

**МБОУ «ПОСПЕЛИХИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ШКОЛА №1»**

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ В  
ШКОЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКЕ КАК  
СПОСОБ РАЗВИТИЯ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ  
УЧАЩИХСЯ**



*Из опыта работы*  
**МАШКИНОЙ ЕЛЕНЫ**  
**НИКОЛАЕВНЫ**  
**СТАЖ РАБОТЫ 27 лет**



**В последнее десятилетие  
в образовательном  
пространстве особый  
приоритет получили  
интеллектуальные  
игры. Учитывая  
значимость данных игр  
в развитии творческого  
мышления, в школе был  
создан  
интеллектуальный  
клуб.**

**Основная цель деятельности  
интеллектуального клуба  
- создание детского коллектива (команды),  
вовлекающего школьника в интеллектуально-  
творческий процесс.**



**Результат будет  
интересен не только  
ребёнку, но и  
окружающим. У  
школьника возникают  
потребности и  
привычки к  
самоотдаче,  
общественно-полезной  
работе, насыщенной  
духовной жизни, умение  
сочетать свои интересы  
с интересами  
коллектива**



## **ЗАДАЧИ КЛУБА:**

**Предоставить**

**каждому игроку**

**возможность «отыскать  
себя в обществе», «себя в  
человечестве» через  
творческое содружество  
«учитель - ученик».**

**Повысить интерес  
детей к поиску  
информации различного  
направления и  
использования ее в  
познавательных целях.**



Интеллектуальный клуб, имеет  
2 структурных подразделения –  
среднюю(6-8 класс)



**и старшую лигу (9-11 класс)**



# Клуб работает по двум главным направлениям:

*Первое направление* – интеллектуальные поединки команд клуба. Основной формой работы клуба является интеллектуальная игра





*Второе направление –*  
предметные интеллектуальные игры  
Брейн-ринг, «Ума палата».



Используемые методы:  
беседа, лекция, занятия  
игра, самостоятельная  
работа учащихся.



**Деятельность клуба  
направлена на развитие  
конкретных составляющих  
интеллекта:**

- восприятие (величина, объем,  
удаленность, скорость, точность),**
- внимание (устойчивость,  
сосредоточенность,  
избирательность),**



□ мышление (операции анализа, синтеза, сравнения, конкретизации, классификации),

□ логическое мышление (переработка знаний: понятие, суждение, умозаключение),

□ память (наглядно-образная, словесно-логическая, эмоциональная).






# Требования к знаниям, умениям и навыкам



По окончании игрового сезона участники интеллектуального клуба должны уметь:



- ◆ фиксировать форму вопроса (что спрашивают, что нужно ответить);
- ◆ фиксировать основную информацию (даты, имена, фамилии, географические, исторические термины, прозвучавшие в вопросе);

- 
- ❖ привязать даты и места событий к знаниям команды о конкретной исторической эпохе;
  - ❖ рассмотреть вопрос в целом, не останавливаясь на последней фразе;
  - ❖ выдвигать несколько версий ответов на вопрос;
  - ❖ не стесняться высказывать любую версию, самую невероятную, для обсуждения всей командой.

**ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ:**

**ВИДЫ ВОПРОСОВ:**

**«Игровой вопрос»,**

**«Тест-вопрос»,**

**«Найди пару (соответствие)»,**

**«Викторина»,**

**«Блиц-вопрос»;**







**ПРАВИЛА И РЕТУАЛ  
ПРОВЕДЕНИЯ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР:**

**«Игра на время», «Кто  
первый», «Кто последний»,  
«Игра на выбывание», «Брейн-  
ринг», «Интеллектуальный  
поединок», «Счастливы  
случай»**



**СПАСИБО!**