***Лебедева Т.В.***

***Педагог дополнительного образования***

 ***высшей квалификационной категории***

**Методические рекомендации по организации и проведению интеллектуальных игр**

В рамках перехода к федеральным государственным стандартам второго поколения большая роль уделяется развитию личности ребенка. Проблема активности личности в обучении — одна из актуаль­ных как в психологической, педагогической науке, так и в обра­зовательной практике.

 Педагоги, отмечая равнодушие у обучаемых к знаниям, неже­лание учиться, низкий уровень развития познавательных интере­сов, пытаются конструировать более эффективные формы, моде­ли, способы, условия обучения. Интеллектуальные игры как раз способствуют стимулированию самообразования и самосовершенствования.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

* целеполагания;
* планирования;
* реализации цели;
* анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее доброволь­ностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В то же время, в методической литературе недостаточно разработаны теоретические и методические вопросы организации интеллектуальных игр. Поэтому предлагаемые в литературе сценарии мероприятий чаще всего адаптированы к условиям того детского коллектива или учреждения, для которых они разработаны, и не всегда применимы в других условиях. Данная методичка предназначена для педагогов дополнительного образования и педагогов образовательных учреждения.

Для того чтобы игра прошла успешно и интересно для детей, необходимо проведение большой подготовительной работы. И начать эту работу необходимо с определения целей и задач игры.

Цели могут ставиться разные: более общие, например, популяризация знаний через интеллектуальные игры, воспитание патриотизма; более конкретная – диагностирование знаний по какому-либо предмету и т.д. От цели зависит подбор заданий к играм.

Участниками игры могут быть дети разных классов.

Предварительная подготовка игры включает в себя следующее:

* Подбор и написание заданий к играм в соответствии с возрастом участников.
* Создание презентации к игре, для большей наглядности и восприятия заданий.
* Подготовка раздаточного материала (бланки с заданиями, бланки для ответов).
* Формирование команд и счётной группы.
* Подготовка помещения, наличие ПК, проектора, экрана, колонок, столов и стульев.

В настоящее время существуют различные виды интеллектуальных игр, самыми известными являются «Что? Где? Когда?», «Пентагон», «Своя игра», «Интеллектуальная десятка», «Азбука», «Интеллектуальный пинг-понг» и другие.

**Правила игр:**

**«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

Задаётся вопрос. На обсуждение каждого вопроса дается одна минута. По истечении времени сдаётся ответ. В игре принимают участие одновременно все команды. Основной зачетный показатель – сумма правильных ответов, дополнительный – суммарный рейтинг команды. Состав команды – 6 человек, один из которых является капитаном команды.

 **«СВОЯ ИГРА»**

Игра состоит из тем. В каждой теме по пять вопросов, от самого простого до сложного, в зависимости от сложности и сумма баллов (от 10 до 50). На обсуждение каждого вопроса дается 15-20 секунд, ответы сдаются в письменном виде. В игре участвуют все команды одновременно, количество человек в команде – 6. Правильный ответ «+» количество баллов за этот ответ, неправильный « - « количество баллов. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов.

**«ПЕНТАГОН»** Игра состоит из тем. К каждой теме 5 подсказок: от самой сложной до лёгкой. Отвечать можно с любой подсказки. Правильный ответ с первой подсказки даёт 5 очко, со второй 4 очка, с третьей 3 очка, с четвёртой- 2, с пятой – 1 очко. За каждый неправильный ответ – минус одно очко. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов.

**«ДЕСЯТКА»** (может быть семёркой, шестёркой и т.д. зависит от количества заданий)

Игра состоит из заданий. Каждое задание содержит несколько вопросов или иных интеллектуальных или творческих задач. В связи с многообразием форм и разновидностей заданий – рекомендации по выполнению каждого задания доводит до команд ведущий игры. Ответы команды сдают непосредственно на бланке с заданиями, на выполнение каждого задания отводится строго определённое время. В зачёт идут количество правильных ответов. За невыполненные или неправильные ответы очки не вычитаются.

**«АЗБУКА»**

Предлагается на экране 30 наборов по 3 изображения в каждом. В каждом наборе изображения можно назвать таким образом, что первые буквы этих названий совпадают. В ответах указываются все три названия и буква. Буквы не повторяются, составляют из себя почти весь алфавит (кроме букв «Ъ» «Ь» и «Ы»).За каждый правильный ответ- один бал, неправильные ответы не оцениваются. Победитель определяется по сумме набранных баллов.

Все игры подходят для детей различного возраста, всё зависит от заданий, которые вы подберёте для той или иной игры.

**Интеллектуальная** **игра** – это прекрасное средство мотивации к самостоятельной поисковой и исследовательской деятельности. Правильно организованная интеллектуальная игра способна сплотить детский коллектив, повысить мотивацию к изучаемому предмету, интеллектуальному досугу, повысить авторитет педагога.

**Рекомендую использовать интеллектуальные игры педагогам дополнительного и обязательного образования в своей педагогической деятельности.**

**Пример игры для хореографических коллективов**

**Игра: «Интеллектуальная рулетка»**

***Цель:*** проверка знаний и умений, полученных в течение года на занятиях.

***Задачи:***

- создать условия для самостоятельной умственной деятельности

- создать положительный эмоциональный настрой на работу, атмосферу соревнования

- учить сотрудничеству и корректному соперничеству (навыки коммуникаций)

Для проведения игры необходимо:

*Раздаточный материал:* чистые листы бумаги, карандаши

*Игровой материал*: игровое поле с секторами, карточки с заданиями, карточки с символами команд.

Предварительная работа:

подбор заданий для игры

изготовление игрового поля, карточек

подготовка раздаточного материала

Правила и ход игры:

Обучащиеся делятся на две команды.

Команды по очереди выбирают один из девяти секторов на игровом поле.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **4** | **7** |
| **2** | **5** | **8** |
| **3** | **6** | **9** |

 Каждый сектор включает своё задание:

1 – назвать элемент танца (картинка или фото)

2 – станцевать элемент («Верёвочку», «Дробушки», «Самба-ход» и т.п.)

3 – название танца (фрагмент на экране, показ педагогом и т.д.)

4 – шароид (Дарвин, потерявший последнюю букву в имени + звук израненной души = танец – Чарль + стон = чарльстон)

5 – назвать известного хореографа

6 – назвать из какой страны танец

7 – показ позиции (1, 2 …)

8 – перевёртыши («ха-ха-ха» танец «ча-ча-ча»)

9 – из какого балета музыка

Команда отвечает на задание, обсуждение 1 минута.

Если ответ дан верный – на сектор кладётся карточка со знаком команды, если неверный ответ – со знаком противника.

Игра ведётся до тех пор, пока какая-нибудь из команд не выставит ряд своих символов: три вряд по диагонали, по вертикали или по горизонтали.

Если ряд не получается выстроить – побеждает та команда, у которой больше символов на поле.

Игра может повториться до трёх (пяти) раз.

Игра рекомендуется для проведения в разных областях, для разных возрастов - для этого нужно изменить задания на игровом поле.

**Список литературы**

* + - 1. Педагогические технологии: учебное пособие для студентов педагогических специальностей/под редакцией В.С. Кукушина – Изд. 4-е перераб. И доп. – Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ»; Феникс, 2010.
			2. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М,1996.
			3. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М, 1999.
			4. Детская энциклопедия. Танцы от А до Я, под редакцией В.Полякова – АО «Аргументы и факты» - М, 1996.