**Совершенствование речемыслительной деятельности школьника средствами интеллектуальных игр.**

Основной задачей современной школы является совершенствование учебно-воспитательного процесса, обеспечивающего повышение качества образования школьников, неразрывно связанного с их речемыслительной деятельностью.

Благодаря речемыслительной деятельности, учащийся воспринимает, переосмысливает и реструктурирует информацию, чтобы затем использовать ее вновь в речи. Однако речемыслительная деятельность направлена не только на восприятие учебного материала. Она способствует формированию отношения ученика к ней самой, а через нее – к миру, поскольку является составной частью практически любого вида деятельности человека. Влияя на качество учения, воспитание и развитие школьников, развитая речемыслительная деятельность обеспечивает лучшее и качественное усвоение информации, развивает речь, формирует умение анализировать и синтезировать получаемую информацию, содействуя тем самым развитию креативного мышления.

Существует противоречие между потребностью в активизации речемыслительной деятельности школьников, влияющей на формирование творческой личности, и недостаточной разработанностью педагогического обеспечения этого процесса в общеобразовательной школе.

Школа нуждается в действенных мерах для изменения сложившейся ситуации к лучшему. В этой связи проблема активизации речемыслительной деятельности приобретает исключительную актуальность и требует поиска решений. Решению этой проблемы способствует вовлечение учащихся в процесс подготовки и непосредственно процесс самой интеллектуальной игры. Обращение к игровой технологии неслучайно, оно диктуется наличием следующих противоречий:

* развитие интеллекта ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора;
* у подростков есть потребность в межличностном общении, но недостаточно развиты первичные навыки социальных коммуникаций;
* между нереализованностью интеллектуального и творческого потенциала подростков и стремлением к самореализации и самовыражению.

Научить использовать полученные знания в новой ситуации – самая трудная задача учителя. Научиться использовать полученные знания - самая трудная задача ученика. Желание преодолеть противоречие заставило использовать игровые технологии для успешной творческой и профессиональной деятельности.

Логично и креативно мыслить, уметь выделять главное, красиво говорить, писать хотел бы каждый человек. Однако считается, что не всем это дано - грамотное мышление, письмо и речь. Предположу, что проблема кроется в недостаточном внимании к воспитанию этой речевой культуры - воспитанию грамотной речемыслительной деятельности.

Не вызывает сомнений, что учащиеся современной школы являются активными пользователями огромного количество информации, однако испытывают сложности при анализе и переработке получаемой информации, поэтому проблема активизации речемыслительной деятельности звучит актуально.

Речемыслительная деятельность тесно связана со многими психическими процессами и способствует лучшему запоминанию, усвоению материала, лучшей обучаемости, формирует более устойчивые знания, умения и навыки - утверждают ученые. Известно, что внутренние условия активизации речемыслительной деятельности напрямую зависят от возрастных особенностей и мотивационных образований возраста. Подростковый возраст – период самоутверждения, проверки своих возможностей, активного самопознания. Подростки стремятся разнообразить свой досуг, но, зачастую, они просто не умеют или не знают, как это сделать.

При наличии благоприятных педагогических условий процесс активизации речемыслительной деятельности проходит наиболее эффективно. Устойчивая положительная мотивация на активизацию речемыслительной деятельности возникает, если учащийся владеет ситуацией, понимает, что от него хотят, чувствует безопасность. В свою очередь, чувство безопасности обеспечивает, по А. Маслоу, удовлетворение низших потребностей и развитию высших, способствующих творчеству как высшему проявлению активизации речемыслительной деятельности.

Значение игры переоценить трудно. Игра - это вид деятельности, где мотив лежит не в результате, а в самом процессе. Связь интеллектуальной игры с тренировкой и отдыхом одновременно обусловлена её способностью создавать конфликты, решение которых в практической сфере деятельности или затруднено или невозможно. Поэтому *игра является* не только умственной тренировкой, но и *средством психологической подготовки учащихся к будущим жизненным ситуациям в качестве некой модели конфликта.*

*Интеллектуальные игры* – это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков и способностей делать верные ходы согласно правилам. Интеллектуальные игры дают возможность проявить лучшие интеллектуальные качества. Важно, что в ходе подготовки к игре и непосредственно на протяжении самой игры формируются именно *внутренние мотивы*, личная потребность узнать и применить свои знания для достижения успеха.

Нужно отметить, что получая с каждым правильным ответом на вопрос реальные результаты своего умственного труда, реализуя тем самым свой потенциал и попадая в атмосферу успеха, у учащихся не только развивается, но и сохраняется учебная мотивация.

Игра создает условия для повышения познавательной мотивации учащихся и развития их творческих способностей, индивидуальных наклонностей, совершенствует речемыслительную деятельность.

На подготовительном этапе и в ходе самих интеллектуальных игр реализуются следующие *педагогические принципы*:

1. Принцип *креативности* – творческий характер деятельности.
2. Принцип *научности* – научно-обоснованный подход к составляющим компонентам деятельности
3. Принцип *культуросообразности* – открытие и развитие себя, осуществляемое в определенной социокультурной среде, не противоречащей природе ребенка
4. Принцип *индивидуального роста* каждого ребенка обеспечивается через игровые позиции и участи в программах разного уровня
5. Принцип *целостности педагогического процесса* реализуется через создание единого воспитательно-образовательного пространства, координацию единых педагогических требований и совместной деятельности педагога и учащегося
6. Принцип *коллективности* – осуществляется на основе создания благоприятного психологического климата внутри команды

Оценка результатов деятельности учащихся осуществляется на основе следующих *критериев:*

* Умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
* Устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности;
* Знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач.

Как известно, основной *функцией интеллектуальных игр* является развитие мышления, высших психических функций, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения и классификации, сравнения и противопоставления. Кроме того, они ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции. Участие в интеллектуальных играх требуют от детей развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.

Теперь остановлюсь на понятии ***"вопрос для игры"***. Вопрос ЧГК — это задание, сформулированное на естественном языке (например, на русском), возможно, с привлечением нетекстовых элементов (изображений, звуко- и видеозаписей и т. д.). Характерными признаками вопроса ЧГК, отличающими его от других видов заданий, являются:

* *Краткость задания.* Как правило, вопрос ЧГК может быть задан в течение одной минуты. Для вопросов, использующих нетекстовые элементы, время задания может достигать нескольких минут.
* *Краткость ответа.* Для записи ответа на вопрос ЧГК, как правило, должно быть достаточно нескольких слов или символов.
* *Элемент размышления.* Ответ на вопрос ЧГК находится путем размышления над вопросом, возможно, с использованием необходимых знаний.
* *Общедоступность.* Для восприятия вопроса ЧГК и для ответа на него, как правило, не должны требоваться узкоспециальные знания.

Ответ — это изложение в устной или письменной форме требуемой в вопросе информации. Ответ на вопрос ЧГК должен соответствовать вопросу по сути и по форме.

**Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр**

* ***Продуктивные:***
* На сообразительность: «ответ в вопросе», «вопросы–шутки», «оригинально о банальном», «вопрос–подсказка»;
* «Известное об известном»;
* На логическое и ассоциативное мышление;
* На «удачу».
* ***Условно допустимые:***
* Воспроизводящие;
* Воспроизводящие «с уловкой»;
* Перечисление.
* ***Недопустимые:***
* Вопросы – розыгрыши;
* Неэтичные вопросы.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Понятие «игровая технология» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

*Поисковый метод*, применяемый в ходе игр и подготовки к ним, конкретизируется такими приемами, как вопросно-ответная беседа, решения различных познавательных задач и т.д.

Действия учащихся в ходе обсуждения вопроса (задачи):

* выявление проблемы;
* формулирование;
* поиск решения;
* решение непосредственно.

Кроме поискового можно назвать  *метод простановки проблемного вопроса* основным из методов игровой технологии. Рассуждая над вопросом (проблемой) учащиеся ищут проблему, пути решения задачи, структурируют информацию, выстраивают логику рассуждения. Проблемный вопрос объединяет игроков, заставляя тем самым прислушиваться к чужому мнению, анализировать и сравнивать разные точки зрения. Немаловажно, что проблемно-познавательная задача позволяет ученику получить новые знания и новые способы познания.

Игра важнейшее средство воспитания школьников. Игра деятельность спонтанная, непринужденная. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка.

При систематическом использовании игровой технологии наблюдаются следующие результаты:

* формируется такие качества личности как терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;
* вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
* создается положительный морально-психологический климат в классе для развития личности учащихся;
* повышается уровень развития коммуникативных навыков учащихся;
* развивается наблюдательность, умения видеть необычное в знакомых вещах.

Особо стоит отметить, что нередко победителями игр становятся слабоуспевающие дети. В ходе игровой деятельности у них проявляется терпение и настойчивость, то есть те качества, которых им не хватает для систематической подготовки домашних заданий. В ходе игры создается дружественная атмосфера внутри команды, что обеспечивает возможность неуверенному школьнику проявить свои лучшие качества, побывать в ситуации успеха. У учащихся с высокой степенью познавательной мотивации наблюдается повышение интереса к процессу познания, законам построения вопроса, особенностям его моделирования.

**СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ**

**«БИТВА ЭРУДИТОВ"**

*Материал и оборудование:*

* компьютер;
* мультимедиапроектор;
* экран;
* презентация "Битва эрудитов" ;
* бланки для ответов командам и бланк для жюри.

**Регламент игры**

1. Игра проводится очно для школьных команд.

2. Перед началом игр проводится регистрация команд: каждая команда получает, заполняет и сдает регистрационный бланк; в каждой команде одновременно могут играть не более 6 человек, между турами команда может провести замену игроков (не более 2 за игру); фамилию и имя капитана, название команды заносят в ведомость, а команде присваивают номер; после этого команде выдают бланки ответов.

3. Игра проводится в три тура:

* Первый тур - "Что? Где? Когда?";
* Второй тур - "Интеллектуальная перестрелка";
* Третий тур - "Один на один"

4. Ответы в первом и третьем турах подаются каждой командой в письменном виде.

5. Формулировку вопроса ведущий не повторяет; ответ должен быть кратким и по существу.

6. Начало отсчета времени представлено на экране, поэтому сообщать, что сколько времени до конца обсуждения осталось ведущий не должен.

7. В игровом зале должны находиться *ассистенты*, которые собирают бланки ответов (примерно один человек на 5-6 игровых столов). После истечения времени и сбора всех записок ведущий сообщает правильный ответ.

8. По окончании каждого тура проводится подведение итогов: счетная группа (не менее 2 человек) проверяет все бланки ответов на текущий вопрос и отмечает знаком «+» в таблице соответствующего тура только правильные ответы (зачтенные ответы), данные командами.

*Участники игры:* команды учащихся 6-х классов.

**План проведения:**

1. Вступительное слово.

2. Представление членов жюри.

3. Игра.

5. Подведение итогов. Торжественное награждение победителей.

Ход игры.

**Вступительное слово:** Дорогие ребята, учителя, мы рады приветствовать вас на интеллектуальной игре "Битва эрудитов". Надеемся, что проведем время не только с пользой, но и отличным настроением! Удачи ВСЕМ!!!

*Аплодисменты*

А теперь представлю Вам членов нашего жюри! Как вы сумели заметить среди них не только учителя нашей школы, но и старшеклассники! Поприветствуем их.

*Аплодисменты*

Прошу команды представиться!

*Представление команд*

Наша игра состоит из нескольких туров, по итогам которых и будет определена команда- победитель. Первый тур - "Что? Где? Когда?"; второй - "Интеллектуальная перестрелка" и, наконец, третий тур - "Один на один!", в котором вы сможете задать, подготовленный дома вопрос одной из команд.

**IТУР"Что? Где? Когда?"** На обдумывание вопроса дается 2 минуты (1 минута – для ознакомления с вопросом + 1 минута – на обсуждение). О ходе времени можно узнать по ленте в правой части окна с вопросом. Ответы предоставленные с опозданием не рассматриваются.

За верный ответ - 2 балла. За неточный, но зачтенные ответ - 1 балл.

**IIТУРИнтеллектуальная перестрелка.** Блок включает 10 вопросов. Балл засчитывается, команде, чей игрок первым и ВЕРНО ответит вопрос, для этого у игроков на столах лежат красные флажки, которыми вы сможете воспользоваться. За каждый правильный ответ присуждается 1 балл.

**III ТУР "Один на один".**Вопросы участники команд приносят заранее. С помощью интерактивной рулетки выбирается команда, которая будет отвечать на вопрос. На слайде есть два вида счетчиков: на одну минуту и трехэтапный. Если команда дает ответ в течение 20 секунд зарабатывает 6 баллов, если за 40 секунд - 4 балла, а за минуту получает лишь 2 балла в случае правильного или зачтенного ответа. Таким образом команды вынуждены максимально быстро дать верный ответ.

Финал мероприятия.

Предоставление слова жюри. Подсчет баллов. Подведение итогов игры. Торжественное награждение.