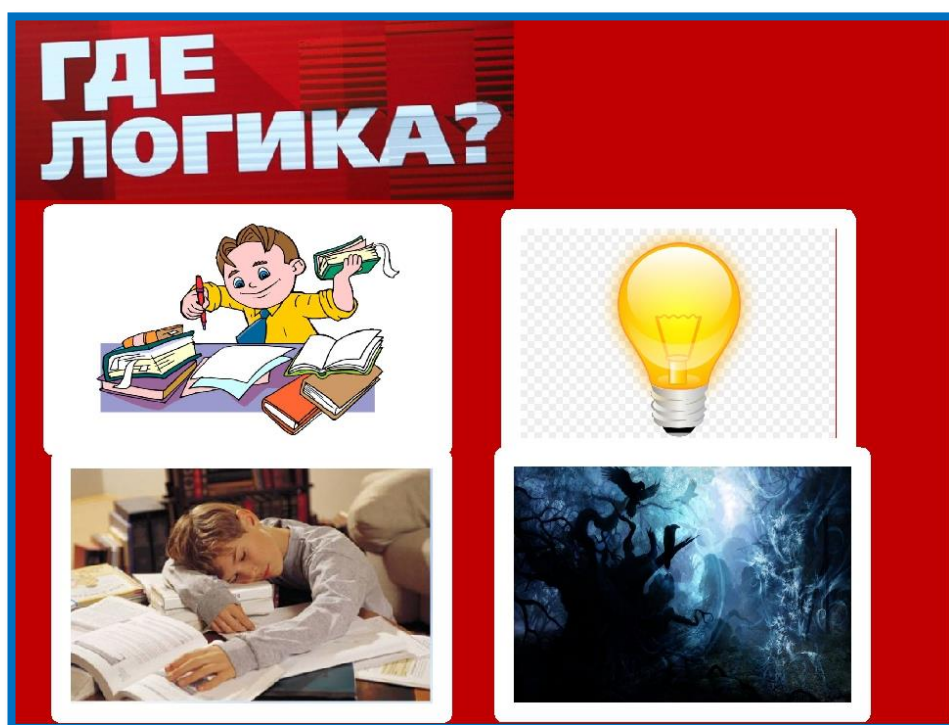


Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Гармония»
Чановского района Новосибирской области

«Активизация познавательной деятельности учащихся средствами интеллектуальных игр»

(сценарий педагогической учёбы
в Школе педагогического мастерства «Грани»)



2022 год

Педагогическую учёбу подготовила и провела:

Коробейникова Светлана Валентиновна – заместитель директора по воспитательной работе, педагог-организатор МБУДО ДЮЦ «Гармония»

**«Единственный способ стать умнее —
играть с более умным противником»**

Эмануэль Ласкер

Система дополнительного образования детей имеет в своем арсенале многообразие средств и форм работы по выявлению и развитию детской одаренности. В последнее десятилетие особый приоритет среди учащихся 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.

С незапамятных времен игры являлись неотъемлемой частью воспитательного процесса. Трудно переоценить их социальное значение. Вообще игра очень широкое понятие, одной из составляющих которого является интеллектуальные игры. По определению СИ. Ожегова, интеллект- «мыслительная способность, умственное начало у человека». И если учесть, что игра развивает и воспитывает определенные качества, то интеллектуальная игра будет являться наиболее эффективным средством пополнения знаний, расширения кругозора, развития познавательного интереса.

Цель: показать возможность использования интеллектуальных игр для активизации познавательной деятельности учащихся через сотворчество друг с другом и педагогом.

Задачи:

- Рассказать о значении интеллектуальных игр в развитии учащихся.
- Показать алгоритм разработки интеллектуальной составной игры.
- Демонстрация логики построения интеллектуальной составной игры.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, экран, презентация «Где логика?»

Участники: учащиеся и педагоги дополнительного образования МБУДО ДЮЦ «Гармония».

Время проведения игры: 40 мин.

Место проведения: актовый зал

Ход мероприятия

Добрый день, уважаемые коллеги. Я рада приветствовать вас на педагогической учёбе «Активизация познавательной деятельности учащихся средствами интеллектуальных игр».

В последнее десятилетие особый приоритет среди учащихся 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 дети младшего возраста, но и старшего.

Существует значительное разнообразие видов одаренности, которые могут проявляться уже в раннем возрасте. В их числе интеллектуальная одаренность, которая развивает интеллектуальные, познавательные, творческие способности личности.

Для детей с интеллектуальной одарённостью характерны следующие черты:

- высоко развитая любознательность, пытливость;
- способность самому “видеть”, находить проблемы и стремление их решать, активно экспериментируя;
- высокая (относительно возрастных возможностей) устойчивость внимания при погружении в познавательную деятельность (в области его интересов);
- раннее проявление стремления к классификации предметов и явлений, обнаружению причинно-следственных связей;
- развитая речь, хорошая память, высокий интерес к новому, необычному;
- способность к творческому преобразованию образов, импровизациям;
- раннее развитие сенсорных способностей;
- оригинальность суждений, высокая обучаемость;
- стремление к самостоятельности.

Любой психолог подтвердит: знания, полученные в игре -самые прочные. По словам выдающегося педагога-новатора Виктор Фёдорович Шаталина «Основная функция педагога не столько быть источником знания, сколько организовать процесс познания, создать такую атмосферу в группе, в которой невозможно не выучиться». В процессе обучения происходит воспитание познавательных интересов и потребностей, формирование мотивационной среды и системы познавательных ценностей, что несомненно способствует развитию детской одаренности.

Вообще игра очень широкое понятие, одной из составляющих которого

является интеллектуальные игры. По определению С.И. Ожегова, интеллект- «мыслительная способность, умственное начало у человека». И если учесть, что игра развивает и воспитывает определенные качества, то интеллектуальная игра будет являться наиболее эффективным средством пополнения знаний, расширения кругозора, развития познавательного интереса.

Познавательный интерес — это увлеченность человека, потребность к углубленному и творческому применению знаний. Если этот интерес есть у ребёнка, то он учится не ради похвал, наград и поощрений, а потому, что он увлечен учебой, стремится к совершенствованию своей личности и просто не может поступать по-другому. Но глубокий интерес возникает и развивается не сразу.

В настоящее время, интеллектуальные игры стали пользоваться большой популярностью. Они широко вошли в практику работы школ, центров творчества, библиотек, учреждений культуры, клубов по работе с молодежью. Телевидение успешно разнообразит передачи интеллектуальных состязаний, и они, как правило, имеют высокий рейтинг.

- Какие интеллектуальные игры знакомы вам?

(«Что? Где? Когда?», Кто хочет стать миллионером, «Своя игра», «Сокровища нации», «Сто к одному», «Поле чудес» и т.д.)

Интеллектуальные игры предполагают индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Сейчас я предлагаю вам поиграть в игру «Где логика?», которая состоит из 6 раундов.

Для этого вы уже условно разделены на команды. Осталось только озвучить названия команд. Игра у нас будет коллективная. Исполнение почетной роли жюри предоставляется педагогу дополнительного образования Евгению Валентиновичу Лапину.

Задача жюри оценивать правильность выполнения задания, подсчитывать баллы каждой команды и определить победителя.

Условия игры: за каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Разминка

Проведем небольшую разминку без оценки и решим логическую задачку и вопрос на сообразительность.

Логическая задача

“Уважаемые знатоки! Я хочу рассказать одну старинную историю. В шляпную лавку вошёл господин средних лет и объявил, что желает купить шляпу за 30 рублей. Свою покупку он оплатил 100-рублёвой банкнотой. У

хозяина лавки не было сдачи, он послал приказчика в соседний магазин разменять банкноту. Когда приказчик вернулся, покупателю была выдана понравившаяся ему шляпа, семьдесят рублей сдачи, и он удалился. Примерно через час прибежал хозяин соседнего магазина, сообщил, что 100-рублёвая банкнота оказалась фальшивой и потребовал взять её назад. Ничего не оставалось, как выплатить соседу 100 рублей настоящих денег. Вечером опечаленный хозяин лавки сел подсчитывать убытки. Помогите ему, уважаемые знатоки, и скажите: сколько всего рублей он потерял в этот день?”
ответ: 200 рублей: он потерял шляпу за 30 рублей, сдачу 70 рублей, 100 рублей вернул хозяину соседнего магазина.

Вопрос на сообразительность

В 1966 году в Германии начали выпускать стиральную машину. Она была компактная, недорогая, с функцией нагрева и таймером, и верхней загрузкой. Эта заурядная машина полюбилась немцам, особенно работникам кафе. Внимание, вопрос! Какое применение нашли для этой стиральной машины?

Ответ: варить сосиски

Дорогие коллеги, вы замечательно справились с заданием, а теперь я предлагаю перейти непосредственно к игре.

Игра «Где логика?»

Презентация

1 раунд «Найди общее»

1. Фрукты.
2. Язык.
3. Канцелярия.
4. Лев.
5. Птицы.



2 раунд «Угадай фильм»

*По трём картинкам догадаться
какой известный фильм зашифрован.*

1. Иван Васильевич меняет профессию.
2. Властелин колец.
3. Пираты Карибского моря.
4. Бриллиантовая рука.
5. Шерлок Холмс.

3 раунд «Секретные материалы»

Представляем фотографии известного человека в детстве. Необходимо угадать кто это.



1. Путин В.В.
2. Пугачева А.
3. Киркоров Ф.
4. Бузова О.
5. Гагарин Ю.
6. Никулин Ю.

4 раунд «Угадай окончание высказывания»

Дано начало известного высказывания. Из трёх предложенных картинок одна картинка подсказка, остальные путают. Необходимо угадать окончание фразы.

1. ...не браком по расчёту.
2. ... быть человеком.
3. ... в искусство.
4. ... своей профессии.
5. ... пожарные и милиционеры.

5 раунд «Лишняя профессия»

Даны четыре изображения профессий, одно из которых является лишним. Задача игроков отгадать лишнюю профессию и обосновать свой выбор.

1. Полицейский.
2. Повар.
3. Радиоведущий.
4. Бухгалтер.
5. Дворник.

6 раунд «Киноробусы»

По картинкам определить название фильма.

1. Холодное сердце.
2. Ледниковый период.
3. Последний богатырь.
4. Доктор Айболит.
5. Дюймовочка.



Заключение

Ну вот и все. Игра закончилась. Отрадно, что все присутствующие участвовали в выполнении задания, все молодцы.

И на прощанье давайте узнаем, какая же команда стала победителем. Слово жюри.

На память о сегодняшней игре, я хочу подарить вам небольшой сувенир. (Награждение)

Спасибо всем!



Список литературы

<https://infourok.ru/masterklass-aktivizaciya-poznavatelnoy-deyatelnosti-obuchayuschih-sredstvami-intellektualnih-igr-1475193.html>

Наши координаты:

632201 НСО, р.п. Чаны,

ул. Победы, 55

тел. 8(383-67)21-413

факс.: 8(383-67)23-425

e-mail: garmoniy@mail.ru

Сайт ДЮЦ «Гармония» -

www.garmoniyacha.edusite.ru



ДЮЦ «Гармония»