**бюджетное образовательное учреждение г. Омска**

**«Средняя общеобразовательная школа № 45»**

**Интелллектуальная игра «Ученье - свет»**

**Журавлёва Наталья Анатольевна,**

**классный руководитель 5 класса**

**г. Омск**

**2022**

*1.Тематическое направление*: популяризация научных знаний.

*Тема.* Интелллектуальная игра «Ученье - свет».

Проблема развития логического мышления актуальна во все времена. Одним из условий развития логического мышления, познавательной деятельности является интеллектуальная игра.

Интеллектуальные игры способствуют развитию логического мышления, созданию совместных ситуаций для раскрытия задатков и развития способностей всех обучающихся, сохранению индивидуальности, формированию навыков самостоятельной работы.

А также позволяют обучающимся познакомиться со многими интересными вопросами, вызывают интерес детей к познавательной деятельности, способствуют развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. В процессе игры формируются такие важные качества личности ребенка, как: наблюдательность, находчивость, сообразительность, самостоятельность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения, дружеские отношения, умение работать в команде.

*2.Целевая аудитория:* обучающиеся 7- 8 классов.

*3. Роль и место игры в системе работы классного руководителя.*

Обучение только на уроках **невозможно**. Необходимы и внеклассные мероприятия, объединяемые понятием *«***интерактивные формы образования***»*. Одной из таких форм является  **интеллектуальная игра.** Её можно проводить среди учащихся разных классов. Вопросы доступны и ориентированы на знание основного минимума материала по разным предметным циклам. Именно в игре человек активно мыслит, чувствует и творит свободно.

Игра позволяет ярко реализовать все ведущие функции **обучения:** образовательную, воспитательную и развивающую. Известно, что **ученик в игре делает то,** что ему хочется, но, тем не менее, он в игре подчиняется правилам, логике, заранее принятым условностям. Игра оказывает значительное воздействие на формирование положительного отношения к **учению.** Включение их в игру не только вызывает ситуативный **интерес** к выполнению данной задачи, но и формирует **интерес** к самому учебному предмету и совершенствованию знаний по изучаемым предметам. Игра сплачивает, снимает напряжённость, застенчивость, что особенно необходимо для отдельных школьни**ков**. Через игру можно выявить лидеров, творческих личностей, одарённых детей, их способности.

С целью сплочения дружного коллектива, выявления и развития творческих личностей, был разработан сценарий внеклассного мероприятия для семиклассников и**нтеллектуальная игра «Ученье - свет»»**.

Игра может быть проведена как классный час, так и внеурочное занятие. Общее руководство игрой осуществляет ведущий (учитель).

*4.Цель игры:*развитие интеллектуального потенциала личности через включение в активную социально- досуговую деятельность.

*Задачи:*

-Развивать познавательный интерес, творческие способности обучающихся, логическое мышление, коммуникативные и оценочные умения, расширять кругозор школьников.

-Формировать у обучающихся сплоченный коллектив, взаимопонимание, партнерские отношения.

-Воспитывать у школьников стремление к непрерывному совершенствованию своих знаний, чувства коллективизма, трудолюбие, Выявлять одаренных детей.

Планируемые результаты: формирование сплочённого коллектива. Игра поможет выявить лидеров, творческих личностей, одарённых детей, их способности. Создать команду для участия в общешкольной игре.

*5.Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование её выбора.* Интеллектуальная игра - специально-организованные соревнования в эрудиции и логике, проводимые по заранее определенным правилам, обладающие воспитательным и образовательным потенциалом.

Признаки интеллектуальной игры:

1. Наличие специальных вопросов, на которые следует ответить во время игры её участникам.

2. Наличие специальных правил, придерживаясь которых следует отвечать на вопросы.

3. Наличие игрового сюжета, игровой интриги, которые являются внешней оболочкой игры.

Педагогические функции интеллектуальной игры:

*Эмоциогенная.*Игра меняет эмоциональное состояние, как правило, в сторону его улучшения, повышает настроение, воодушевляет, пробуждает интерес. Игра побуждает к активности, вызывает чувство гордости по поводу одержанной победы.

*Диагностическая.* В игре участники ведут себя на максимуме проявлений интеллекта, стремятся к самовыражению, самоутверждению, самопознанию.

*Коммуникативная.*Игра выводит на подлинное сотрудничество как обучающихся между собой, так и педагога и обучающихся, она обладает более широкими возможностями, чем речь.

*Социокультурная.*Игра - это сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребенка.

*Функция самореализации.* Игра - это пространство для самореализации ее участников, это область применения и проверки накопленного опыта.

*6.Педагогические технологии, методы, приёмы, используемые для достижения планируемых результатов.*

Технология сотрудничества, КТД, диалога.

Организация учебно-воспитательной деятельности в форме интеллектуальной игры способствует быстрому и более легкому усвоению обучающимися теоретического учебного материала, развитию мотивации, интересов, способностей, творческой направленности.

Совместное участие детей и взрослых поможет сформировать сплоченный коллектив, взаимопонимание, повысить культуру досуга, развить волевую сферу, интеллектуально-творческий потенциал школьников. Формирование коммуникативных умений, партнерских отношений позволяет подготовить воспитанников к творческой самореализации в современных условиях.

*7.Описание этапов подготовки и проведения игры.*

Алгоритм подготовки интеллектуальной игры

Определение формы интеллектуальной игры

Объявление о проведении игры

Разработка вопросов игры

Создание и подготовка команд

Разработка игрового сюжета

Написание сценария

Оформление места проведения игры

Выбор жюри

Техническое обеспечение игры

Подготовка необходимого реквизита

Обсуждение с родителями вопросов, связанных с подготовкой и проведением игры. Приобретение грамот, подарков.

Приглашение болельщиков.

Проведение интеллектуальной игры.

*8.Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения игры.*

*Кадровые:* учителя-предметники, родители обучающихся

*Методические:* Правила

При составлении интеллектуально-познавательной игры нужно руководствоваться следующими правилами:

- кто принимает участие в игре: команда или один человек;

- сколько человек входит в команду;

- сколько всего команд (индивидуальных участников) одновременно играют;

- кто задает вопросы: ведущий или участники друг другу;

- как задаются вопросы: одновременно всем, последовательно всем или по принципу жребия;

-сколько времени необходимо на подготовку ответа;

- как участники демонстрируют свою готовность к ответу;

- кто оценивает правильность ответа;

- каким образом начисляются очки (баллы) за каждый ответ;

-до каких пор продолжается игра: пока не закончатся вопросы, пока не истечет время; пока не наберется определенная сумма баллов.

При составлении вопросов нужно руководствоваться следующими правилами:

-нельзя, чтобы вопрос превращался в задание, требующее развернутого ответа;

-нельзя, чтобы вопрос требовал узко специфических углубленных знаний;

-нельзя, чтобы вопрос требовал ответа-перечисления;

-нельзя, чтобы вопрос состоял из трех вопросов;

*Материально-технические:*

**у**чебный класс (столы и стулья, соответствующие возрастным особенностям детей)

Технические средства:

1. Ноутбук

2. Мультимедийная установка (для показа слайд – шоу)

3. Аудиовизуальная аппаратура

4. Микрофон

Материалы:

1.Бумага писчая и для ксерокса (А 4)

2.Канцелярские товары

Наглядные пособия:

1. Иллюстративные пособия

2. Учебная литература

3. Методическая литература

Музыкальное сопровождение:

1. И. Штраус «Так говорил Заратустра».

Подведение итогов и награждение:

-по итогам игры команды получают грамоты и памятные подарки.

*9. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы классных руководителей.*

Данная методическая разработка может быть полезной классным руководителям 7-11 классов. В сценарии описывается проведение интеллектуальной игры, которая поможет сформировать сплоченный коллектив, развить волевую сферу, интеллектуально-творческий потенциал школьников и подготовить их к творческой самореализации в современных условиях.

При разработке сценария игры необходимо иметь в виду:

-объем фактических знаний обучающихся;

-сформированность умений, необходимых для самостоятельной работы (умение планировать и распределять по времени работу, пользоваться справочным материалом, самооценка и самоконтроль и т.д.);

-уровень интеллектуального развития;

-тип внимания, память, темперамент;

-состояние здоровья.

Помимо правил и вопросов, при организации эрудиционов важно не забыть и о других условиях успеха. А это значит, что должны быть компетентные судьи, красивое оформление, ритуалы самой игры и её окончания, награды. Должен быть быстро ориентирующийся в ситуации и легкий на язык ведущий. Ведущий заранее должен подумать, что говорить при представлении участников, при комментировании ответов, при возможных подсказках из зала. Важно знать, какими приемами можно нагнетать напряженность, поддерживать игровую интригу: "таинственный шепот", "взрывное ликование", "завораживающая пауза". Необходимо учесть еще и временной фактор. Интеллектуальная игра не должна длиться более часа.

Игра организовывается в учебных классах, фойе и актовых залах.

**Ход игры**

**1.Настрой на игру** *(звучит музыка И. Штрауса «Так говорил Заратустра»).*

**Ведущий.** Добрый день, друзья! Неподражаемые интеллектуалы! Умники и умницы! Начинаем интеллектуальную игру, где вам, уважаемые эрудиты, придется проявить максимум знаний, смекалки, находчивости, чтобы достойно сразиться со своими соперниками. А кто окажется окончательно сильнейшим, пусть решит игра!

*Музыкальная заставка*

*Ведущий представляет команды и жюри игры*

**Ведущий. *Раунд 1. «Разминка»***

Каждое мое утверждение будет начинаться со слов «Верно ли что…». Ваша задача, выслушав его внимательно, либо согласиться с ним, либо – нет. Если вы согласны, то ставите напротив номера утверждения «да», если не согласны, то соответственно «нет». Не забудьте указать название команды. За каждое совпадение – 1 балл.

Верно ли что…

1. Когда бог создавал лисиц, песцов и соболей, то черт создал моль? (***да***)

2. Бегущая собака высовывает язык, чтобы лучше ощущать запахи? (***нет, так она спасается от перегрева***)

3. Сын женщины по отношению к родителям ее деверя является внуком? (***да***)

4. Партийного покупателя называют оптовик? (***да***)

5. Прадед А.С. Пушкина Абрам Петрович Ганнибал был египтянином? (***нет, он был эфиоп***)

6. Голенище и холява – это одно и то же? (***да***)

7. Вавилоняне видели в змее олицетворение зла, египтяне – мудрости, а греки использовали ее как боевое оружие? (***да***)

8. Пословица «Голод – не тетка» имеет продолжение «а родная мать»? (***да***)

9. К свадьбе юношей из камерунского племени маса принято держать по 8 месяцев на диете из молока и меда. (***да***)

10. Название головного убора «кокошник» происходит от слова «курица»? (***да***)

**Ведущий.**Слово жюри

*Жюри оглашает результаты 1 раунда*

**Ведущий. *Раунд 2. «Перевертыши»***

Во 2 раунде ваша задача – угадать выражение, в котором каждое слово, включая предлоги, заменяется на противоположное по смыслу или близкое по значению. Тема – «Названия сказок». Каждый правильный ответ – 3 балла. На размышление – 30 секунд. Ваш ответ вы пишете на листочке, на котором указано название команды, а затем один человек, назовем его «бегунок» приносит ваш листочек ведущему.

1. «Лиса и шестеро цыплят» - «***Волк и семеро козлят***».

2. «Король под фасолью» - «***Принцесса на горошине***»

3. «Песчаная царица» - «***Снежная королева***».

4. «Иван Безобразный» - «***Василиса Прекрасная***».

5. «Развалюха» - «***Теремок***».

6. «Индюшка-домоседка» - «***Лягушка-путешественница***».

7. «Стихотворение про охотника и дичь» - «***Сказка о рыбаке и рыбке***».

8. «Железная отмычка» - «***Золотой ключик***».

9. «Бодрствующий урод» - «***Спящая красавица***».

10. «Ползущая баржа» - «***Летучий корабль***».

**Ведущий.**Слово жюри

*Жюри оглашает результаты 2 раунда*

**Ведущий. *Раунд 3. «Что? Где? Когда?»***

Каждый правильный ответ – 6 баллов. На размышление – 1 минута. Ваш ответ вы пишете на листочке, на котором указано название команды, а затем «бегунок» приносит ваш листочек ведущему.

1. В Швеции это происходит приблизительно в 18 часов, в Швейцарии – в 19, во Франции и Германии скорее в 20 часов. И так далее – чем южнее, тем позже. О чем идет речь? (***об ужине***)

2. Непременным атрибутом этого праздника на Руси были блины и кулачные бои, а в некоторых губерниях устраивали и штурм снежного городка. Назовите праздник. (***масленица***)

3. В годы, когда лондонские улицы еще не запрудили моторизованные такси, в воздухе постоянно раздавались трели. Их извлекали из специальных свистков: один свисток – человеку нужен кеб, два – двухколесная повозка хэнсом. А кто появлялся после трех свистков? (***полиция***)

4. С 1288 года в Шотландии, а затем и по всей Великобритании распространилась традиция, утвержденная законом, согласно которой 1 раз в 4 года представительницы слабого пола имеют право отбросить все условности и предложить своим кавалерам руку и сердце. В случае отказа того ждет штраф. Назовите этот день. (***29 февраля***)

5. Масонский обряд посвящения учил, что один его конец помещается в сердце, а другой очерчивает круг, объединяя посвященного со всеми братьями. Как называется этот масонский символ? (***циркуль***)

6. В городе Решме Костромской области зафиксирован обычай, по которому на третий день после свадьбы молодых везут на санях, обвешенных бубенцами и березовыми вениками. А куда их везут? (***в баню***)

7. Этой буквой писатели описывают переживания, физики – лучи, художники – краски, музыканты – звукоряд. Назовите эту букву. (***гамма***)

8. Русское имя Афанасий – «Бессмертный» произошло от имени греческого бога смерти – Танатос. А какое женское имя ему соответствует? (***Анастасия***)

9. В старину в Германии была популярна игра под названием «Сбей с ног язычников». Начало какой современной игре она положила? (***кегли, боулинг***)

10. В 1965 году доктор Стефани Кволек изобрела сверхпрочный материал кевлар. Это открытие по достоинству и сразу оценили полицейские и военные, после чего был изобретен он. Что было изобретено? (***бронежилет***)

**Ведущий.**Завершился последний раунд игры. Сегодня у нас не просто игра. Это праздник **интеллекта,** везения и дружбы.

Для подведения итогов слово предоставляется жюри.

*Жюри оглашает результаты 3 раунда и итоги игры*

**Ведущий.**  **Ученья** свет здесь отовсюду льется,

Здесь факел знаний озаряет путь.

И, люди, что **учениками зовутся**,

С дороги этой трудной не свернут.

Конечно, не свернут, потому что все участники, я уверена, согласны с великим Аристотелем, который не уставал повторять: "Корень **ученья горек,** а плоды его сладки".

И такие плоды в качестве памятных подарков ожидают всех участников игры.

*Церемония награждения (вручение грамот и памятных подарков участникам игры)*

**Ведущий.** Игра завершилась победой разума и интеллекта. Поздравляю вас, ребята. И помните, в познании истина! Дерзайте, стремитесь, ищите!

Всем спасибо! До новых встреч!