

ГБПОУ Месягутовский педагогический колледж

**Хужина Наталья
Валентиновна**



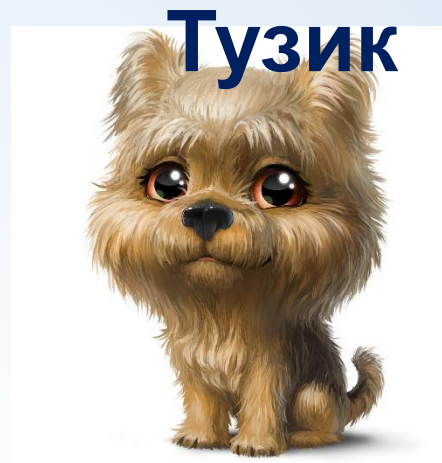


«... — специально организованное соревнование в эрудиции и логике, проводимое по заранее определенным правилам».

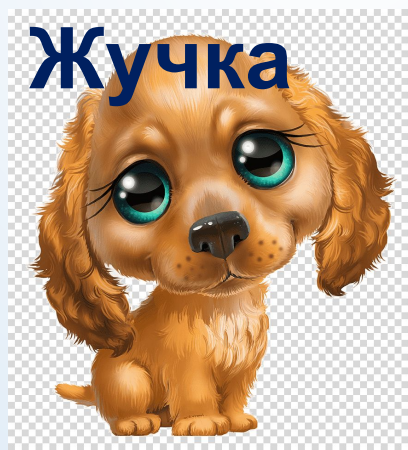




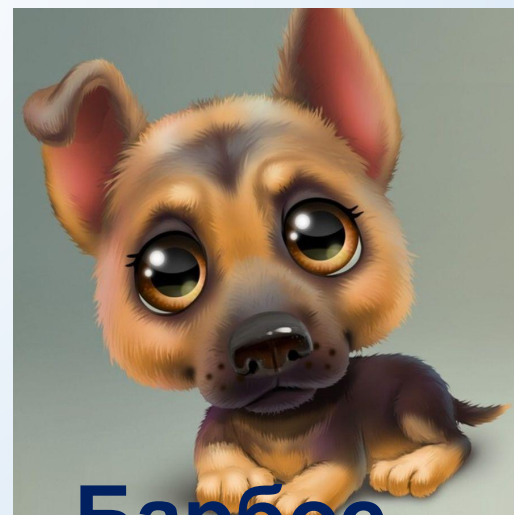
Шарик



Тузик



Жучка



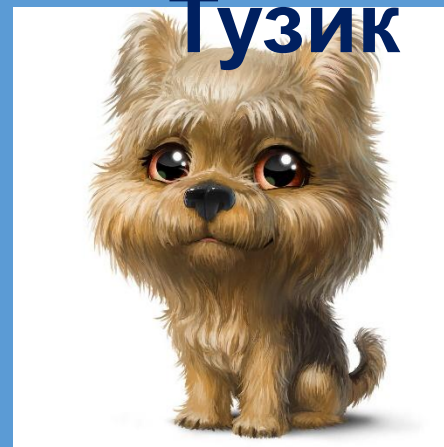
Барбос



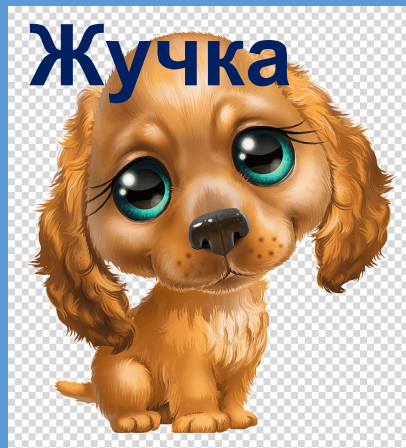
СОБАКА



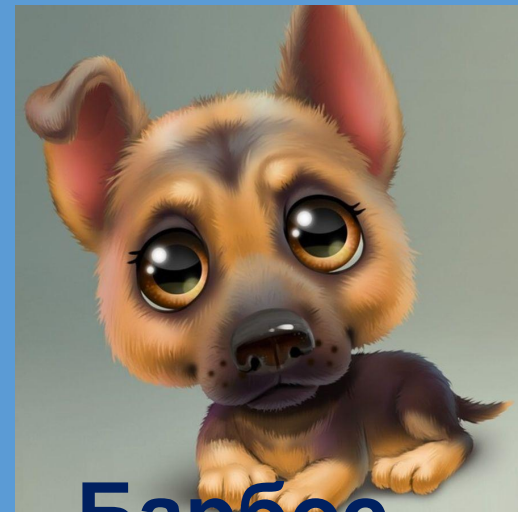
Шарик



Тузик



Жучка



Барбос



викторина

эрудицион

**познавательная
игра**

**интеллектуальная
игра**

**турнир
эрудитов**

**конкурс зна
ТОВОВ**

викторина

ЭРУДИЦИО

**знавательная
игра**

Н

**интеллектуальная
игра**

**турнир
эрудитов**

**конкурс зна
ТОВОК**



ВИКТОРИНА

эрудит

**знавательная
игра**

**интеллектуальная
игра**

**турнир
эрудитов**

**конкурс зна
ТОВОК**



викторина

эрудицион

**познавательная
игра**

актуальная

**турнир
эрудитов**

**конкурс
знатоков**



ВИКТОРИНА

эрудици

**познавательная
игра**

интеллект

туальная игра

эрудитов

**конкурс зна
ТОВОК**

викторина

эрудицион

**интеллектуально -
познавательная
игра**

**курс зна
ТОВОВ**

Методика подготовки и проведения интеллектуально – познавательных игр



Воспитательный потенциал

- Игры стимулируют познавательный интерес ребенка.
- Момент соревновательности позволяет ребенку оценить свои возможности.
- Игры развивают умения мыслить логически, нестандартно.
- Игры развивают внимание, память, фантазию, коммуникационные способности. И т.д.



Ключевые признаки интеллектуально-познавательной игры:

1. Наличие специальных вопросов, на которые следует ответить во время игры ее участникам.
2. Наличие специальных правил, придерживаясь которых, следует отвечать на вопросы.
3. Наличие игрового сюжета, игровой интриги, которая является внешней «оболочкой» игры.



Вопросы



- *Что такое гипотенуза?*
- *Где зимуют гуси?*
- *Когда произошло восстание декабристов?*



**1. Не должно быть вопросов
требующих от участников
лишь знания
общеизвестных фактов из
программных курсов школы
и не требующих ни
малейших проявлений
логического мышления.**



- *Кто был первым царем пятой династии фараонов, правившей в Египте во времена Древнего царства?*
- *Кому Б. Пастернак посвятил стихотворение «Приближение грозы», написанное в 1927 году?*



**2. Не должно быть
вопросов не требующих от
игрока ничего, кроме
глубоких
узкопрофессиональных
знаний.**



- *В каких городах мира есть метро?*
- *Как называются башни Московского кремля?*
- *Каких вы знаете космонавтов?*



**3. Не должно быть вопросов
требующих ответа-
перечисления.**



- *У какого знаменитого литературного героя-сыщика был помощник, от имени которого написаны произведения об этом сыщике?*
- *Какой пролив разделяет два материка?*



**4. Не должно быть вопросов
имеющих несколько правильных
ответов**



- *Каково политическое устройство Великобритании?*
- *Какой вклад в науку внес А. Эйнштейн?*
- *Дайте характеристику кровеносной системы человека.*



5. Не должно быть вопросов предполагающих не просто ответ, а целое развернутое выступление-лекцию.



- *Кто и в связи с чем сказал: «Велика Россия, а отступить некуда?»*
- *Кем, в каком году и при каких обстоятельствах была открыта радиоактивность?*
- *Как назывался, когда, где и по какой причине погиб самый большой пассажирский корабль?*



6. Не должно быть вопросов включающих в себя сумму двух, трех, а то и четырех самостоятельных вопросов.



- *Какой полуостров жалуется сам на себя?*
- *Какой город летает?*
- *В каком городе живет один мальчик и сто девочек?*



7. Вопросы в игре должны быть одного жанра. Или все вопросы должны быть загадками, или их не должно быть ни одной.



- *Сколько горошин может войти в пустой стакан?*
- *Почему заяц бегаёт?*
- *Чем заканчиваются день и ночь?*



8. Не должно быть среди серьёзных вопросов вопросов – шуток, вопросов - розыгрышей.



- *Кто был первым мужем Людмилы Гурченко?*
- *Какие сигареты курила Мерилин Монро?*
- *Кто по национальности А. Розенбаум?*



9. Не должно быть неэтичных вопросов.



- *В какой стране происходит действие сказки А. Линдгрен «Волшебный голос Дфельсомино»?*
- *Как назывался пароход, на котором Магеллан совершил кругосветное плавание?*



**10. Не должно быть вопросов
содержащих в себе
фактические, стилистические
ошибки.**



1. Хороший вопрос — это тот, для ответа на который нужны не только знания, но и умение логически мыслить (сочетание эрудиции и логики 50:50).





2. Хороший вопрос — это тот, который несет в себе много информации; даже если ответ на него не будет дан, участники игры обогатятся новыми знаниями, заключенными в самом вопросе.



3. Хороший вопрос — это тот, в котором есть ирония, юмор.



4. Хороший вопрос — это тот, который соответствует теме игры, сюжету игры.



5. Хороший вопрос — это такой вопрос, который понравится игроку, даже если он проиграл.



Правила



1. Кто принимает участие в игре: команды или индивидуальные участники?
2. Если играют команды, из скольких человек они состоят? Сколько всего команд (индивидуальных участников) одновременно принимают участие в игре?
4. Кто задает вопросы: ведущий или участники друг друга? Как задаются вопросы: одновременно всем участникам, последовательно или по принципу жребия (могут быть и другие варианты)?
6. Сколько времени дается на подготовку ответа?
7. Как участники должны демонстрировать готовность к ответу?
8. Кто оценивает правильность ответа?
9. Каким образом начисляются очки (баллы) за ответ?
10. До каких пор продолжается игра: пока не закончатся вопросы, пока не истечет время, пока не наберется определенная сумма баллов?



Игровой сюжет



Тема: Автомобиль

Правила:

- играют две команды по 5 человек,
- ведущий поочередно задает вопросы
- побеждает та команда, которая набрала больше очков



Тема: Автомобиль

Правила:

- играют две команды по 5 человек,
- ведущий поочередно задает вопросы
- побеждает та команда, которая первой наберет 10 очков.



Тема: Автомобиль

Правила:

- играют две команды по 5 человек,
- ведущий поочередно задает вопросы
- побеждает та команда, которая первой наберет 10 очков.

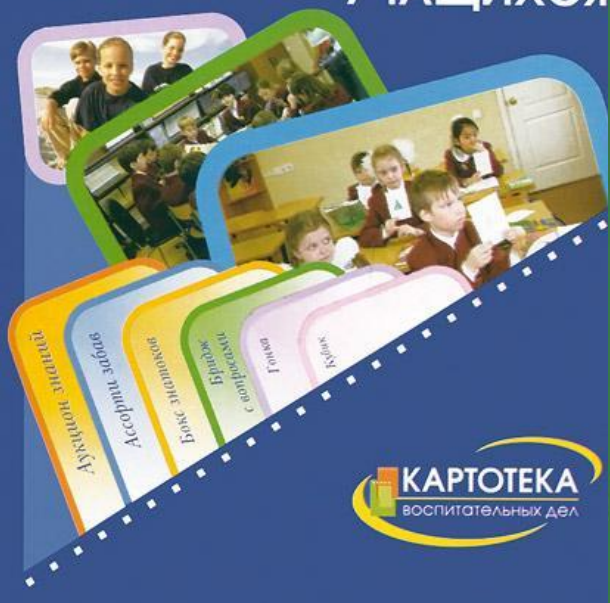




Е.И. Ромашкова

КАРТОТЕКА

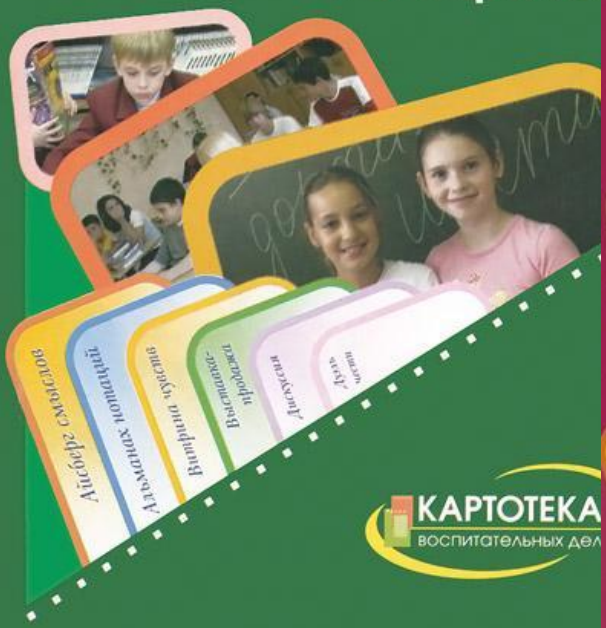
ФОРМ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ



Е.И. Ромашкова

КАРТОТЕКА

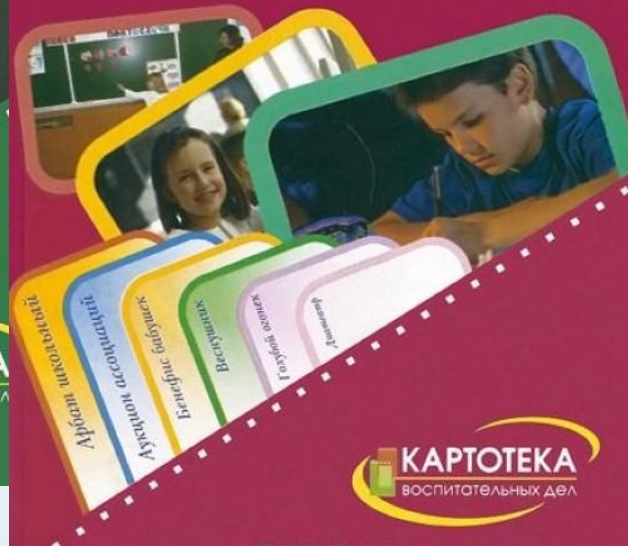
ФОРМ НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ УЧАЩИХСЯ



Е.И. Ромашкова

КАРТОТЕКА

ФОРМ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ТВОРЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ



- разработка вопросов игры;
- разработка правил игры;
- разработка игрового сюжета.



создание и подготовка команд;
оформление места проведения игры;
подготовка необходимого реквизита;
техническое обеспечение игры;
приглашение болельщиков;
приобретение призов для
участников;
выбор жюри;
работа с ведущим.



Методика подготовки и проведения интеллектуально – познавательных игр

