**Статья «От игры к познанию»**

Познавательные игры дают возможность решать сразу целый ряд задач обучения и воспитания. Во – первых, они таят огромные возможности для расширения объема информации получаемой школьниками в ходе обучения и стимулируют важный процесс- перехода от любопытства к любознательности; во- вторых; являются прекрасным средством развития интеллектуальных, творческих способностей; в-третьих, снижает психические и физические нагрузки. В познавательных играх нет прямого обучения. Они всегда связаны с положительными эмоциями, чего нельзя порой сказать о непосредственном обучении. Познавательная игра- не только наиболее доступная форма обучения, но и, что очень важно, наиболее желаемая для школьника. В- четвертых, в познавательных играх всегда эффективно создаются зона ближайшего развития, возможность подготовить сознание для восприятия нового.

Но роль и место непосредственно процесса познания различны в разных играх. В интеллектуальных играх на первое место выходят логические операции, дедукции, индукции, сравнивания пространственного воображения и т.п. В викторинах, конкурсах, занятных задачках, загадках, тренируется сообразительность, быстрота реакции, память, умение обобщать и выделять существенные признаки, внимание, особенно произвольное, и многое другое. Но они одновременно могут нести и новую познавательную информацию. Подростки любят игры связанные с тренировкой сообразительности, смекалки, скорости реакции, наблюдательности. К таким играм относятся головоломки всех видов,многие настольные игры,забавы, некоторые фокусы, занимательные задачи, загадки (причем не только отгадывание, но и, что значительно сложнее и интереснее для старшеклассников, придумывание загадок). В подобных играх каждый имеет возможность проверить свои знания, способности, потренировать память, наблюдательность, внимание, приобрести навыки логического мышления, построения рассуждений.

Эти игры можно проводить со школьниками старшего возраста, помня о следующих правилах.

Во - первых, игра должна соответствовать имеющимся у школьников знаниям. Задачи, для решения которых у детей нет никаких наличных знаний, не вызовут интереса и желания их решать. Здесь особенно важно соблюдать возрастной подход и принцип «от простого к сложному». Только в том случае игра будет носить развивающий характер, у школьника появится «умственный аппетит».

Во-вторых, интерес к играм, требующим напряженной мыслительной работы, есть далеко не у всех детей, поэтому предлагать такие игры следует тактично, постепенно, не оказывая давления.

Широкое распространение получили познавательные игры, в которых основной момент – соревнование, чаще всего – командное. Эти игры формируют потребность и расширение кругозора, развивают творческое мышление. К ним относятся почти все познавательные игры - конкурсы: «Турнир эрудитов», «Слет мечтателей», «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», КВН, викторины, конкурсы знатоков, сказочников, импровизаторов, киносценаристов, актеров, фантастических проектов и т.п. Эти игры эмоциональны, коллективны по своей сути учат слушать других, умению корректно высказывать свои суждения, переживать за других членов команды. Они требуют предварительной подготовки, как взрослых,так и детей, которые сначала по необходимости, а потом и по собственному побуждению обращаются к популярной литературе. При проведении их необходимо строго учитывать имеющийся объем знаний, а также возраст детей.

А вот как можно провести для подростков игру «Защита фантастического проекта». Темы фантастических проектов могут быть практически любые: «Школа будущего», «Институт новых открытий», «Человек из будущего»,«Межгалактические общения», «Когда мы начнем летать» и т.д.Например выбрана тема «Школа XXII века». Класс разбивается на группы. Чтобы группы были образованны по справедливости, мы проводим разбивку по жребию. После этого каждая группа выдвигает командира, который выбирает конверт с заданием. По числу групп их четыре: « Чему учат в школе?», «Как учат в школе?», «Архитектура и дизайн школы», «Школьная мода». Задание дается за день до проведения игры. Как правило, ребятам бывает, необходима помощь взрослых, которых можно прикрепить к каждой группе.

По условию на защиту представляется доклад (не более 10-15 мин.). Доклад может носить форму театрализации, рассказа, диалога и т.п. Можно так же использовать наглядные материалы: схемы, чертежи, рисунки, снимки, слайды, «живые экспонаты», макеты ит.д. На выступление каждой группе дается 20-25 мин. «Компетентное жюри» заслушивает все группы и задает вопросы по защите проекта. После выступления все группы соответственно награждаются дипломами: «За самый фантастический проект», «за самое серьёзное экономическое обоснование проекта», « за самое смелое решение», «за самое остроумное решение» и т.п.

Особенный интерес для подростков представляет игра «Аукцион знаний». Это одна из немногих игр, которая обладает блестящей возможностью продемонстрировать школьникам важность умения переносить знания из одной области в другие. Развивается мышление, анализ, дается более широкое представление об определенных предметах.В этой игре могут принимать участие школьники разных возрастов. Дети, в обстановке большого эмоционального подъема, ярко выраженногоколлективного соревнования, должны показать соперникам как можно больше сведений о предмете или явлений из самых разных областях науки, техники, искусства.

К познавательным так же можно отнести игры, направленные в основном на процесс социализации. «Кто я есть?», «Мое место в мире?», «Кто вокруг меня?», «Каким я кажусь другим людям?» и т.д. интерес подростков и старшеклассников к таким играм объясняется возникающим чувством взрослости, интересом к морально- нравственным проблемам, потребностью определить свое место в обществе взрослых.

Опыт показывает, что познавательные игры- наиболее благоприятная сфера сотрудничества взрослых и детей, способствующая созданию атмосферы состязания, творческого интеллектуального напряжения, взаимопомощи.

развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность не только как пассивных участников, а как активных организаторов всех интеллектуально – познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей. Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена

– «Организация и проведение школьных интеллектуально-познавательных мероприятий». II блок – «Обучение актива – представителей команд разных возрастов»

Организация и проведение коллективно творческих дел (КТД): интеллектуальные игры, викторины, конкурсы. 3. Сотрудничество с ОУ города, с музеями, с библиотеками города

I блок - Организация и проведение школьных интеллектуальных мероприятий. • Повышение качества организации и проведения интеллектуально – познавательных мероприятий. • Увеличение количества проводимых мероприятий для школьников разного возраст

• Повышение интеллектуального уровня подростков, посредством включения их в интеллектуально – познавательную деятельность. • Значительное увеличение актива. • Повышение культуры общения в коллективе, сплочение коллектива. • Умение правильно, корректно составить вопрос к игре, конкурсу, викторине. • Умение подростков организовать и провести интеллектуально – познавательную игру, викторину, конкурсную программу. • Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия

Повышение уровня интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей воспитанников (Мотивационная анкета, тест «КОС» (автор Щуркова), штри

Умение классифицировать игры. 2. Знание типов интеллектуальных игр; алгоритм построения простейших игр и конкурсов. 3. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников. 4. Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего у

I. Что такое интеллект? 1. Знание определения «интеллект», способов измерения интеллекта. 2. Умение выполнять «игры для ума». III. Магия интеллекта. 1. Знание разнообразных видов интеллектуальных игр (позиционные, на бумаге и пр.), умение с ними работать. 2. Умение составлять ребусы, метаграммы, анаграммы и пр., умение работать с ними. IV. Любое дело на радость людям, иначе зачем! 1. Знание методики организации и проведения коллективно творческого дела. 2. Умение организовать и провести КТД в группе. V. Повышение уровня IQ. 1. Знание категорий тестовых вопросов. 2. Умение выполнять задания из тестов на определение уровня IQ. VI. Работа ведущего. 1. Знание правил поведения ведущего на сцене, в зале. 2. Умение работать со зрительской аудиторией. 3. Знание отличительных характеристик и правил проведения основных видов интеллектуально – познавательных мероприятий. 4. Умение работать с микрофоном. VII. Работа c литературой. 1. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников. 2. Умение систематизировать материал к конкретной игре, викторине. VIII. Изготовление реквизита к коллективным делам. 1. Уметь разрабатывать и изготавливать реквизит к интеллектуально – познавательным играм и конкурсам. Результативность работы инт

Игра – дело серьезное. 1. Умение классифицировать игры. 2. Знание типов интеллектуальных игр; алгоритм построения простейших игр и конкурсов. 3. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников. 4. Умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле). II. Что такое интеллект? 1. Знание определения «интеллект», способов измерения интеллекта. 2. Умение выполнять «игры для ума». III. Магия интеллекта. 1. Знание разнообразных видов интеллектуальных игр (позиционные, на бумаге и пр.), умение с ними работать. 2. Умение составлять ребусы, метаграммы, анаграммы и пр., умение работать с ними. IV. Любое дело на радость людям, иначе зачем! 1. Знание методики организации и проведения коллективно творческого дела. 2. Умение организовать и провести КТД в группе. V. Повышение уровня IQ. 1. Знание категорий тестовых вопросов. 2. Умение выполнять задания из тестов на определение уровня IQ. VI. Работа ведущего. 1. Знание правил поведения ведущего на сцене, в зале. 2. Умение работать со зрительской аудиторией. 3. Знание отличительных характеристик и правил проведения основных видов интеллектуально – познавательных мероприятий. 4. Умение работать с микрофоном. VII. Работа c литературой. 1. Умение отбирать вопросы и задания для интеллектуальных игр, конкурсов, викторин в соответствии с темой и возрастом участников. 2. Умение систематизировать материал к конкретной игре, викторине. VIII. Изготовление реквизита к коллективным делам. 1. Уметь разрабатывать и изготавливать реквизит к интеллектуально – познавательным играм и конкурсам. Результативность работы интеллектуального клуба оценивается на общешкольной

Вводное занятие. Игра – дело серьезное. 2 1 1 2. Что такое интеллект? 10 4 6 3. Магия интеллекта. 10 3 7 4. Любое дело на радость людям, иначе зачем! 10 5 5 5. Повышение уровня IQ. 10 4 6 6. Работа ведущего. Работа с литературой. 10 4 6 8. Изготовление реквизита к коллективным делам. 8 1 7 Итого:

Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др. Как составить игру, конкурсную программу. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Анализ проведенной игры. Практика: • Игры:«Крокодильчики», «Мафия», «Памятник – снято!», «Люди к людям»,

Что такое интеллект? Теория: Определение интеллекта. Из чего складывается интеллект. Три кита эффективного интеллекта. Измерение интеллекта. Черты высокого интеллекта.

Магия интеллекта. Теория: Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления. Позиционные игры. Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. Ребусы. Составные части ребусов. Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм и метаграмм, способы их разрешения

Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Непринужденное общение с залом – это целое искусство. Для того, чтобы овладеть этим искусством ведущему предстоит изучить: а) сценическое движение; б) технику речи; в) технику работы с микрофоном. г) умение импровизировать; д) необходимо знание каждого сценария, правил игры, ответов на все вопросы; е) правильно подобрать соответствующую одежду, создать свой имидж. Практика: • Беседа: «Ведущий и зал». • Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия». • Разучивание скороговорок, чистоговорок. • Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация», «Имидж». • Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор». • Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Интел