Время информационных технологий и стремительного развития науки и техники человеку приходится постоянно учиться и переучиваться. Поэтому школа должна сформировать у учеников умение учиться. Достижение данной цели возможно за счет формирования системы универсальных учебных действий. Одним из средств, развивающих УУД, является интеллектуальная игра. Игра – могучее средство социализации ребенка, приобщения его к нормам и ценностям общества. Именно в игре развивается эмпатия и рефлексия. Игра для детей – источник новых эмоций, возможность в неформальной обстановке показать перед одноклассниками умение мыслить, возможность развития умения применить имеющиеся знания в новых ситуациях, получить новую информацию. Для педагога игра – тоже возможность получить новые знания, особенно если игра эта авторская. Это и источник радости, и удовлетворения результатами своего труда, возможность открытия нового в своих учениках.

 Удивительно, но и взрослые, и дети не совсем правильно понимают сущность и значение игры. В игре важен не результат, а сам процесс переживаний, связанный с игровыми действиями. Условия проведения игр просты – нет никаких дополнительных заданий на дом, кроме повторения. Учитель готовит тексты заданий, фишки – «умники». Перед началом игры каждая команда делает игровое поле – соединяет 2 стола. С учителем работает помощник – банкир, который раскладывает заработанные умники по ячейкам команд.

 В игре, как и на обычном уроке, ярким должно быть начало и завершение. Традиционно первый конкурс – это конкурс капитанов «Верите ли вы, что….». После каждого вопроса капитаны поднимают карточки со словами «да» или «нет». За каждый правильный ответ капитан приносит команде по одному умнику. На последние три вопроса поочереди отвечает сначала команда, а потом капитан. В случае правильного ответа команда может заработать совместно с капитаном сразу два умника.

 Второй конкурс – «Подсказка». Каждый вопрос выдается тремя частями. После подсказки команды на листочках пишут ответ и сдают учителю. Можно после очередной подсказки менять версию ответа. Если ответ не меняется, листочки можно не сдавать. За ответ с первой подсказки – 3, со второй – 2, с 3 – 1 умник.

 Конкурс «Кроссворд» предполагает введение в качестве ключевого слова нового термина, названия науки или нового интересного объекта, связанных с темой игры. За каждый правильный ответ на вопрос команда получает по 1 умнику, за ключевое слово – три умника. Полученный результат округляется в большую сторону и делится на два.

 В каждую игру при сохранении ее постоянной структуры вносятся изменения, ибо природа и человек не любят однообразия. Так появились новые конкурсы.

 Конкурс «Барон Мюнхгаузен». В коротком тексте надо найти замаскированные ошибки и подчеркнуть их. Анализ текста учитель начинает по ходу работы команд, отмечая правильно найденные ошибки галочками. После завершения работы подводятся итоги – за каждую найденную ошибку дается по умнику. Затем проводится анализ текста с выделением всех ошибок.

 Интересно и живо проходит конкурс «Дальше, дальше, дальше…» Для каждой из трех команд готовлю 25- 30 вопросов по теме игры. Перед началом конкурса команды называют номер варианта вопросов. После включения секундомера учитель читает вопрос, а ученики должны быстро на него ответить. За правильный ответ дается один умник. Если команда дает неправильный ответ или его не знает, учитель дает ответ. Если команда не знает ответ, капитан должен сказать : «Дальше!» . З а2 минуты команда старается ответить на максимальное число вопросов. Банкир на листе отмечает число правильных ответов и делит их на 2 или на 4 в зависимости от количества ответов.

 Конкурс «Растения и животные в пословицах и поговорках русского народа» проходит так. Н а выданных листах напечатаны поговорки, а растения или животные, упоминающиеся в них, пропущены. Их список дан ниже. После окончания работы команды меняются листами и идет взаимопроверка.

 Некоторые растения или животные имеют два или более названий. Эта информация используется для конкурса «Путаница», или «Сбой компьютера». На выданном листе названии животных в два столбика. В первом столбике – список животных или растений, а в другом – их вторые названия, но они не соответствую первому. Задача – привести второй список в соответствие с первым. Это задание расширяет словарный запас учащихся, обогащает их новыми знаниями

 Очень нравится детям конкурс «Меткий стрелок» или «Акула». Второе название прочно закрепилось за подобными заданиями. На доске решетка из 16 квадратов с цифрами от 1 до 16. Команды поочереди выбирают номер вопроса, учитель читает вопрос и команда отвечает. За правильный ответ один умник. Если ответ неправильный, на него может ответить следующая команда, а потом и еще одна, если ответы правильные не даны. В этом случае ответ дает учитель. Но за некоторыми цифрами спрятались не вопросы, а «акулы», которые съедают у команды по одному умнику.

 В 5 классе есть еще один конкурс – «С миру по нитке». На столах рядом с командами лежат приготовленные буквы загаданного слова. Учитель читает вопросы, команды на листочках подают ответы. При правильном ответе команда берет по одной любой букве, они ведь перевернуты . После того, как все вопросы заданы, за каждый правильный ответ команде зачисляется по умнику. Теперь разрешается взять оставшиеся буквы, если на какие-то вопросы команды на ответили. Остается составить из букв загаданное слово. Первая команда дополнительно получает 3 умника, отгадавшая второй – 2, последняя - 1 умник.

 После завершения последнего конкурса банкир объявляет о накоплениях каждой команды и начинается завершающий конкурс каждой игры – «Биоаукцион». Этот конкурс решает все. Можно проиграть, можно стать победителем. Все зависит от умения капитана работать с командой, его умения усмирить игровой азарт разумной тактикой игры. На этом конкурсе обычно 5 вопросов. Вопросы объединяет не только тема игры. Они могут быть связаны с другими науками – астрономией, историей, химией и физикой. Сначала объявляю , о чем вопрос и называю его начальную цену и спрашиваю: « Кто больше?». Команды делают ставки и торги заканчиваются словами : « …….. умников – раз, ……… умников – два, …….. умников – три. Продано!» Называется максимальное число умников, данное командой, купившей этот вопрос. После этого зачитывается вопрос и команды начинают обсуждение. При правильном ответе эмоции дополняются умниками, поставленными за данный вопрос. Если ответ неправильный, банкир вычитает эту сумму из накоплений команды. Важно, чтоб игроки поняли, что не надо делать высокие ставки, особенно на первых вопросах. При неправильном ответе потом трудно догнать соперников, а при правильном придется играть самим с собой, потому что игра для других команд утратит смысл. Интересней, когда разрыв между командами небольшой, есть возможность выйти вперед любой команде. Страсти накаляются при последнем вопросе. Команде проигрывающей можно идти ва-банк.

 Биоаукцион подводит итоги игры. Капитаны всех команд получают отличные оценки. После обсуждения итогов игры в командах капитаны называют по одному лучшему игроку, они тоже получают отличные оценки. В команде- победительнице все получают оценки по решению капитана и команды в соответствии с их вкладом в победу.

 В каждой игре дается большее число конкурсов. Все использовать на уроке можно и не успеть. И использовать информацию каждого конкурса можно по-разному, переделав под своих учеников. Напомню, что игры – это не только повторение пройденного, но и приобретение новых знаний. И ничего страшного, если не будет ответов на какие-то вопросы. Зато после игры станет известно что-то новое.

 При использовании презентаций при проведении конкурсов проблем не будет. В конкурсе капитанов простым щелчком левой кнопкой мыши переключаются вопросы. Они собраны по три на каждом слайде. Щелчок – вопрос, потом два следующих, щелчок и переход на следующую тройку. Точно также открываются вопросы «Подсказки», а ответ по щелчку в правом нижнем углу. Задания с кроссвордом распечатываются и выдаются командам. Проверка проводится по очередным слайдам. В конкурсе «Дальше, дальше, дальше….» начинает отвечать команда, выбравшая первый вариант вопросов. Учитель быстро зачитывает вопросы. Задания в виде вопросов или незаконченных предложений. Перед началом игры учителю необходимо прочитать вопросы и объяснить, как надо отвечать. На задания в форме утверждений ответы только « да » и «нет». В конкурсе «Акула» по щелчку высвечивается решетка. После выбора вопроса щелкаем по цифре – выскакивает вопрос, затем щелчок – и ответ, а потом вернуться к таблице. На три щелчка работает каждый слайд биоаукциона.

 Варианты использования игр могут быть разными: на уроке обобщения и повторения, на занятиях развивающей деятельности, при подготовке к олимпиадам и тестированию. Возможно и самостоятельное использование игр при различных формах обучения – очно-заочном, семейном, домашнем.