

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫХ ЧЕЛНЫ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ «ДЕТСКАЯ ШКОЛА ХОРЕОГРАФИЧЕСКОГО ИСКУССТВА №17»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «ВОПРОС НА ЗАСЫПКУ»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ВСЕХ КАТЕГОРИЙ ПЕДАГОГОВ, ЗАНИМАЮЩИХСЯ
ВОСПИТАНИЕМ УЧАЩИХСЯ В ОБЛАСТИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ



Составитель: Жандарова Татьяна Владимировна,
концертмейстер (8- 917- 897- 8193)

НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ

Краткая аннотация. Роль интеллектуальных игр в формировании познавательных потребностей детей является неоспоримым фактом, признанным в период последних закономерностей развития вопросов воспитания детей. Данные игры – это способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным убеждающим потенциалом, приводящим к созидательной деятельности и продуктивному творческому мышлению. Она формирует социальную компетентность в освоении знаний и имеет особое значение в формировании широких познавательных мотивов – интереса к добыванию знаний.

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ МОТИВЫ:

- Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
- В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.
- Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
- Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры создает комфортное состояние на занятии и усиливает желание изучать науки.
- В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.
- В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

Простейшей интеллектуальной игрой являются тестовые игры, которые представляют собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним – от 2 (это игра называется «*Верить – не верить*») до 5 («*Эрудит-лото*»). Их достоинство – высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а также возможность варьировать сложность заданий.

Задачи интеллектуально-познавательных игр:

- развитие творческих способностей детей;
- развитие любознательности и познавательного интереса;
- развитие художественно-эстетического вкуса;
- развитие умения применять на практике полученные знания;
- воспитание чувства коллективизма, атмосферы сотрудничества в процессе совместной деятельности;
- развитие коммуникационных способностей;
- формирование навыков исследовательской и проектной деятельности.

Актуальность работы. Именно в процессе игры мир детства соединяется с миром науки. Игра привлекает всех людей независимо от возраста. С помощью игры педагоги имеют возможность усилить воспитательный процесс. Игра имеет обучающее и развивающее значение. Она предоставляет прекрасную возможность для межличностного взаимодействия. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, развивать внимание, мыслить самостоятельно, но уметь выстраивать взаимоотношения с другими членами команды, так как от этого будет зависеть результат и успех. Игра рассчитана на категорию детей младшего школьного возраста.

В практике разработка игры универсальна:

- охват детей от 7 до 12 лет;
- количество детей участвующих в данной игре может быть от 4 до 20 человек и более;
- возможность взять за основу идею данной разработки, внося небольшие изменения в содержание сценария в соответствие со сферой и областью знаний, традициями, особенностями, имеющимися в том или ином регионе;
- данную разработку можно использовать как в течение учебного года, так и в каникулярный период.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Правила игры:

1. В игре чаще всего участвуют две команды, хотя в принципе, количество участников ограничено только возможностями (аппаратуры, условий аудитории, количеством учащихся...).

2. Основной принцип игры: побеждает та команда, которая большее число раз раньше других правильно ответит на заданный вопрос. Сигналом о готовности команды ответить служит звуковой или световой сигнал, которым управляет капитан или специально определенный им человек (использовать можно музыкальную игрушку, издающую звуковой или световой сигнал, музыкальный инструмент, например: треугольник, маракас, барабан...).

Максимальный лимит времени составляет 30 секунд, на блиц-турнир 1 минуту. Время отсчета (лимит для раздумий) заложено в дополнительном знаке «Клаксон» после текста вопроса на слайде. На него необходимо кликать после зачитывания вопросов!

Во всех слайдах с заданиями (вопросами) ответы даны в виде гиперссылок, на которые необходимо кликать мышью. В результате можно выявить правильность ответов характерным звуковым сигналом.

В слайдах 14 (*журавль*) и 31 (ПРИЛОЖЕНИЕ 1: *праздник девочек, праздник мальчиков*) презентации для развития и расширения кругозора используются фрагменты видео файлов, для воспроизведений которых необходимо щелкнуть мышью на картинку.

Обычно существует запрет отвечать до определенного момента. Если команда нарушает этот запрет, ее ответ не засчитывается, и она лишается права отвечать на этот вопрос.

3. Обычно отвечающего назначает капитан, однако в последнем «Блиц-турнире» введено правило, согласно которому это делает ведущий игры. Это сделано для того, чтобы повысить значение именно командной игры и повысить роль игроков «второго плана», чтобы они отныне не могли отсидеться за спинами лидеров. Такое решение еще более увеличивает роль ведущего соревнования.

4. В случае если первая команда отвечает на вопрос неправильно, то право ответа передается другим (командам).

5. Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается не разыгранным. Если в турнире участвует большое количество команд (а лимит времени и вопросов, естественно, ограничен), то вводится правило «накопления очков», то есть неразыгранные очки переходят на следующий вопрос, цена которого, соответственно, возрастает.

6. Если все играющие команды не отвечают на 3 вопроса подряд, то они дисквалифицируются и им всем засчитывается поражение (в данной разработке такое развитие событий маловероятно!)

Правила поведения в интеллектуально-познавательной игре отображены в схеме «Вы должны знать!», которая может стать помощником при проведении мероприятия. Схему целесообразно прикрепить к доске и обращать на нее внимание учащихся в ходе игры.

«ВЫ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ!»

- Начинай и прекращай игру по сигналу педагога.
- Играй честно! (ДОЛЖНЫ!)
- Не выставляй всюду себя, дай поиграть другим.
- Выручай товарища по команде. (ЗНАТЬ!)
- Победишь — не зазнавайся, проиграешь — не унывай.
- Не командуй товарищами.

Используемые источники

Интернет-ресурсы:

1. <https://multiurok.ru/files/rol-intellektualnykh-igr-v-formirovanii-poznavatel.html>
2. <https://ai.pakalo.name/nauchno-metodicheskaja-dejatelnost/intellektualno-poznavate>
3. <https://yandex.ru/images/search>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

3-го марта в Японии отмечается удивительный и очень красивый праздник *Хинамацури* (Праздник кукол) или Праздник девочек. Хина - это маленькая бумажная куколка. К этому дню в каждой семье, где есть девочка, устраивают выставку особых кукол Нингё (образ человека).

Праздник мальчиков сложился под влиянием самурайских традиций и обычаев к началу XVII века на основе старинного праздника, во время которого придворные императора демонстрировали свое искусство в фехтовании на мечах и стрельбе из лука. К этому празднику в домах, где росли сыновья, устанавливали ступенчатую горку, покрытую зеленым или синим сукном. На самом верху помещалась кукла, изображающая самурая в полном воинском облачении, или выставлялись доспехи. Ниже располагались различные символические предметы и кукольные изображения прославленных героев.

По всей стране у домов, где живут юные японцы мужского пола, на высоченных шестах взлетают в весенние небеса бумажные и матерчатые кои-нобори – змеи-карпы. По древней легенде, карпы-кои плывут против течения и, достигнув водопада, превращаются в драконов. Это символизирует преодоление трудностей, превращение мальчиков в мужчин. Богов просят наделить будущих самураев силой карпа, указать правильный путь.

Праздник мальчиков, который отмечается в Японии 5 мая, сейчас этот праздник называется «День детей». Также этот праздник называется «Праздник первого дня лошади», потому что лошадь символизирует храбрость, смелость и мужество, которыми должен обладать мальчик или юноша, чтобы стать достойным воином. У праздника есть и третье название – «Праздник ириса» - ирисы, цветущие в это время, символизируют успех и здоровье.

Тимаки – это рисовые колобки, которые оборачивают в листья бамбука или ириса. Это блюдо символизирует стойкость.

Касива-моти – рисовые лепешки, обёрнутые дубовыми листьями. Они являются символом долголетия.

Сэкихан – это блюдо представляет собой сваренный с красными бобами рис. Блюдо символизирует здоровье.