

РАЗНООБРАЗИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР В УРОЧНОЙ И ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Татьяна Владимировна
Модестова, к.п.н, директор ИМЦ
Петроградского района

2020 г.

ЧТО ВАС ЖДЁТ СЕГОДНЯ?

1. ОБЗОР ПОНЯТИЙ «ИГРА»,
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА», «ВИДЫ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»

2. ИГРЫ В ЗНАКОМЫЕ И АВТОРСКИЕ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

3. ПОНИМАНИЕ, КАК МОЖНО ВСТРАИВАТЬ
ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ПО
РАЗНЫМ ПРЕДМЕТАМ

ИГРА
ОПИСАНИЕ,
ТИПОЛОГИЯ,
ЧТО ТАКОЕ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ
ИГРЫ

ИГРА

- **Игра́** — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в её результате, а в самом процессе (википедия).
- **Игра** - один из важнейших феноменов человеческого существования (философский словарь)

ИГРА

Функции ИГРЫ:

- развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития;
- Обучающая (дидактические игры).

ИГРА

- **Homo ludens** (с лат. — «Человек играющий») — трактат, опубликованный в 1938 году нидерландским историком и культурологом Йоханом Хёйзингой.
- Геймификация — это использование игровых элементов в неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей. Важно, что геймификация – это не создание полноценной игры, а только использование определенных элементов
Источник: <https://rosuchebnik.ru/material/gejmifikacija-v-obrazovanii/>

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

Интеллектуальная игра - вид игры, основывающийся на применении игроющими своего интеллекта и/или эрудиции; индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления (часто - в условиях ограниченного времени и соревнования).

КЛАССИФИКАЦИИ ИГР

1) по С.Л. Новоселовой.

(в качестве основания для классификации инициатива ребенка)

■ Игры, возникающие по инициативе детей:

-самодетельные игры – экспериментирования;

-самодетельные сюжетные игры (сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные);

■ Игры, возникающие по инициативе взрослого:

- обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные);

- досуговые (игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театрально-постановочные);

■ Игры, определяемые инициативой этноса: обрядовые, досуговые, тренинговые.

КЛАССИФИКАЦИИ ИГР

2) по Н.А.Коротковой, Н.Я. Михайленко
(ОСНОВА КЛАСИФИКАЦИИ ПО признаку свободы действий)

- творческие (сюжетно-ролевые, театрализованные, режиссерские)
- игры с правилами (игры на физическую компетенцию, на умственную компетенцию, игры на удачу).

3) ПО характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

КЛАССИФИКАЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

ПО ИГРОВОМУ ДЕЙСТВИЮ:

- Предметные
 - Настольно-печатные
 - Настольно-предметные шашки, шахматы, домино, лото, Го, игры Рубика, игры Никитина, спички, «Морской бой», судоку
 - пространственные
- Словесные
 - загадки,
 - логические задачи (и загадки-истории),
 - игры в слова («Эрудит». «Балда», «Города», «Да и Нет» и пр.),
 - ребусы,
 - кроссворды
 - викторины
- Компьютерные

<http://modpk7.narod.ru/index/0-7>

КЛАССИФИКАЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

ПО КОЛИЧЕСТВУ УЧАСТНИКОВ:

- Индивидуальные
- Парные
- Командные и массовые викторины, «Что? Где? Когда?», «Пойми меня», «Брейн-ринг», «О, счастливчик», «Поле чудес»; мозговой штурм

ПО ИГРОВОЙ ЦЕЛИ:

- Соревновательные и интерактивные
- Пространственные и комбинаторные
- Логические

<http://modpk7.narod.ru/index/0-7>

ВАЖНО

Любая игра должна иметь:

- Название
- Назначение
- Аудиторию для игры
- Правила
- Оборудование для игры

**ИГРАЕМ В
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ
ИГРЫ**

1. ЧТО? ГДЕ? КОГДА?



ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

Правила:

- 6 человек, 1 капитан
- 1 минута на обсуждение
- Кол-во вопросов гот возраста
- Содержание вопросов: тематические, интегрированные

База вопросов: <https://db.chgk.info/>

Поиск вопросов

Content Вопросы
Пакеты Необработанное

Ключевые слова для поиска вопроса:

– ▶ Дополнительные параметры

Искать

Результаты поиска строки
игра. 21290 вопросов

Найденные пакеты по запросу "игра"

- [1 \(экспериментальный\) Кубок Европы по интеллектуальным играм среди студентов \(Петродворец\). Своя игра](#)

III Открытый чемпионат Реутова. 1 тур.
2013-09-28

Вопрос 5: [На столы раздается по простому шести**иг**ранному карандашу.]

Продолжим игру.

Дизайнер Себастьян БерньЕ добавил немного деталей в дизайн простого карандаша, который теперь можно использовать в качестве ЭТОГО. Назовите ЭТО двумя словами.

Ответ: **Иг**ральная кость.

Зачёт: **Иг**ральный кубик.



Комментарий: Граней у карандаша тоже шесть. Мы раздали вам как раз шести**иг**ранный карандаш.

Источник(и):

http://www.buysebastianbergne.com/product_id_product=17

Автор: Надежда Чеботкова (Санкт-

 национальный проект "Образование"

 Начальное образование 


 Методическая работа 

 Библиотека 

 Предметные олимпиады

 Объединения педагогов

 Проекты ИМЦ 

 Поддержка введения ФГОС



Печатные издания

НОВОСТИ

АРХИВ НОВОСТЕЙ

Мастер-класс «Плавающие чернила или история чуда»

06.11.2018 19:59

Уважаемые руководители!

Приглашаем вас на Мастер - класс «Плавающие чернила или история чуда» подробнее...

Городской семинар для педагогов, сопровождающих детские команды

06.11.2018 10:06



25 октября 2018 г. в Академии талантов в рамках Фестиваля по игре "Что? Где? Когда?" по теме "Год волонтерства" состоялся Городской семинар для педагогов, сопровождающих детские команды. подробнее...

Рабочая встреча педагогов - участников городской Ассоциации педагогов, работающих с интеллектуально одаренными детьми

01.11.2018 17:34

29 октября 2018 г. в ИМЦ Петроградского района состоялась рабочая встреча педагогов - участников городской Ассоциации педагогов, работающих с интеллектуально одаренными детьми. Цель встречи - анализ первого года работы Ассоциации и планирование мероприятий 2018-19 учебного года.



[Педагогический совет Петроградского района](#)

[Клуб руководителей](#)

[Ассоциация педагогов, работающих с интеллектуально одаренными детьми](#)

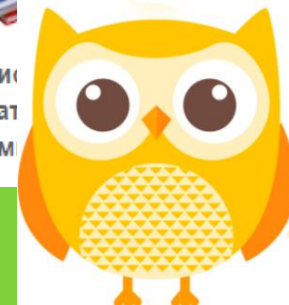
[Педагогический форум Петроградского района Санкт-Петербурга](#)


[Методические рекомендации по обеспечению безопасности и развития детей в сети «Интернет»](#)

[Вакансии в ИМЦ](#)




Дистанционные образовательные программы




Для слабовидящих:  Доступная среда




Структура ИМЦ




Повышение
квалификации




Аттестация
педагогических
кадров




Безопасность и
здоровье




Профессиональные
педагогические
конкурсы



Дошкольное
образование



Начальное
образование



Методическая
работа


Проекты ИМЦ

«Творческая среда и интеллектуально одарённые дети»




Цель проекта - создание системы сопровождения интеллектуально одарённых учащихся в Петроградском районе
[Подробнее](#)


«Город профессионального роста педагогов»



Сведения об
образовательной
организации



Контакты

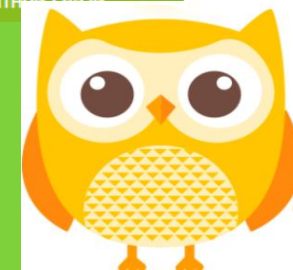


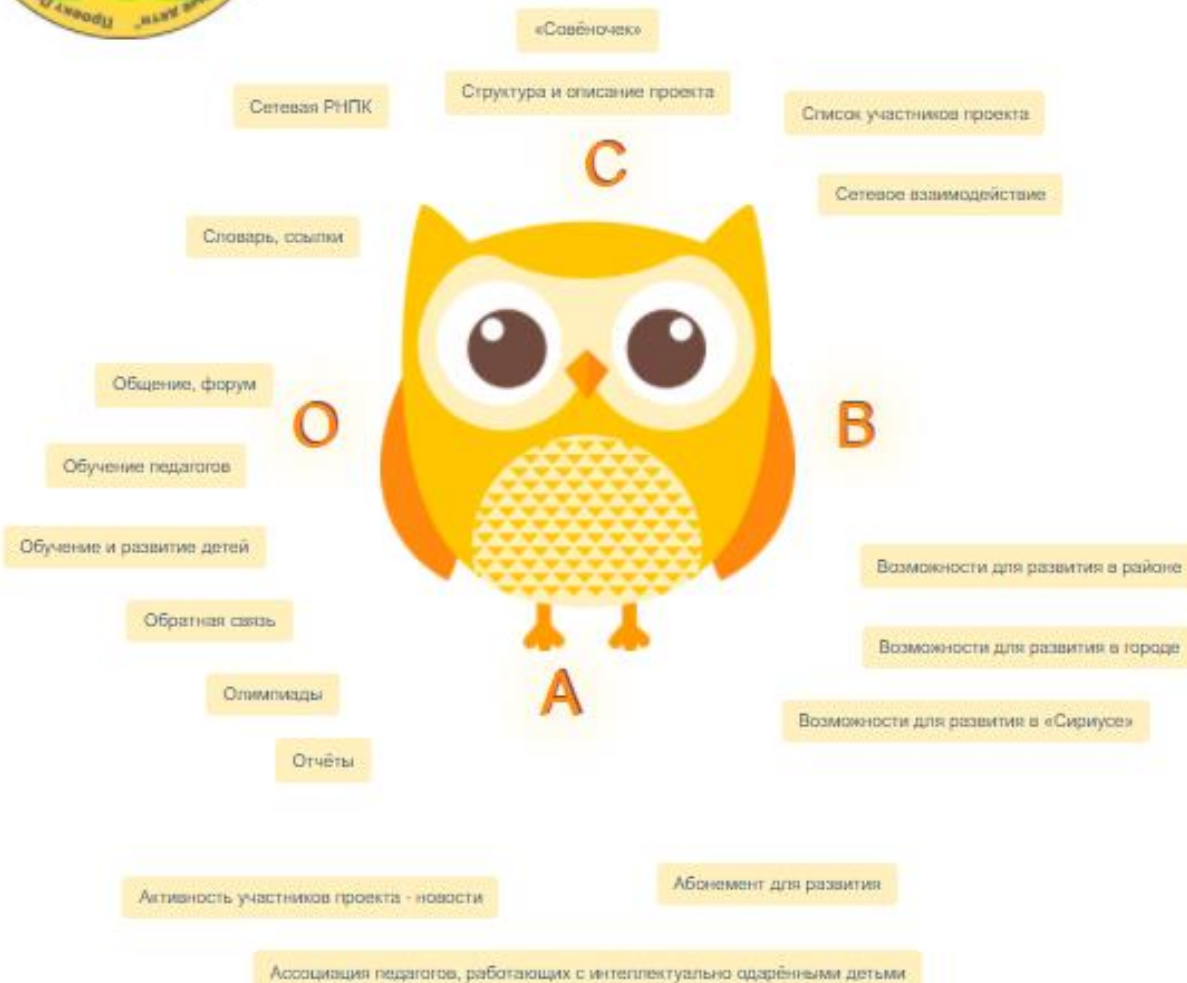
Независимая оценка
качества образования

Получателям образовательных услуг
ИМЦ Петроградского района

Обращения граждан

Форма обратной связи





- Сведения об образовательной организации
- Контакты
- Независимая оценка качества образования

Горячая линия для педагогов
Петроградского района по введению
дистанционного обучения

- Информационная безопасность
- Получателям образовательных услуг
ИМЦ Петроградского района
- Обращения граждан
- Форма обратной связи

Сетевая РНПК

Структура и описание проекта

Список участников проекта

Словарь, ссылки



Сетевое взаимодействие

Запись на мероприятия Абонемента на развитие

Новости, активность участников проекта



Положение о районном дистанционном конкурсе вопросов «Что? Где? Когда?»

Размер: 165 КБ

[Посмотреть](#) / [Скачать](#)



Вопросы на 11.04

Размер: 530 КБ

[Посмотреть](#) / [Скачать](#)



Вопросы на 17.01

Размер: 414 КБ

[Посмотреть](#) / [Скачать](#)



Вопросы на 21.03

Размер: 771 КБ

[Посмотреть](#) / [Скачать](#)



<http://pimc.spb.ru/proekty-imts/tvorcheskaya-sreda-i-intellektualno-odarennnye-deti/s/setevoe-vzaimodeystvie.html>

БРЕЙН-РИНГ

Отличия от ЧГК:

- Вопросы легче, но включают владение конкретными знаниями
- Не надо ждать минуту (ответ, как возник, но до 1 минуты)

КОНТАКТ

1. В паре, в группе
2. Время – неограниченное
3. Тематика – любая
4. Оборудование - доска, маркер

5. Описание:

<https://www.vampodarok.com/konkursi/intellektualnye/cont790.html>

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

- «Обучение с развлечением»
- Коммуникация – коллаборация
- Речевая активность
- Развитие моторики
- «Живое взаимодействие»
- Мотивация
- Развитие познавательных процессов



ЗНАКОМЫЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В АВТОРСКОЙ ОБРАБОТКЕ

*Научное домино,
Классификация,
Научное лото,
Новые понятия и определения,
Генератор новых идей*

*/авторская трансформация традиционных игр,
Т.В.Модестова/*

НАУЧНОЕ ДОМИНО



НАУЧНОЕ ДОМИНО. ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Количество игроков: от 1 до 10

Цель игры: выложить все карточки

Ход игры:

Каждый игрок берёт 6 карточек. На карточках: либо готовые понятия, либо игроки сами их пишут (по какой-либо теме).

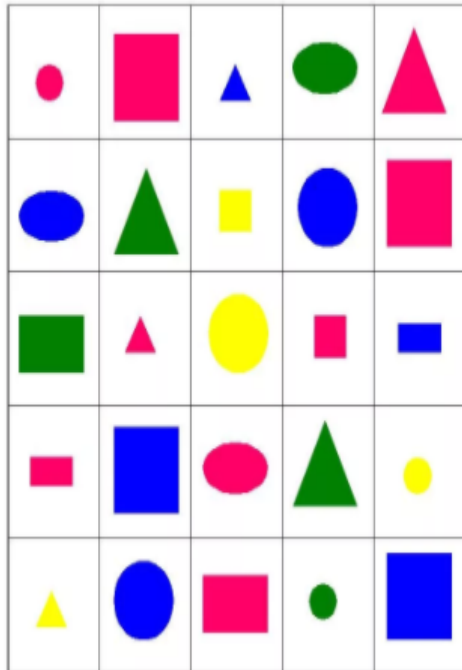
Первым начинает выкладывать карточки тот, игрок у кого попадётся понятие с буквы, ближайшей к началу алфавита. Второй игрок выкладывает карточку, прикладывая понятие и указывая на связь между ними: можно назвать обобщающее слово, сравнительную характеристику, которая одинакова у одного и другого понятия.

В случае, если нет ни одной карточки между которых может быть логическая взаимосвязь, необходимо взять дополнительные карточки из «банка» или пропустить ход.

Время на нахождение взаимосвязей – 2 минуты.

Побеждает тот, кто быстрее выложил все карточки.

КЛАССИФИКАЦИЯ



**Вспомните название растений!
Нарисуйте на 3-х листах 3 любых
растения**

КЛАССИФИКАЦИЯ. ОПИСАНИЕ

Количество игроков: от 1 до 7

Цель игры: классификация научных объектов по разным основаниям

Ход игры:

Разложить карточки с понятиями по группам на столе, записав основание деления.

Перемешать карточки с понятиями.

Снова разложить карточки по группам, не повторяясь, выделяя новые основания для деления.

Перемешать карточки с понятиями.

Процедуру деления повторить 4-5 раз.

Источники понятий на карточках: термины раздела учебного предмета, название статей...любые объекты

НАУЧНОЕ ЛОТО. ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Количество игроков: 2-4

Цель игры: развитие образного мышления, научно-педагогической философии

Ход игры:

Каждый игрок выбирает игровую карточку.

Ведущий достаёт фишки с понятиями и зачитывает их.

Если на поле у игрока есть слово, которое он может сопоставить с данным понятием, он называет эту связь и закрывает слово на карточке фишкой.

Побеждает тот игрок, кто быстрее закроет фишками карточку.

На игровой карточке: понятия (учебного курса, исследования, темы, объекта...)

На фишках: образы, прилагательные, понятия... Карточки и фишки могут изготавливаться непосредственно игроками.

СРЕДЫ	ПОЛИТИКА	ШКОЛА	ПРЕОБРА- ЗОВАНИЕ	АКТИВ- НОСТЬ	КУЛЬТУРА	КВАЛИФИ- КАЦИИ	<u>ОБРАЗО- ВАНИЕ</u>
ОБРАЗ.	ПЕРСОНАЛ	ГУМАНИЗА- ЦИЯ	МОТИВАЦИЯ	ЦИФРОВИ- ЗАЦИЯ	КОМПЕТЕН- НОСТЬ	ДИВЕРСИ- ФИКАЦИЯ	ОТКРЫ- ТОСТЬ
РИСКИ	ПЕДАГОГ	ИОМ	РАЗВИВАЮ- ЩАЯСЯ	СРЕДСТВО	КАЧЕСТВО	<u>ИННОВА- ЦИОННАЯ</u>	СОПРО- ТИВЛЕНИЕ
<u>ЭКСПЕРТИ- ЗА</u>	БЮДЖЕТ	ЗАДАЧИ	ДЕЛЕГИ- РОВАНИЕ	ЦЕЛЬ	СТАНДАРТИ- ЗАЦИЯ	ПРОФЕС- СИОНАЛИЗМ	АВТО- НОМИЯ
ИНСТИТУТ	<u>ИННОВАЦИ- ОННАЯ</u>	СПРОС НА ИЗМЕНЕНИЯ	ПРОЕКТ	КООРДИ- НАЦИЯ	ОБЩЕСТВО	ПОВЫШЕНИЕ	<u>НЕПРЕ- РЫВНОЕ</u>

	СКАЗКА	КОМПОТ	СИРЕНЬ	666	ВРАЧ
УТКА	РОЗЕТКА	ВАФЛИ		ТЯНУТЬ	ОТЗЫВ
ДЕНЬ	СТРАХ	ОБЛАКО	ТРЕВОГА	МЕТАФОРА	СВЕТО- ФОР
<u>НАУШ- НИКИ</u>	ГРАДУС	БЕГАТЬ	СПОСОБ	ГРОЗА	ЛЮБОВЬ

НОВЫЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

■ *Новые понятия*

Количество игроков: 1-2

- Цель игры: создание новых научных понятий
- Ход игры:
- Выложить карточки понятиями вниз.
- Первый игрок вытаскивает 2 карточки с понятием и переворачивает их понятиями вверх. Задача игрока – придумать новое понятие, которое описывается терминами на вытасченных карточках. Если понятие формулируется – оно записывается на чистых карточках. А сами карточки с понятиями снова переворачиваются и возвращаются в общий «банк» карточек». Если нет, ход переходит к следующему игроку, который может придумывать новые понятия из всех лежащих на столе карточек. Побеждает тот игрок, кто придумает больше всего новых понятий.

НОВЫЕ ПОНЯТИЯ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- ***Новые определения***
- **Количество игроков: 1**
- **Цель игры: создание новых научных определений, пересмотр существующих описаний**
- **Ход игры:**
- **Необходимо сопоставлять понятия с фрагментами разных определений и на стыке создавать новые определения.**


ОБРАЗ. ПОЛИТИКА	ПЕРСОНАЛ	ГУМАНИЗАЦИЯ УПРАВЛЕНИЯ	МОТИВАЦИЯ	ЦИФРОВИЗАЦИЯ	КОМПЕТЕНТНОСТЬ	ДИВЕРСИФИКАЦИЯ	ОТКРЫТОСТЬ
РИСКИ	ПЕДАГОГ	ИОМ	РАЗВИВАЮЩАЯ ШКОЛА	СРЕДСТВО ПРЕОБРАЗОВАНИЯ	КАЧЕСТВО ОБРАЗОВАНИЯ	ИННОВАЦИОННАЯ АКТИВНОСТЬ	СОПРОТИВЛЕНИЕ
ЭКСПЕРТИЗА	БЮДЖЕТ	ЗАДАЧИ УПРАВЛЕНИЯ	ДЕЛЕГИРОВАНИЕ	ЦЕЛЬ	СТАНДАРТИЗАЦИЯ	ПРОФЕССИОНАЛИЗМ	АВТОНОМИЯ
ИНСТИТУТ	ИННОВАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА	СПРОС НА ИЗМЕНЕНИЯ	ПРОЕКТ	КООРДИНАЦИЯ	ОБЩЕСТВО	ПОВЫШЕНИЕ КВАЛИФИКАЦИИ	НЕПРЕРЫВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ГЛОБАЛИЗАЦИЯ	ДИССЕМИНАЦИЯ	ИДЕЯ	КЛАСТЕР	КОНКУРС	МОНИТОРИНГ	ОБЩЕСТВЕННО-ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЭКСПЕРТИЗА	ФОРУМ
МОДЕЛИРОВАНИЕ	ОБНОВЛЕНИЕ	СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД	РОДИТЕЛИ	УЧИТЕЛЬ	УЧЕНИК	НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ	ТЕХНОЛОГИИ
ПРОФИТИВО							

образование	как автономная социальная подсистема,	которая оказывает значительное влияние на социально-экономическое развитие государства,	формируя человеческий потенциал

образование	как распределенный в существенно гетерогенной социокультурной среде сложный процесс,	возникающий, конституирующийся, трансформирующийся и развивающийся, с одной стороны, при активном участии человека (одновременно и объекта, и субъекта образования по отношению к самому себе),	с другой стороны, в контексте социального взаимодействия индивидов, коллективов, социальных групп, страт и слоев, общественных конгломератов и систем, в результате которого реализуется основная (базовая) функция образования

социальное управление	осознанное, систематическое, специально организованное воздействие,	направленное на упорядочение и совершенствование структуры	в процессе выработки и достижения цели

ГЕНЕРАТОР НОВЫХ ИДЕЙ



УЛЕЙ

Универсальный Лэпбук Инноватора


ГЛАВНАЯ | ГЕНЕРАТОР ИННОВАЦИЙ | ПОИСКОВИК ИННОВАЦИОННЫХ ПРОДУКТОВ | РАЗМЕСТИТЬ ПРОДУКТ

ИНТЕРАКТИВНЫЙ СЛОВАРЬ ИННОВАТОРА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА | КОНТАКТЫ

ГЛАВНАЯ

Здравствуйте, коллеги!
Приветствуем Вас на сайте Улей: Универсальном Лэпбуке Инноватора.
Создавая этот портал, мы думали о Вас, о Ваших идеях, мыслях, о Вашем творчестве и о Вашем труде.
Мы открыли для Вас «Улей», чтобы Вы открыли себя!

Количество
продуктов на
сайте: 71



ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

<https://uley.pimc.spb.ru/>

ГЕНЕРАТОР ИННОВАЦИЙ

Количество
продуктов на
сайте: 71



Игра

«Поисковик решений: сотовый генератор идей»

Индивидуальная
игра на сайте
«Улей»

Настольная игра
для педагогических
команд

Настольная
игра-тренажер

#ЛЭПБУКновости#

Игра «Сотовый генератор инноваций» продолжает апробироваться.

С помощью нашей игры более 300 педагогов смогли найти инновационные решения для разных педагогических ситуаций.

23 сентября 2019 года состоялась игра с методистами ОДОД на базе ДОЛ «Зеркальный», где в качестве объекта поиска решений были проблемы педагогов дополнительного образования.

26 сентября 2019 года игра «Сотовый генератор идей» привлекла внимание директоров образовательных организаций Петроградского района Санкт-Петербурга.

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Авторизация **Регистрация**

Логин *

Пароль *

Запомнить

ВХОД

[Потеряли пароль?](#)

ПОЛЕЗНОЕ

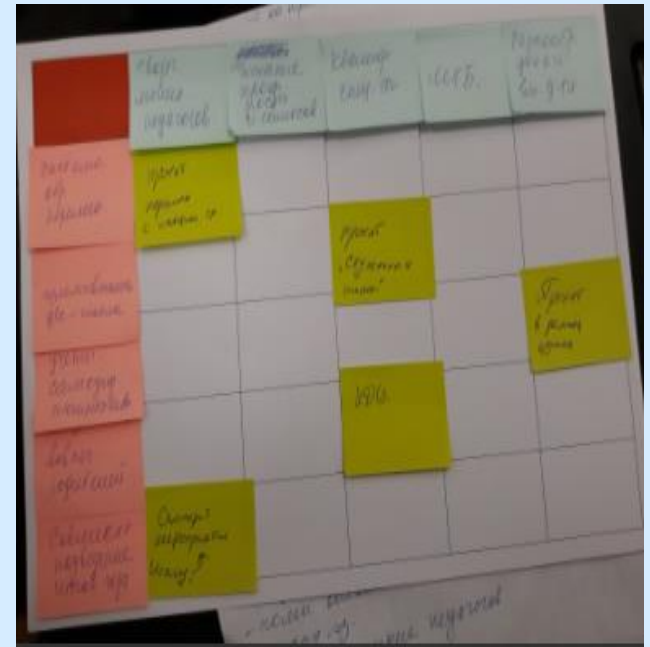
ГЕНЕРАТОР НОВЫХ ИДЕЙ

Количество игроков: 1-6

Цель игры: создание новых идей на основе ресурсно-проблемного подхода

Ход игры:

1. Выбрать объект исследования и генерирования идей.
2. Из карточек необходимо выбрать те 5, которые можно отнести к ресурсам объекта исследования и положить их в строке (ресурсы) на игровом поле
3. Из карточек необходимо выбрать те 5, которые можно отнести к проблемам объекта исследования и положить их в столбце (проблемы) на игровом поле
4. На пересечении строк и столбцов необходимо найти (сгенерировать) решения данной проблемы при помощи ресурса. Если необходимо, ресурсы можно группировать.
5. Решение можно записать на стикер, который приклеить на пересечение строк и столбцов игрового поля.





Спасибо за внимание!

Интересных реализаций игр!