоретический блок**

В  современном мире высокими темпами развивается наука, увеличивается скорость поступления и переработки информации. Любая технология обладает средствами, активизирующими и деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Каждый обучающий хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися.

    Интеллектуальная игра является одной из эффективных  форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности – усвоение фактов, значимых  дат,  исторических имен и других событий.

Игра – это естественная для подростка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы ученика, но и удовлетворяет сегодняшние.  Я считаю, что преподаватель,  использующий интеллектуальную игру организует учебную и воспитательную деятельность, исходя из естественных потребностей подростка. Игра способна также решить ещё одну проблему – она органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности.В процессе игры у обучащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, они не замечают, что они учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают навыки, фантазию. Даже самые пассивные из учеников включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Интеллектуальная игра – это занимательная для субъекта учебная деятельность в условиях ситуации. Игра побуждает учащихся перевоплотиться в другого человека из прошлого или современности, заставляет его «прыгнуть выше себя», ибо он изображает взрослого, «примеривая на себя» условный или знакомый чей-то образ. Через понимание мыслей, чувств и поступков своих героев, учащиеся моделируют историческую реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностнозначимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую эпоху.

Понятно, что такая трудная задача требует от студента мобилизации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяет его кругозор и, самое главное, заставляет овладевать целым комплексом важных «взрослых» умений, в первую очередь, коммуникативных. Развиваются способности подростков к восприятию, сопереживанию.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет ряд функций: развлекательную, коммуникативную, игротерапевтическую, диагностическую, а также функции самореализации, коррекции и социализации. Назначение интеллектуальных игр – развитие познавательных процессов у студентов (восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность и другие) и закрепление знаний, приобретаемых на уроке. Характерным для каждой интеллектуальной игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о предмете в целом и о его существенных особенностях и т. д. В любом смысле игра носит обучающий характер. С другой стороны, неотъемлемым элементом каждой игры является игровое действие. Внимание ученика направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет общую задачу. Поэтому я полагаю, что игры представляются обучащимся не просто забавой, а интересным, необычным делом. Им нравится не только играть, но и быть авторами заданий. Чтобы сделать это, надо глубоко изучить тему. Достоинством является то, что в ходе игры понятия рассматриваются с многих сторон, в полноте их свойств.

 В играх применяются как верные, так и неправильные утверждения, что стимулирует развитие логического мышления. Проявляется самостоятельность в принятии решений, представляется   возможность отстоять свою точку зрения, почувствовать уверенность в своих знаниях, побороть страх перед одноклассниками. В результате этого раскрывается творческий потенциал студентов. Существует несколько психологических принципов стимулирования творческого поведения учащихся во время игры. Необходима доброжелательная, творческая, непринужденная атмосфера на занятии в группе. Преподавателю следует подавать пример творческого подхода, воздерживаться от оценок и критики творческих начинаний, поощрять оригинальные замыслы и таким образом стремиться к созданию атмосферы «мозгового штурма». Задавая вопросы и направляя ход мыслей школьников, учитель контролирует их активность, способствует творческому решению возникающих проблем. Тем самым реализуется творческое партнерство учителя и учеников.

События последнего времени подтвердили, что экономическая дезинтеграция, социальная дифференциация общества, девальвация духовных ценностей оказали негативное влияние на общественное сознание большинства социальных и возрастных групп населения страны, резко снизили воспитательное воздействие российской культуры, искусства и образования как важнейших факторов формирования патриотизма. Стала все более заметной постепенная утрата нашим обществом традиционно российского патриотического сознания. Объективные и субъективные процессы существенно обострили национальный вопрос. Патриотизм кое-где стал перерождаться в национализм. В общественном сознании получили широкое распространение равнодушие, эгоизм, индивидуализм, цинизм, немотивированная агрессивность, неуважительное отношение к государству и социальным институтам. Проявляется устойчивая тенденция падения престижа военной и государственной службы. Все эти факторы определили темы наших интеллектуальных игр.Ведь воспитание патриотизма начинается с углубленного познания своей Родины, своего края, района, города, села. Молодежь должна изучать прошлое Родины ради своего будущего. Людей, не имеющих родства с землей, потерявших «чувствование» Отечества, еще Ломоносов называл «нищими». Необходимо учить воспитанников ощущать себя русскими и гордиться своей нацией, любить Россию и быть счастливым от сознания, что она «твоя Родина». В воспитании у молодого поколения любви к Родине большую роль играет краеведение. Поэтому в интеллектуальные игры были включены его элементы и направлены на воспитание патриотизма, активной гражданской позиции студента, на развитие умений представлять себя и свою точку зрения, на осмысление проблем, которые существует в нашем обществе. . Игровая ситуация является наиболее естественным способом жизнедеятельности подростка, это мощный стимул в воспитании. Игра позволяет моделировать сложнейшие социальные процессы, создавать положительный эмоциональный настрой группы и поддерживать его на протяжении всего классного часа. Данная форма внеклассного мероприятия способствует формированию активной гражданской позиции, духовно-нравственных качеств, познавательной деятельности, осознания своих ценностных ориентаций, стремления к самостоятельному «добыванию» новых для себя знаний и умений, что обеспечивает ценностно-смысловую компетентность и личное самосовершенствование. В процессе игры идет формирование мировоззренческой позиции каждого обучающегося.

Такое мероприятие предполагает использование комбинации имитационных и эвристических методов, позволяющих решить поставленные задачи наиболее оптимальным образом. Представленный сценарий учитывает возрастные особенности студентов, уровень подготовленности участников, возможные эмоциональные воздействия, а также психологическую атмосферу всего мероприятия в целом.

Времена меняются, но игры и принципы их проведения остаются. Существуют определенные требования к организации интеллектуальных игр.

**Интеллектуальные игры как средство развития творческих и интеллектуальных способностей учащихся**

На смену ориентации общества на широкую информатизацию всех сфер жизни приходит эра нового, личностного образования. Становится очевидным, что процветание общества будет напрямую зависеть от развития духовных, личностных ресурсов человека, от эффективности создания творческого пространства для развития всех способностей детей, их личностных возможностей.

        Работа с одаренными детьми требует глубокого понимания природы «одаренности». Понятие «детская одаренность» - высокие творческие возможности ребенка, его способность к достижению оригинального результата в какой-либо деятельности. Одаренные дети отличаются от обычных мальчиков и девочек не столько способностью усваивать чужое, сколько потенциалом создавать новое.

         Именно эти 15 – 20 процентов от общего количества детей имеют возможности стать если не новыми Ломоносовыми или Чайковскими, то Профессионалами с большой буквы. Однако, возможность - еще не действительность. К сожалению, в неблагоприятных условиях творческое начало нередко слабеет и даже угасает.

         Поэтому от нас, педагогов, во многом зависит как личная судьба одарённых школьников, так и, по большому счету, будущее страны.

Одним из важных факторов, влияющих на развитие учащихся и на выявления скрытых одаренностей и способностей, является система внеклассной работы. Среди форм и методов внеурочной деятельности можно выделить различные факультативы, кружки, конкурсы, привлечение обучающихся к участию в различных олимпиадах и конкурсах вне школы, система внеурочной исследовательской работы.

        В школе особый приоритет получили интеллектуальные игры. В отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов, игры позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, праздник. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и старшеклассники.

        Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, формируемые школьной программой, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

       Основной целью проведения игр является развитие у детей творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов. Участие в различных состязаниях позволяет школьникам расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

          Игровая технология дает возможность в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники – игроки. Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного воздействия, т.к. играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами, игра – это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

         В школе сложилась своя система интеллектуальных игр, которая предоставляет равные шансы и условия детям для проявления способностей и достижения успеха в той или иной отрасли знаний, в творческой или спортивной деятельности.

          Благодаря целенаправленной работе наблюдается положительная динамика заинтересованности обучающихся в посещении кружков, секций, спецкурсов, растет интерес учащихся к знаниям, расширяется кругозор, развиваются коммуникативные, интеллектуально-познавательные и творческие способности.

       Практически все обучающиеся проходят через участие в интеллектуальных играх, которые начинаются уже в младших классах. Речь идет об учебных дидактических играх по предмету (природоведение, география, история) и межпредметных играх, которые являются средством формирования познавательного интереса и внимания.

       В школе проводятся тестовые («Брейн-ринг», «Своя игра») и сюжетные викторины. Примером таких викторин является серия запланированных литературных игр. Игровой сюжет присутствия сказочных и литературных героев позволяет не только разрешить учебные цели, но и вынести на обсуждение морально-этические вопросы современной жизни, обеспечивает мировоззренческое развитие лицеистов. Важно, чтобы игра помогала ребятам испытать чувство сопричастности к тем ценностям и научным понятиям, которые отражают опыт и мысль всего человечества. Такая игра учит мыслить так, как это свойственно для думающего человека.

       Отработана ролевая стратегия, где успех для достижения цели зависит от определяемой заданной игроку роли. Иллюстрацией сценарной ролевой стратегии является литературный суд, где участникам необходимо вжиться в представляемый на сцене образ и разыграть защиту и обвинение по всем законам судопроизводства. Похожие игры проводятся по химии, истории, информатике, математике.

         В стратегии игры главный путь к успеху лежит через правильное планирование уничтожения противника (шашки, шахматы).

         Интеллектуальные конкурсы как площадка личностного самовыражения учащихся позволяют ребятам максимально проявлять свои способности, проверять качество своих знаний, а педагогам – создавать условия для выявления, развития и поддержки одаренных обучающихся, формирования конкурентоспособной личности.

       Испанский философ Грациан сказал: «Знания должны быть в моде, а там, где этого нет, разумно притворяться невеждой».

        Сегодня перед обществом и перед нами стоит задача: сформировать моду на знания. В наш информационный век это особенно важно.

Интеллектуальная игра Castle Quiz — это возможность тратить время с пользой, где бы вы ни находились. Узнавайте новое в областях от космоса до кулинарии или вызовите друга на дуэль, чтобы выяснить наконец, кто из вас умнее.

         Обучающиеся школы – активные участники Всероссийской игры – конкурса «Инфознайка», Эрудит-марафона учащихся (ЭМУ), Международной олимпиады по основам наук и Интернет-олимпиады «Эрудиты планеты», а также многих других интеллектуальных конкурсов.

 «Кто стоит на месте, тот отстает». Мы всеми силами стараемся не стоять на месте и идти вперед вместе с нашими обучающимися.

Можно пользоваться ссылками:

1. <https://refdb.ru/look/1390530-pall.html>

2. <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-v-obrazovatelnom-protsesse-tsennostno-tselevoy-motivatsionnyy-i-funktsionalnyy-aspekty>

3. <http://modpk7.narod.ru/index/0-7>

Практический блок (2часа)

Тема: Разработка и анализ сценариев интеллектуальных игр на соответствие избранной области деятельности, возрасту обучающихся и санитарно-гигиеническим нормам

1.Разработать сценарий интеллектуальной игры по русскому языку «Счастливый случай», «Брейн-ринг», «Своя игра» и др.

Смотреть ссылки:

1. <https://www.maam.ru/detskijsad/metodicheskaja-razrabotka-intelektualnoi-igry-schastlivyi-sluchai.html>

2. <https://урок.рф/library/stcenarij_intellektualnoj_konkursnoigrovoj_progra_094349.html>

3. <https://kopilkaurokov.ru/informatika/meropriyatia/mietodichieskaia-razrabotka-intielliektual-noi-ighry-svoia-ighra>

2. Проанализировать интеллектуальную игру

Пример:

**Анализ внеклассного мероприятия**

17 февраля 2016 года в 4 «Б» классе МБОУ «Гимназия №12» мной было проведено внеклассное мероприятие в форме интеллектуальной игры на тему «В гостях у Шерлока Холмса».

Интеллектуальная игра позволяет активно включать детей в совместную творческую деятельность, развивает мотивацию к обучению и познавательные интересы детей. Интеллектуальные игры способствуют повышению качества знаний и умений детей, увеличению уровня их самостоятельности. Поэтому данная форма и тема особенно актуальна и интересна для учащихся среднего звена.

Содержание и форма проведения мероприятия полностью соответствуют запланированным целям и поставленным задачам:

1. Расширить представления детей о логических задачах и способах их решения;
2. Способствовать развитию воображения, пробуждению творческой активности детей;
3. Формировать положительное нравственное отношение к умственному труду;
4. Способствовать воспитанию коллективизма, учить детей работе в команде;
5. Развивать интерес к познанию окружающего мира;
6. Способствовать формированию положительной оценки таких качеств, как эрудиция, широта кругозора, любознательность;
7. Побуждать детей к накоплению знаний, к поиску информации.

Форма проведения мероприятия (интеллектуальная игра) была выбрана с учетом возрастных (для учащихся 7 класса более приемлема свободная форма проведения внеклассного мероприятия) и индивидуально-психологических особенностей учеников (в классе всегда существовала дружелюбная атмосфера).

Одним из мотивов выбора данного мероприятия стал повышенный интерес ребят к герою Артура Конан Дойла Шерлоку Холмсу, чему изрядно способствовали недавно вышедшие серии британского сериала «Шерлок», который учащиеся живо обсуждали во время перемен.

Материал внеклассного мероприятия полностью основан на общих знаниях ребят и предполагает использование логических навыков для решения актуальных задач.

В организации мероприятия прослеживался творческий элемент в деятельности учителя и учащихся: учитель старался создать атмосферу путешествия в гости к известному персонажу, ученики же активно проявляли творческое мышление при выполнении упражнений-испытаний.

Во время мероприятия учащиеся проявили энтузиазм и высокую активность, показали дисциплинированность и личную заинтересованность.

На внеклассном мероприятии царила деловая и в то же время дружеская атмосфера взаимопонимания и заинтересованности. Психологический климат был благоприятным и способствующим плодотворному сотрудничеству ведущего и учащихся для достижения поставленных целей.

Мероприятие имело следующую воспитательную ценность:

* Способствовало формированию всесторонне и гармонически развитой личности школьника.
* Воспитывало в учащихся качества сотрудничества и взаимодействия, дух соревнования и желание стать первым.
* Способствовало повышению мотивации к проявлению каждым учеником своих способностей, интеллектуальных умений.
* Развивало такие качества, как умение слушать другого человека, работать в группе.

Учащиеся оценили мероприятие как интересное и познавательное. Самой интересной и приятной частью мероприятия было объявление победителя и награждение команд (в качестве призов использовались медали сыщиков 1, 2 и 3 степени).

В целом мероприятие отличалось благоприятным психологическим климатом. Данная форма проведения мероприятия выбрана, на мой взгляд, удачно и является достаточно эффективной для данной ступени обучения.

В качестве недочета можно выделить невысокий уровень дисциплины в классе, что объясняется всеобщим эмоциональным возбуждением и соревновательностью учеников.

Работы сдать до 27.11.2020