ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Э Л Ь Б Р У С С К И Й Р Е Г И О Н А Л Ь Н Ы Й К О Л Л Е Д Ж»
Министерства образования, науки и по делам молодежи КБР

Методическая разработка

Творческой, интеллектуально - познавательной игры

Выполнили:
Кетенчиева С.Ж.
Алиева Д.Т
Байказиева Ж.З

Тырныауз
2018

АННОТАЦИЯ

Данная методическая разработка предназначена для среднего (полного) общего образования в образовательных учреждениях начального профессионального и среднего профессионального образования для активизации интеллектуально-познавательных навыков студентов на основе приобретения будущей профессии, повышения уровня эрудиции в области экономики, математики, физики и информатики и ИКТ, развития творческой активности студентов, воспитания интереса к будущей профессии, а также с целью применения ее другими преподавателями.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение

1. Структура интеллектуальной игры «Своя игра»
2. Ход интеллектуальной игры «Своя игра»
3. Итоги интеллектуальной игры
4. Методика проведения интеллектуальной игры «Своя игра»

Заключение

Список использованной литературы

Приложения

ВВЕДЕНИЕ

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности студентов, развития их самостоятельности, мышления, является игра. В последние годы вопросы теории и практики игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П. Усовой, Е.И. Радиной, Ф.Н. Блехер, Б.И. Хачапуридзе, З.М. Богуславской, Е.Ф. Иваницкой, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, В.Н. Аванесовой, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгером. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии студентов, является уникальным феноменом общечеловеческой культуры, её истоком и вершиной. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих интеллектуальных ресурсов, как в игре. Именно поэтому она взята на вооружение в системе профессиональной подготовки студентов, именно поэтому игра расширяет свои принципы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни. Игра как феномен культуры обучает, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, даёт отдых, не внося в содержание досуга бесконечные сюжеты и темы жизни и деятельности человека, сохраняя при этом свою ценность.

Интеллектуальная игра является той формой учебной деятельности, которая может повлиять на развитие личности. Участвуя в игре, студент проявляет стремление к самореализации; у него формируются навыки планирования и самоконтроля; ему приходиться проявлять системность, креативность и критичность мышления.

Интеллектуальная игра - неотъемлемая часть учебного процесса, одна из форм обобщения и закрепления материала. Она даёт возможность каждому студенту продемонстрировать приобретённые общеучебные умения и навыки, проявить интеллектуальные способности, раскрыть многогранность своих интересов, тем самым у студента формируются стимулы саморазвития.

Направление в педагогической науке - игровая педагогика, считает игру ведущим методом воспитания и обучения и поэтому упор на игру - важнейший путь включения студентов в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности.

Использование в учебном процессе игры способствует тому, что студенты решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят

решения, преодолевая при этом определённые трудности. Развитие студента в ходе игры происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Через игру и в игре постепенно готовится сознание студента к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и с взрослыми. В игре формируются такие качества личности, необходимые будущему специалисту, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно. Сущность интеллектуальной игры заключается в том, что студенты решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности.

Цели:

развивающая: способствовать развитию интеллектуально-познавательных навыков студентов на основе приобретения будущей профессии, творческой активности студентов;

воспитательная: содействовать воспитанию интереса к будущей профессии, умения работать в коллективе.

Задачи интеллектуальной игры:

- выявление и поддержка одаренных и талантливых студентов колледжа, мотивированных к учебно-познавательной и творческой деятельности в области экономики, математики, физики и информатики и ИКТ
- формирование потребности студентов в более глубоком изучении дисциплины;
- повышение общего образовательного уровня в области экономики, математики, физики, информатики и ИКТ
- развитие кругозора и мышления у студентов, интереса к профессии, навыков групповой, коллективной работы, коммуникативных умений студентов.

Участники: студенты колледжа ГКПОУ ЭРК

Время проведения игры: 70 мин

Место проведения: Библиотека.

Оборудование: Компьютер, доска, мультимедийный проектор, программа разработанная в объектно-ориентированного среде программирования Borland Delphi, мультимедийная презентация, вспомогательный раздаточный материал, элементы отличительной одежды.

1. СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «СВОЯ ИГРА»

1. Приветственное слово преподавателя – 1 мин.

2. Представление команд – 2 мин.

3. Ознакомление с условиями игры – 1 мин.

4. ПЕРВЫЙ ТУР– продолжительность 35 минут.

5. Объявление результатов конкурсов, награждение победителей – 2 мин.

6. ВТОРОЙ ТУР - домашнее задание - продолжительность 15 минут.

7. Объявление результатов и подведение общих итогов игры – 10 мин.

8. Поздравление победителей и участников – 2 мин

9. Рефлексия - 2 мин

ХОД ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «СВОЯ ИГРА»

Вводное слово преподавателя:

Ведущие мастера п/о профессии наладчик аппаратного и программного обеспечения Алиева Д.Т. и Кетенчиева С.Ж

Ведущий 2: Добрый день! Мы рада приветствовать Вас на нашей игре, которая называется «Своя игра». Интеллектуально – познавательная игра проводится среди «лучших знатоков и любителей» дисциплин экономики, математики, физики, информатики и ИКТ в рамках предметной декады программного обеспечения информационных технологий. Это сборные две команды и их болельщики.

Ведущий 1: Цель нашей интеллектуальной игры – активизировать познавательную деятельность и повысить уровень эрудиции в области экономики, математики, физики, информатики и ИКТ, стимулировать творческую активность наших студентов.

Ведущий 2. Мы приглашаем всех вас к участию в нашем соревновании под девизом «Знания – это сила!».

Ведущий 1. Сегодня вы должны доказать себе и доказать нам, что для молодого специалиста, вступающего в самостоятельную жизнь, главное богатство – это знания.

Ведущий 2. Разрешите нам представить команды:

Ведущий 1. Первая команда! «Эрудит», капитан команды Жанукуева Джамиля

Ведущий 2. Вторая команда! «Успех», капитан команды Улаков Тахир

Ведущий 2. Две команды снаряжают свои корабли в мир знаний в области экономики, математики, физики, информатики и ИКТ

Ведущий 1. Но мы предупреждаем, что плавание будет нелегким – рифы и скалы норовят пробить днище ваших кораблей.

Ведущий 2. Но тем не менее, впереди неведомое будущее, к нему и лежит Ваш путь через справедливость и компетентность решений нашего доброго жюри, которое будет следить за ходом игры и вести учет баллов *(представление жюри) **поприветствуем наше жюри***

Абитова Афуажан Монафовна

Этезова Катерина Масхутовна

Текуева Дина Байдулаховна

Ведущий 2. Участники, Вам слово. Представляйте себя!

Ведущий 1. Команда «Эрудит»!

Приветствие команды «Эрудит»

Добрый день, друзья! Вас приветствуют самые:

Экономные

Расчетливые

Умные

Добрые

Интеллектуальные

и, на конец,

Талантливые!

А вместе мы «Эрудит».

Наш девиз – «Эрудит, эрудит – всех на свете победит»

Ведущий 1. Команда «Успех»

Приветствие команды «Успех»

Всем присутствующим

Всем отсутствующим

Всем сочувствующим

Юмор чувствующим

Все вместе: Сердечный привет от команды «Успех»

Наш девиз: Дружба и успех!

Мы победим сегодня всех!

Все за одного, один за всех,

Тогда команду ждет успех!

Ведущий 2. Вот мы и познакомились с участниками игры и убедились, что сегодня на сцене самые способные, самые эрудированные, самые находчивые студенты.

Ведущий 1. Жюри, Вы готовы выставить оценки за представление?

Ведущий 2. Итак, команды представлены. Чтобы начать состязание, осталось обозначить правила игры. Они следующие:

Ведущий1: Наша игра состоит из двух туров.

Послушайте правила первого тура.

1 ТУР – теоретический, игрокам предстоит ответить на 35 вопросов (вопросы сгруппированы в 7 тем по 5 вопросов).

Стоимость вопросов: 10, 20, 30, 40, 50 очков.

Право выбора первого вопроса разыгрывается путем жеребьевки, а ответ – по истечению времени

Ведущий 2: Право выбирать вопросы и отвечать на них принадлежит исключительно капитану. Выбрав вопрос, капитан имеет право обсудить его с членами команды в течение 1 минуты.

Правильный ответ приносит команде сумму очков, равную стоимости вопроса на игровом табло. Неправильный ответ приносит 0 очков.

Команда, ответившая не правильно, не может больше отвечать на этот вопрос, данный вопрос переходит соперникам.

Отсутствие ответа после звукового сигнала лишает игроков возможности заработать очки на данном конкретном вопросе.

Ведущий 1: В случае неправильного ответа у всех команд право выбора вопроса сохраняется за капитаном, выбиравшим последний из озвученных вопросов.

Ведущий 2: Если команды готовы, мы можем начинать.

Прошу капитанов подойти и разыграть право первым выбирать вопрос. А жеребьевку проведет Жанна Зейтуновна, и поскольку она преподаватель экономики вы уже догадались, что жеребьевка будет проведена с помощью монетки.

Далее жеребьёвка.

Ведущий 2: Итак, мы начинаем. Познакомьтесь с темами первого тура.

1 Тур (35 мин)

Ведущий1: Прошу _____(назвать имя и фамилию капитана, первым выбирающего вопрос согласно проведенной жеребьёвке) выбрать вопрос.

После сделанного выбора обязательно озвучить тему и стоимость вопроса.

Например: Играем «Все обо всём 10».

Зачитывается вопрос и запускается таймер, по истечении 1 мин (время, отведенное на обдумывание вопроса) раздастся звуковой сигнал. После того как получен (не получен) ответ на вопрос, щелчком мыши на экран выводится правильный ответ (то же для всех остальных вопросов и заданий)

Ведущий 2: Итак, все вопросы разыграны, подведем итоги первого тура.

Ведущий 1: С такими результатами мы подошли ко второму туру

Во 2 туре ребята должны продемонстрировать свое домашнее задание. Первыми своё домашнее задание демонстрирует команда с наименьшим результатом. А пока команды готовятся. Подведем итоги конкурса стенгазет и конкурса на лучшую тетрадь, которые прошли в рамках предметной декады программного обеспечения информационных технологий.

Ведущий 2: Просим жюри объявить победителей конкурсов_____

Ведущий 1: А теперь перейдем ко второму туру нашей игры. Домашнее задание.

Ведущий 2: А пока жюри выставляет оценки за домашнее задание, для Вас споет Джаппуева Залина

3. ИТОГИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

Ведущий 2: Слово для подведения итогов предоставляется председателю жюри

«Подведение итогов игры»

Жюри: По итогам игры

команда «Эрудит» - _____ балл;

команда «Успех» - _____ баллов.

Ведущий 1: Ну а сейчас я попрошу наших участников изложить свои мысли об интеллектуальной игре «Своя игра» в форме синквейна.

Синквейн – это не обычное стихотворение, а стихотворение, написанное в соответствии с определенными правилами. В каждой строке задается набор слов, который необходимо отразить в стихотворении.

1 строка – заголовок, в который выносится ключевое слово, понятие, тема синквейна, выраженное в форме существительного.

2 строка – два прилагательных.

3 строка – три глагола.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – резюме, вывод, одно слово, существительное.

Ведущий 2: Просим капитанов выйти для награждения.

На этом наша игра подошла к концу, благодарим всех за участие, до новых встреч!

4. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «СВОЯ ИГРА»

Решение о проведении интеллектуально-развлекательной игры было принято на метод заседании при рассмотрении мероприятий, проводимых в рамках предметных недель.

Прежде чем принять такое решение, нужно было определить, есть ли вообще потребность и необходимость в этой игре. Методист, зам. директора по УПР и зам. директора по УВР сошлись во мнении о том, что игра позволит активизировать познавательную активность студентов, повысит уровень эрудиции в области экономики, математики, физики и информатики и ИКТ, стимулирует творческую деятельность обучающихся.

Кроме того, организатором интеллектуальной игры «Своя игра» были мастера п/о и преподаватели экономики, математики, физики и информатики и ИКТ, поэтому решение воспитательных задач сыграло доминирующую роль.

Игра была рассмотрена как **средство воспитания**. Основными аспектами развития личности студента в этой связи можно назвать следующие:

1. В игре развивается мотивационно-потребностная сфера: возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для студента, чем личные (соподчинение мотивов).

2. Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм: студент, принимая роль какого- либо персонажа, героя и т.п., учитывает особенности его поведения, его позицию. Это помогает в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознания и самооценки.

3. Развиваются умственные действия: формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности.

Игра имеет значение и для **формирования дружного коллектива**, и для формирования самостоятельности, положительного отношения к труду, для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных студентов и для многого другого. Все эти воспитывающие эффекты опираются как на свое основание, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие, на становление личности.

Через игру и в игре постепенно **готовится сознание студента** к предстоящим **изменениям условий жизни**, отношений со сверстниками и с взрослыми. В игре формируются такие качества личности, необходимые будущему специалисту, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Игра интересовала как **принцип поведения**, а не как способ развлечься. Игра позволит студенту быть свободным, раскованным, иметь власть над реальностью, распоряжаться

собой, преодолевать ролевую зависимость, стремление превзойти себя.

Чтобы игра была не только интересна, но и полезна студентам, преподавателю необходимо хорошо потрудиться. Для успешного проведения игры преподавателю нужно иметь склонность к драматическому искусству, элементы которого сохраняются в любой коллективной игре. В зависимости от своих индивидуальных способностей, интересов, учитывая подготовку группы, материальные возможности и др., преподаватель самостоятельно разрабатывает сценарий игры. При этом можно заимствовать идею, какие – либо элементы, привлекать учащихся.

Известно, что игра – это сочетание повторения и неожиданности, «активный принцип», «содержательная функция со многими гранями смысла» (Хейзинча И.). Она должна строится на полученных ранее общеобразовательных знаниях, и обеспечивать приобретения новых. Игра способствует формированию у студентов такого целостного опыта, который пригодится им в будущей учебной и практической деятельности. Она позволяет установить более тесный контакт между студентами, помогает лучше узнать друг друга, развивает коммуникабельность.

При организации игры нужно помнить, что их главная цель – самостоятельная деятельность студентов по повторению старых знаний и добыванию новых. Порой, организуя подобные мероприятия, преподаватель всё внимание обращает на внешнюю сторону: красивое оформление, костюмы, призы и при этом упускает главное. Важно найти оптимальное сочетание игры и обучения, «не заиграться».

При проведении итогов обязательно необходимо поощрить всех участников, чтобы кто-либо из них не чувствовал себя обиженным, в дальнейшем не ощущал боязни перед проверкой знаний, чтобы студенты испытывали чувство гордости не только за себя, но и за удачи своих друзей – соперников.

Точку в проведении игры можно поставить лишь после того, как будет проведен анализ планов и результатов. Анализ показал, что все цели обучения достигнуты, мероприятие прошло на высоком методическом уровне.

Рецензия

Использование электронных образовательных ресурсов (ЭОР) в этой игре дает возможность учащимся почувствовать себя участниками настоящего шоу, анимация повышают эмоциональное состояние, что дает положительную мотивацию к победе.

Обобщающий урок-повторение пройденного теоретического и практического материала превращается в увлекательное действия, в процессе которого обучающиеся советуются друг с другом, находят общее решение, сплачиваются как коллектив.

Мультимедийное сопровождение игры выполнено средствами программы Microsoft Power Point, наглядная демонстрация возможностей этого программного продукта, пробуждает интерес к творчеству, к созданию собственных работ, к проектной деятельности.

Председатель жюри отметил, что в ходе проведенного мероприятия студенты показали глубокие знания в области точных наук и соответствующих *дисциплин.*

Преподаватель-организатор подводит итоги, отмечая большую подготовительную работу к игре, и благодарит студентов за активное участие. Участники команд, занявшие 1 место, получают отличные оценки в журнал, 2 место – хорошие оценки.

В заключении студенты излагают свои мысли об интеллектуальной игре «Своя игра» в форме синквейна.

Синквейн – это не обычное стихотворение, а стихотворение, написанное в соответствии с определенными правилами. В каждой строке задается набор слов, который необходимо отразить в стихотворении.

1 строка – заголовок, в который выносится ключевое слово, понятие, тема синквейна, выраженное в форме существительного.

2 строка – два прилагательных.

3 строка – три глагола.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – резюме, вывод, одно слово, существительное.

Заключение

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление студента к активной познавательной деятельности. Преподаватель должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий студентам эффективно и качественно усваивать программный материал, поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на занятиях и во внеурочное время.

Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций, таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность.

Точные науки довольно сложные для восприятия его студентами-первокурсниками. Поэтому если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир знаний. Одним из этих подходов является игра, сильнейший фактор психологической адаптации студента в новом точном пространстве.

Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь учащихся в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности студента: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от преподавателя больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток времени на проведение игр и др. Бытует мнение среди преподавателей: «Если мы будем играть во время уроков, когда же мы будем учиться?”. Однако проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания студентов.

На основе вышесказанного сделать следующие выводы:

1. На уроках экономики, математики, физики и информатики и ИКТ целесообразно применение интеллектуально-развлекательных игр.
2. Применение игр развивает умение работать в коллективе.
3. Применение игр повышает интерес к дисциплине
4. С помощью игры студенты могут обнаружить в себе задатки будущих великих экономистов, физиков, программистов, математиков.

Литература

1. Безрукова, В.С. Все о современном уроке в школе: проблемы и решения [Текст]: учеб. / В.С. Безрукова. - М.: “Сентябрь”, 2004.

2. Измайлова, М.А. Организация внеаудиторной самостоятельной работы студентов [Текст]: Методическое пособие / М.А. Измайлова. – М.: Издательско-торговая корпорация “Дашков и К°”, 2008.

Приложение 1

Бланк команды

Название: **Эрудит**

Девиз: «Эрудит, эрудит – всех на свете победит»

Капитан: Аталиков Резуан – группа Н-1.09

Члены команды: Наджафов Расим – группа Н-1.11
Локьяев Аслан – группа П-1.09
Садыкова Джамиля – группа ГС-3.09
Агакеримов Артур – группа А-1.09
Хаджиев Махай – группа Н-1.09
Жанукуева Джамиля – группа ПД-2.09

Приложение 1

Бланк команды

Название: **Успех**

Девиз: Дружба и успех!
Мы победим сегодня всех!
Все за одного, один за всех,
Тогда команду ждет успех!

Капитан: Улаков Тахир – группа ГС-3.09

Члены команды: Жанукуева Ася – группа Пд-2.09
Федотов Глеб – группа П-1.09
Князева Джамиля – группа ГС-1.09
Хабичев Руслан – группа А-1.09
Абазехов Ибрахим – группа А-1.09
Динесенко Ярослав – группа ГС-1.09

Приложение 2

Количество баллов за конкурсы (10, 20, 30, 40, 50).

Протокол игры

№№ п/п	**1 команда Успех**	**2 команда Эрудит**
Приветствие команд		
1		
1 Тур (кол-во набранных баллов)		
2		
2 Тур (оценки за домашнее задание)		
3		
Всего очков		

Список источников:

1. Информатика и ИКТ. 10 класс / Угринович Н.Д. - М.: Бином, 2012
2. Практикум по информатике и информационным технологиям. Угринович Н.Д, Л.Босова, Н.Михайлова – Бином: Лаборатория Знаний, 2002
3. Учебник по информатики: http://dpk-info.ucoz.ru/
4. Упражнения: http://learningapps.org/