МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №95»

Доклад

Тема: «Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки»

Подготовила:

Воспитатель ВКК

Азарова И. П.

Воронеж, 2016 г.

Одна из современных тенденций развития дошкольного образования заключается в гуманизации целей и принципов образовательной работы. Позиция педагогов при организации любого вида детской деятельности должна исходить из интересов ребенка и перспектив его дальнейшего развития.

Дошкольный возраст - важный этап в жизни ребенка. В этот период осуществляется развитие образных форм познания действительности: восприятия, образного мышления, воображения, появляется возможность овладеть разнообразными знаниями об окружающем мире. У детей формируется представления о доступных их пониманию конкретных фактах общественной жизни. Возникает самостоятельная игровая деятельность. В. А. Сухомлинский писал: «Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Теория и практика игры включает в себя многообразный комплекс различных проблем и вопросов, основными из которых являются классификация детских игр и методика руководства ими. Сейчас ведутся споры среди людей, занимающихся игроведением, в стремлении добиться единой терминологии в этой области. Но мы представим свое понимание смысла слова «игра». Игра – вид деятельности, имитирующий реальную жизнь, имеющий четкие правила и ограниченную продолжительность. Игра – очень широкое понятие, но мы остановимся на играх интеллектуальных.

**Интеллектуальная игра** – это такая игра, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума. Цели проведения интеллектуальных игр многообразны.

**Учебная цель** интеллектуальных игр такова:

* Проверять уровень полученных знаний.
* Стимулировать самостоятельное изучения материала.

В первом случае игра выступает в роли видоизмененной проверки. Это вопросы на воспроизведение выученных сведений. Контроль и учет знаний в игровой форме повышает у детей интерес к знанию.

Во втором случае необходимо стимулировать самостоятельное изучение материала. Детям, например, дается задание повторить дома с родителями геометрические фигуры, названия, форму, размер. Тема завтрашнего занятия- это «геометрическое ассорти». Или чтение детям сказок, проведение экскурсий. Здесь игра является итогом самостоятельной работы детей по заданию воспитателя.

Регулярное и систематичное проведение игр такой направленности дает детям много устойчивых знаний.

**Развивающая цель** :

* развивать логическое мышление, сообразительность, коммуникабельность.

Это основные цели проведения игр типа «викторина». Очень важно и ответственно отнестись к подбору вопросов, заданий, сценария, а также к организации самой игры. Участие детей в игре позволяет приобрести умение выражать эмоции и чувства, расширять кругозор, формирует умение вести коллективный поиск истины.

***Цели интеллектуальной игры***

*Учебная*

*Развивающая*

*Стимулировать самостоятельную деятельность по изучению материала*

*Развивать сообразительность*

*Развивать логическое мышление*

*Проверить уровень полученных знаний*

*Развивать коммуникабельность*

**Основные типы интеллектуальных игр**

Интеллектуальные игры образуют два блока: викторины и стратегии.

* ***Викторина***- это форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Викторины делятся на тестовые и сюжетные.

**При тестовых** викторинах дети отвечают на вопрос и получают оценку (фишку, похвалу). Получается самый настоящий тест. Такие игры идут по телевидению ( «Что? Где? Когда?» и т.д.).

**Сюжетные** викторины более интересны. Например, воспитатель придумывает игровой сюжет («Красная шапочка» на новый лад). Дети становятся «Красной шапочкой», «волком», «бабушкой» и т. д. Включается воображение. Игра приобретает яркий эмоциональный характер. Примерами могут стать телевизионные передачи. («Полундра», «Колесо обозрения»)

* ***Стратегия***- также форма интеллектуальной игры. Здесь успех достигается верным планированием участниками своих действий.

В игре в шахматы и шашки интеллектуальная стратегия состоит в том, что путь к успеху достигается правильным планированием уничтожения противника. Это боевая стратегия.

В экономической стратегии путь к успеху лежит через действия, приобретения, продажи (продавцы, менеджеры и т. д.) .

В ролевой стратегии через наилучшее достижение целей, определяемых заданий игроку ролью (например, игра «Яхта»). Ролевая форма развивается по сценарному и импровизированному направлениям.

Сценарная стратегия допускает импровизацию в строгом соответствии с разработкой игры.

Импровизационная стратегия намечает общие положения и дает первоначальный толчок событиям, где сами дети выбирают тему импровизации .

**Основные типы интеллектуальных игр**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Викторины** | | **Стратегии** | | | |
| Тестовая викторина | Сюжетная викторина | Ролевая стратегия | | Экономическая стратегия | Боевая стратегия |
| «О, счастливчик!»,  «Что? Где? Когда?»  «Брейн - ринг»  «Умники и умницы» | «Полундра!»  «Колесо истории» | Импровизационная | Сценарная | «Менеджер»  «Биржа»  «Монополия» | Шашки  шахматы |
| «Экспромт - театр» | «Яхта» |

Интеллектуальная игра редко обходится без вопросов. Поэтому подбирать и составлять вопросы – важный фактор подобной деятельности для воспитателей.

***Классификация вопросов***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Продуктивные** | **Условно допустимые** | **Недопустимые** |
| ***1.На сообразительность:***  «Ответ в вопросе».  ***2.Вопросы-шутки:***  «Оригинально о банальном»  ***3.Вопрос-подсказка:***  «Известное об известном»  ***4.На логическое и ассоциативное мышление:***  На «удачу».  На «приближение» | ***1.Воспроизводящие.***  ***2.Воспроизводящие с «уловкой».***  ***3.Перечисление.***  ***4.Вопросы-лекции.*** | ***1.Вопросы-розыгрыши.***  ***2.Неэтичные вопросы.*** |

**1. Вопросы на сообразительность.**

Позволяют создать интригу, приковывают внимание. Эти вопросы строятся на базовом уровне знаний человека, но несколько зашифровываются, чтобы игрок в полной мере проявил мыслительные способности.

***1.1. «Ответ в вопросе».***

Вопрос на сообразительность, где ответ содержится в самом вопросе. Тренируется чутье игроков верного ответа.

***1.2. «Вопросы — шутки».***

Они не предназначены для подшучивания над игроком. Вопросы остроумные, в них скрывается сущность.

***1.3. «Оригинально о банальном».***

Вопросы на сообразительность. Ответ прост и очевиден.

***1.4. «Вопрос — подсказка».***

Ведущий говорит первую подсказку. Отгадавший получает балл.

**2. Вопросы типа «неизвестное об известном».**

В вопросах дается удивительно занимательная и малоизвестная информация о вещах. Такие вопросы увеличивают интерес к игре.

**3. Вопросы на логическое и ассоциативное мышление.**

Эти вопросы очень интересны игрокам, потому что задают необходимость выстраивать «цепочку» рассуждений. Это вопросы-задачи, задания.

**4. Вопросы «на удачу».**

Вопросы с вариантами ответов. Можно задавать самый «заумный» вопрос, у игрока есть шанс ответить. Но такие вопросы монотонны.

**5. Вопросы «на приближение».**

Важно, чтобы факты, положенные в основу вопроса, были интересны и занимательны.

***Условно допустимые для интеллектуальных игр вопросы и задания***

В этом разряде сгруппированы вопросы, допустимые в интеллектуальных играх при каких-либо условиях.

***1. Вопросы на воспроизведение полученных знаний (воспроизводящие).***

Вопросы, низшие по ценности для интеллектуальных игр. Они рассчитаны на память, практически не нуждаются в обсуждении. Все вопросы задаются по пройденному участниками игры материалу.

***2. Воспроизводящие вопросы «с уловкой».***

Вопросы требуют не только памяти, но и внимания.

***3. Перечисление.***

Задания-вопросы, требующие перечислить что-либо. Например, общий признак: башни Кремля, станции метро, имена мальчиков и т.д.

***4. Вопросы-лекции.***

Вопросы требуют развернутого ответа, что сразу снижает интерес к игре.

***Недопустимые в интеллектуальных играх типы вопросов и заданий***

***1. Вопросы-розыгрыши.***

Требуют от игрока заученного ответа на этот вопрос, в случае ошибки участник испытывает чувство унижения.

***2. Неэтичные вопросы.***

*Таким образом:*

Интеллектуальная игра обладает такой же структурой, как и всякая деятельность, то есть она включает цель, средства, процесс игры и результат. Помимо воспитательной, она преследует и игровую, и познавательную цели. Интеллектуальные игры влияют положительно на познавательную деятельность интеллектуально-пассивных детей. Игра носит и обучающий характер, и игровой. Поэтому интеллектуальные игры представляются ребенку интересными и необычными занятиями, а не просто игрой.