**Игра «Интеллектуальный ринг»**

**Актуальность темы.**

Актуальность применения интеллектуальных игр связана с тем, что в настоящее время перед современной педагогической наукой стоит проблема как повысить интерес школьников к предметам. Одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития учащихся является игра. Она является важнейшим способом накопленного опыта от старшего поколения к младшему. С её помощью можно моделировать жизненные и учебные проблемные ситуации. В процессе игры учащиеся используют, прежде всего, свой личный опыт, а также свои представления об опыте разыгрываемого героя, т.е. через подражание формируется своеобразная цепочка действий. В ходе игры учащиеся не копируют своего героя, а подражают ему. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету, создаёт ситуации, наполненные эмоциональными переживаниями, стимулирует деятельность учащихся. В игре проявляются многие качества личности.

Итак, **игра** - понятие многогранное. Существуют различные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие ловкость, силу, третьи развивают конструкторские навыки и т. д. Педагогика располагает богатым арсеналом точных средств воздействия на детей с конкретной воспитательной направленностью. Игры отличное дополнение к учебному процессу в развитии важнейших психических свойств ,необходимых для труда, приобретения высоких моральных качеств, формирования гражданского сознания. Игры мы рассматриваем как способ подготовки детей к жизни, как психолого-педагогическое средство развития и воспитания. В игре наглядно видно, что у детей в избытке и чего им недостает, над, чем следует потрудиться учителю (воспитателю, родителю). Следует помнить, игры индивидуальны и требуют индивидуального подхода и серьёзной подготовки. Одним из важнейших направлений системы образования является интеллектуальное развитие учащихся, в рамках которого на всех общешкольных мероприятиях традиционно проводятся различные интеллектуальные игры. С появлением в наше время мультимедийных проекторов игры стали проводить многие педагоги, библиотекари с компьютерным сопровождением. Достоинства: бόльшая наглядность, возможность зрителям самим пытаться ответить на вопросы, задействованы различные органы чувств, что улучшает восприятие информации.

**Интеллектуальная игра** — это вид [игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), основывающийся на применении игроками своего [интеллекта](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82) или [эрудиции](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F). Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

К большому сожалению, количество людей, увлекающихся интеллектуальными играми падает из года в год, очень часто они вытесняются глуповатым, привлекательно-увеселительными играми, но мы продолжаем верить в жизнеспособность интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры направлены на расширение кругозора, закрепление знаний, развитие находчивости и смекалки. Интеллектуальные игры пробуждают в детях интерес к различным областям науки, техники, искусства. Сфера применения интеллектуальных игр велика: уроки- обобщения, предметные недели, внеклассные мероприятия, занятия дополнительного образования, тематические классные часы, тематические вечера…

Форматы разных интеллектуальных игр, например таких как: [«Что? Где? Когда?»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D1%82%D0%BE%3F_%D0%93%D0%B4%D0%B5%3F_%D0%9A%D0%BE%D0%B3%D0%B4%D0%B0%3F), [«Своя игра»](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B2%D0%BE%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), [интеллектуальные олимпиады](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%BF%D0%B8%D0%B0%D0%B4%D1%8B), [брэйн-ринг](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%80%D0%B5%D0%B9%D0%BD-%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B3) и других каждый год расширяются и апробируются из года в год организаторами мероприятий.

Достоинства этих форматов игр также в том, что, они созданы в среде офисных приложений, веб-приложений и изменить при необходимости названия тем и вопросов в них несложно.

Игра - это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни. (С. Т. Шацкий).

**Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»**

**Цель** – создание необходимых условий для интеллектуального развития, для успешного, продуктивного применения воспитанниками информации из различных областей знаний через игровую деятельность.

**Задачи:**

1. Развивать творческие способности, логическое мышление воспитанников.

2.Повышать интеллектуальный и культурный уровень воспитанников, расширять кругозор.

3.Повышать интерес к учебно- познавательной деятельности.

4. Продолжить формировать навыки конструктивного взаимодействия в команде, аргументировано оценивать результат деятельности сверстников (воспитывать чувство товарищества, взаимоуважения, толерантности отношения друг другу).

5. Развивать культуру межличностного общения: умение работать в группе, в команде, умение сотрудничать.

6. Продолжать формирование и развитие умения чётко и правильно формулировать ответы, быстро находить верное решение.

**Ожидаемый результат**: Развитие творческих способностей, логического мышление воспитанников.

-повышение интеллектуального и культурного уровня воспитанников, расширение кругозора воспитанников.

-активизация интереса к учебно- познавательной деятельности.

-формирование навыков конструктивного взаимодействия в команде, аргументированное оценивание результата деятельности сверстников. -развитие культуры межличностного общения: умение работать в группе, в команде, умение сотрудничать.

- формирование умения чётко и правильно формулировать ответы, быстро находить верное решение.

Форма проведения интеллектуальной игры "Брейн-ринг” очень интересна для учащихся любого возраста, так как предполагает острый дух соперничества. Проведение таких игр способствует повышению интеллектуального уровня школьников, развитию эвристических способностей, сплочению детских коллективов.

Данное мероприятие было проведено с ребятами из 7 классов (3 параллели). Каждый класс собирает команду из 6 человек, остальные дети выступили в качестве болельщиков, оформляют плакаты и сочиняют "кричалки” в поддержку своей шестерки знатоков.

**Участники и условия проведения:**  
В игре участвуют три команды по 6 человек (включая капитана); у каждой команды – свой игровой стол, название, специальная “сигнальная” карточка.

**Ход игры:**

**1**.Представление команд. Ведущий называет команду, вызывает участников (по одному), приглашая за игровой стол, называя имя каждого воспитанника и сопровождая выход участника, характерной чертой, присущей данному ребенку (небольшой характеристикой).

Представление жюри. В качестве экспертной комиссии (жюри) можно выбрать группу преподавателей или одного представителя с каждого класса.

**2.** Основная часть. Ведущий задаёт вопросы, которые оцениваются по 3-х балльной шкале. Максимальное время обсуждения – 1 минута.  
(Обсуждение начинается – время “включается”) по сигналу ведущего.  
Команда, у которой готов ответ, может прервать время для дачи ответа. (По команде ведущего “время” останавливается). Если ответ неправильный, а время - 1 минута - ещё не вышло, то соперники продолжают обсуждение в

поисках правильного ответа. Ответ второй команды после неправильного ответа первой оценивается в 2 балла.

Готовность команды к ответу – поднятая рука капитана команды.

Во время ответа одной команды на вопрос другие команды должны соблюдать тишину, т.е. не должны перебивать.  
  
**3.** Полное время игры – 50 минут .

**4.** По истечении времени раздаётся сигнальная сирена, подводятся итоги (оглашается счёт), называются победители.  
  
**Предварительная подготовка:**

Игру можно сопровождать компьютерной презентацией и музыкальным сопровождением.

**Оборудование**: песочные часы (секундомер), гонг, табло, три круглых стола, карточки.

**Ход игры.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы игры** | **Ход игры** | **УУД, выполняемое воспитанниками на данном этапе игры** |
| I. **Организационный момент.**  *1. Вступительное слово ведущего.*  -выделение содержательной области;  *2. Представление команд. Выборы капитанов в командах.*  *3.Представление жюри.*  *4. Инструктаж. Правила игры.*  **2.Основной этап игры.**  **1. Раунд. Предметный**  **2.Раунд**  **3.Раунд**  **4. Раунд**  **5. Раунд.**  **6. Раунд.**  **Чёрный ящик.**  **Подведение итогов.**  **Рефлекия** | (слайд 1)  Добрый вечер, уважаемые воспитанники, а так же уважаемые гости, коллеги. Ребята, наступил час, когда мы определим самый интеллектуальный класс. Как важно в современном мире научиться работать в команде, особенно тогда, когда нужно найти правильный ответ. В честной и бескомпромиссной борьбе сегодня встретятся три команды эрудитов. Это борьба, чтобы выяснить, кто лучше знает, мыслит, слушает, правильно формулирует ответы, быстро находит верное решение, умеет работать в группе, в команде, умеет сотрудничать.  Китайский мудрец Конфуций утверждал: «Три  пути ведут к знанию: путь размышления – это путь самый благородный, путь подражания – путь самый легкий, и путь опыта – это путь самый горький».  (слайд 2)  Участникам предлагается вступить в борьбу за звание лучшей команды на благородном пути размышления. Я хочу поприветствоват участников интеллектуальной игры «Брейн-ринг». Команды приглашаются на ринг.  *Также можно предложить другой вариант формирования команд. Заранее приготовить фишки разной цветовой гаммы в соответствии количеству команд, и перед началом игры каждый участник вытаскивает фишку определенного цвета и садится за стол, где указатель соответствующего цвета (солянка), (винегрет), (ассорти).*  **Представление команд:**  Итак, команды, которые сойдутся на интеллектуальном поле брани: команда «Крепкий орешек» - 7 «А» класс, - команда 7 «Б» (класса «Всеведы»-, команда 7 «В» класса «IQ». Это лучшие представители 7-ых классов.  Звучит музыка из передачи Что? Где? Когда?  Мы встречаем команду (7«А» класса) «Крепкий орешек». Приглашение и выход участников (по одному) за игровой стол, называя имя каждого воспитанника и сопровождая выход участника, характерной чертой, присущей данному ребенку (небольшой характеристикой).  Команда соперников (7«Б») «Всеведы»!  Команда соперников (7 «В») - «IQ»!  А у этих достойных эрудитов есть болельщики?  Представляю оценщиков интеллектуального клада- жюри. Представление жюри.  Основное правила игры:  1. Игра состоит из разминки и 6 раундов.  Разминка. В течение 1 минуты команде предлагается выбрать капитана, девиз команды, который соответствует с названием команды. На представление команды дана 1 минута.  Каждому раунду соответствуют свои правила, которые будет оглашать ведущий.  2.Оценочная система игры - баллы. За правильный ответ -3 балла. Если ответ неправильный, а время - 1 минута - ещё не вышло, то соперники продолжают обсуждение в поисках правильного ответа. Ответ второй команды после неправильного ответа первой оценивается в 2 балла  4. Команда, у которой готов ответ, может прервать время для дачи ответа. (По команде ведущего “время” останавливается).  5.Максимальное время обсуждения – 1 минута.  6.Начало, и время окончания обсуждения фиксирует хранитель времени, сопровождая начало и окончание звуковым сигналом.  (музыкальный треугольник)  7.Капитан команды назначает и представляет участника команды, для дачи ответа.  8.Готовность команды к ответу – поднятая рука капитана команды.  9.Во время ответа одной команды на вопрос другие команды должны соблюдать тишину, т.е. не должны перебивать.  10.Председатель жюри озвучивает результаты.  **Ход игры.**  Бой умнейших начинается!  Разминка. В течение 1 минуты команде предлагается выбрать капитана, девиз команды, который соответствует с названием команды. На представление команды дана 1 минута.  Хранитель времени подает сигнал о начале раунда.  Каждая из команд представляет свое творчество.  Слово предоставляется команде «Крепкий орешек».  Слово предоставляется команде «Всеведы».  Слово предоставляется команде «IQ».  Командам предлагаются вопросы из разных сфер знаний. Ведущий задаёт вопросы, которые оцениваются по 3-х балльной шкале. Максимальное время обсуждения – 1 минута. (Обсуждение начинается – время “включается”) по сигналу ведущего. Обсуждение заканчивается по сигналу хранителя времени. Команда, у которой готов ответ, может прервать время для дачи ответа. (По команде ведущего “время” останавливается)  Природа  ● Звезда, расположенная по отношению к Земле ближе всех других звезд. (*Солнце*)  ● По легенде эти птицы спасли Рим. (*Гуси*)  География (из области)  ● Другое название горы Джомолунгма. (*Эверест*)  ● Пролив, соединяющий Северный Ледовитый и Тихий океаны. (*Берингов*)  Общество  ● Самое первое право, которое получает человек. (*Право на жизнь*)  ● Терпимость к чужим мнениям, верованиям, поведению. (*Толерантность*)  История  ● Уязвимое место Ахиллеса. (*Пятка*)  ● Он написал «Повесть временных лет». (*Нестор*)  Логика. Эта тема объединяет вопросы логического характера из разных областей знания.  ***Экономика.***  Известно, что платежная система Visa – американская, а MasterCard – европейская. На какую карту лучше положить деньги для поездки, если вы собрались в Австрию?  ● Visa.  ● ***MasterCard*.**  ● Лучше взять наличными евро.   * Лучше взять наличными доллары США.   ***История.*** Известно, что Филиппинские острова были названы в честь испанского короля Филиппа II.  А какой штат США получил свое название в честь французского короля Людовика XVIII, или, как иначе его называют, Луи XVIII?  ● Алабама.  ● Арканзас.  ● Джорджия.  *●* ***Луизиана.***  ● Оклахома.  ● Миссисипи.  ● Техас.  Жюри подводит итоги.  На этом этапе потребуется предельная внимательность и зрительная память. Командам предлагается просмотреть слайды с различными изображениями, по две секунды каждый , а затем ответить на вопросы. За каждый верный ответ – 3 балл. Отвечают только игроки. Команды не имеют права подсказывать.  ***Вопросы первому участнику***  ● Справа или слева от цветка летел колибри? (*Справа*)  ● Какого цвета был жилет у кота Базилио? (*Зеленого*)  ● Справа или слева было яблоко на иголках ежа? (*Справа*)  ● Правая или левая нога футболиста была на мяче? (*Правая*)  ● Какого цвета было платье на девочке Жене из сказки «Цветик-семицветик»? (*Красного*)  ● Сколько медведей было изображено на картинке? (*Медведица и три медвежонка*)  ● В какую сторону летел стриж?(*В правую*)  ● Сколько было желтых цветов на фото? (*Четыре*)  ***(Приложение 2***),  Конкурс капитанов. Блиц - турнир.  На ринг вызываются капитаны. Задача: быстро и правильно ответить на определенное количество вопросов. За каждый правильный ответ команде присуждается 1 балл. Время на размышление 15 секунд, принимаются досрочные ответы.  ● Эта дикая малина получила свое название за то, что ветви её сплошь покрыты острыми шипами. (*Ежевика*)  ● Этот крупный цветок называют «цветком солнца» или «солнечным сыном». (*Подсолнух*)  ● Самая маленькая птичка. (*Колибри*)  ● Самое большое животное. (*Синий кит*)  ● У этой птицы под клювом имеется кожистый мешок для складывания улова. (*Пеликан*).  ● Эта птица выводит птенцов зимой или осенью. (*Клёст*)  ● Имя вожака волчьей стаи, приютившей Маугли. (*Акела*)  ● За этой нотой следует нота «ре».(*До*)  ● Цвет, который получается при смешивании красного и желтого.  (*Оранжевый*)  ● Им гребут, плывя на лодке.(весло)  ● На этом музыкальном инструменте играл крокодил Гена. (*Гармошка*)  ● Эту ноту кладут в суп. (*Соль*)  ● Он управляет оркестром. (*Дирижер*)  ● В этой стране впервые изготовили бумагу. (*В Китае*)  ● Животное, которое обладает самым громким голосом. (*Крокодил*)  ● Название морских волн, возникающих при землетрясении. (*Цунами*)  ● Башенные часы с музыкой. (*Куранты*)  ● Слово, которое состоит из трех слогов, а указывает на 33 буквы. (*Алфавит*)  ● Так называется расположенный в пустыне участок густой растительности. (*Оазис*).  ● Назовите самую многочисленную нацию на планете. (*Китайцы*)  ● Его называют легкими Земли. (*Лес*)  ● Кличка собаки, которая первой совершила полет в космос. (*Лайка*)  ● Этим словом мы называем компьютер, который помещается в чемодан. (*Ноутбук*)  ● Эти геометрические фигуры представляют собой гробницы фараонов. (*Пирамиды*)  Этот раунд посвящен популярному японскому жанру короткого стихотворения – хокку.  Хокку – жанр японской поэтической миниатюры. Хокку состоит из трёх стихов фиксированного слогового состава: 5-7-5. Всего 17 слогов. В Японии жанр хокку олицетворяет вечную неразрывную связь человека и природы.  *Ведущий читает вслух трехстишие*:  Вот выплыла луна,  И каждый мелкий кустик  На праздник приглашен.  Задание участникам – подобрать к этому хокку название из предложенных вариантов:  ● ночная красота;  ● *равенство;*  ● весна пришла;  ● одиночество.  На выполнение задания дается 1 минута.  Затем ведущий читает вслух четыре стихотворения. В них есть нечто общее. Надо определить это общее и через минуту дать название, которое объединило бы все эти стихотворения.  ● Вкруг деревни сошлись,  По склонам гор прилепившись,  Яблони в вешнем цвету…  ● Заглядевшись на солнце,  Незаметно забрел я в сад –  А там пионы в цвету!  ● Смотрю без конца  На картинку с видом осенним –  Раскрытый веер.  ● Неспешно ступает  По заснеженной зимней бахче  Большая кошка.  ***Ответ:*** времена года.  Задание повышенной сложности.  Варианты вопросов:  ● Какая связь между городом в Англии, ружьем калибра 30/30 и одним из элементов компьютера?  (*Одно и то же название – Винчестер*)  ● На языке древней Индии это число «сунья». Арабы перевели это слово на свой язык, и оно стало называться «сифр». Не правда ли, напоминает что-то знакомое. «Сифр» – цифра. А какое это число? (*«Сифр», то есть цифра, обозначает число 0*)  -Какое оружие было у мушкетеров? (мушкет)  **Супер - блиц.**  А теперь завершающий раунд – супер-блиц.  Каждая команда за одну минуту отвечает на серию вопросов. За раунд может набрать 11 баллов.  ***На вопросы отвечает первая команда***  1.Какой мультипликационный герой говорит: “Ребята, давайте жить дружно”? (кот Леопольд)  2.У кого есть шапка без головы,  нога без сапога? (гриб)  3.На сколько частей разделён отрезок, если на нём три точки? (4 части)  4.Какого цвета козлик, живший у бабушки? (серенький)  5.Сколько штук в дюжине? (12)  6.Назовите столицу России (Москва)  7.Чем кончается всё? (ё)  8.Кто спит головой вниз? (летучая мышь)  9.Пингвин – птица или зверь? (птица)  10.Место, куда попал думающий индюк? (суп)  11. Кто такая Матильда в мультфильме о Малыше и Карлсоне? (кошка)  ***На вопросы отвечает вторая команда:*** 1. Двуногое жилище Бабы Яги (Избушка.)  2. Кто придумал Карлсона? (Астрид Лингрен)  3. Кто автор книги “Приключения Тома Сойера? (Марк Твен.)  4. На каком языке говорят в Лондоне? (Английский.)  5. 9 x 8 (72.)  6. Какое зодиакальное созвездие идёт после Водолея? (Рыба.)  7. Назовите столицу Англии (Лондон).  8. Какое лекарство принял кот Леопольд, чтобы стать злым? (Озверин.)  9. Столица Коми Республики (Сыктывкар.)  10.Чёртова дюжина – это сколько? (13.)  11. Назовите столицу Франции? (Париж.)  ***На вопросы отвечает третья команда:***  1.Как называется деревня, куда приехал дядя Фёдор с Матроскиным? (Простоквашино.)  2.Кто из сказочных героев летал в ступе? (Баба-Яга.)  3.Лучший друг крокодила Гены (Чебурашка.)  4.Какое зодиакальное созвездие начинает календарный год? (Козерог.)  5.Какое сейчас тысячелетие на дворе? (третье тысячелетие.)  6.Кто автор сказки про Чипполино? (Дж Родари)  7.Какой рукой лучше мешать чай? (ложкой)  8.35 июля – это когда? (4 августа)  9.Когда температура тела воробья ниже: летом или зимой? (Одинаковая.)  10.Сколько ног у паука? (Восемь ног.)  11.На что похожа половина яблока? (На вторую половину.)  ЧЕРНЫЙ ЯЩИК  Помощник ведущего выносит на сцену черный ящик.  *Ведущий поясняет*: внутри лежит то, что индейцы майя называли «чикле». Они делали это из  тягучего вкусного сока дерева сапподила. Одни это очень любят, а другие – терпеть не могут. В Сингапуре продажа этого даже запрещена, и это отпускается только по рецепту врача. В конце XIX века один американский коммерсант Вильям Ригли провел рекламную акцию. Он давал это бесплатно при покупке мыла и муки. Вскоре это стало популярнее, чем основной продукт. С тех пор коммерсант перешел на производство только этого.  ***Вопрос:*** Что находится в черном ящике? (*Жевательная резинка*)  *Другой вариант зада*ния: в древнем Китае размоченную кору тутового дерева расщепляли на тонкие ленты и варили в растворе извести два часа. Затем полученную массу разбивали молотками, добавляли клей, заливали водой и всё это просеивали через мелкое сито. Массу, осевшую в сите, опрокидывали на доску и прессовали.  ***Вопрос:*** Как мы называем полученное изделие, лежащее в черном ящике? (*Бумага*)  Подведение итогов.  Жюри подводит итоги. Проходит награждение команд.  Уважаемые участники игры! Игра завершена, и хотелось бы узнать ваше мнение о ней, о вашем настроении, о ваших чувствах. Я предлагаю вам составить синквейн от ваших команд  Что такое синквейн?  Я предлагаю вам посмотреть слайд с правилами написания синквейна.  *(Слайд о синквейне.)*  После работы над синквейном команды зачитывают их.  - Всем большое спасибо за интересную игру! До встречи! До свидания! | **Регулятивные УУД-** определить цель с помощью педагога.  **Коммуникативные УУД-** сотрудничать в совместном решении проблемы.  **Регулятивные УУД**- определить цель с помощью учителя;  **Коммуникативные УУД-** выполнять различные роли в группе; сотрудничать в совместном решении проблемы; оформлять свои мысли в устной речи с учетом своих жизненных ситуаций; умение слушать и вступать в диалог.  **Регулятивные УУД-** учится обнаруживать и формулировать проблему совместно с педагогом; работать по плану, сверять свои действия с целью; выполнять действия по заданному образцу;  **Познавательные УУД-** умение структурировать знания; преобразовывать информацию из одной формы в другую; умение перерабатывать информацию для получения необходимого результата, в том числе для создания нового продуктаю  **Коммуникативные УУД**- умение осознанно строить речевые высказывания через диалог и речевое сотрудничество; высказывать свою точку зрения; инициативное сотрудничество в поиске и в сборе информации; учиться уважительно относиться к позиции другого; **-** сотрудничать в совместном решении проблемы.  **Регулятивные УУД –** умение определять успешность и выполнения своей работы и работы всех;  **Коммуникативные УУД**- умение слушать в диалог. |

**Литература:**

ли