



В.В. Пантелеева, Н.Н. Голубчикова

**Мир моих интересов.**

**Сборник**

**интеллектуально-познавательных игр  
для учащихся 5 – 6 классов**

**Мир моих интересов.** Сборник интеллектуально-познавательных игр для учащихся 5 – 6 классов / Пантелеева В.В., Голубчикова Н.Н.. - С-Петербург, 2015

В федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования, в примерной основной образовательной программе основного общего образования среди педагогических средств и методов, обеспечивающих достижение образовательных результатов учащихся, особо выделяется учебно-исследовательская деятельность. Овладение школьниками учебно-исследовательской деятельностью начинается уже на уровне начального общего образования и продолжается далее на уровнях основного общего и среднего общего образования. При этом эффективность учебно-исследовательской деятельности обучающихся будет определяться, прежде всего учетом их личных интересов к содержанию исследования. Сборник содержит набор интеллектуально-познавательных игр, позволяющих использовать увлекательную для учащихся 5-6 классов игровую форму для осуществления двух очень значимых как для ребенка, так и для учителя элементов исследовательской деятельности: развития мотивации к проведению исследования; выбору направления и предметной области исследования.

Мы надеемся, что использование материалов сборника поможет учителю организовать действительно интересную и значимую для учащихся учебно-исследовательскую деятельность.

Материалы печатаются в авторской редакции.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Одним из самых сложных этапов учебно-исследовательской работы с детьми является первичное включение учащихся в собственную исследовательскую практику. Понятие «игра» воспринимается как развлекательная деятельность, присущая детям. Однако уже давно игровые программы рассматриваются учеными как важнейшее средство педагогического воздействия. При грамотном использовании возможностей игровых методик в воспитательном и образовательном процессе можно добиться очень высокой эффективности результатов. Это обусловлено прежде всего тем, что игра – вид деятельности, способный не только развивать отдельные способности человека, но и выявлять и приумножать креативные возможности человека в целом. Игра позволяет «прожить» многие социальные ситуации, служит средством сплочения коллектива, механизмом распределения статусов и ролей. Предлагаемый Сборник интеллектуально-познавательных игр «Мир моих открытий» позволяет использовать увлекательную для учащихся 5-6 классов игровую форму для осуществления двух очень значимых как для ребенка, так и для учителя элементов исследовательской деятельности:

- развития мотивации к проведению исследования;
- выбору направления и предметной области исследования.

*Цель сборника:* создание условий для развития мотивации к исследовательской деятельности и самоопределения учащегося в выборе предметной области исследования.

*Задачи сборника:*

- **познакомить** учащихся с содержанием предметных областей знаний;
- **создать условия** для творческого погружения учащегося в содержание предметных областей знаний, учитывая психолого-физиологические особенности детей;
- **создать ситуации** свободной развивающей деятельности учащихся.

*Образовательные эффекты использования интеллектуально-познавательных игр:*

- расширение знаний в предметных областях;
- расширение «поля творчества» учащихся;
- возможность проявить себя в различных игровых ситуациях;
- развитие мотивации учащихся к изучению учебных предметов;
- рост собственной самооценки учащихся;
- получение удовлетворения от самого процесса деятельности.

*Педагогические эффекты использования интеллектуально-познавательных игр:*

- расширение предметных знаний учащихся;
- определение интересов учащегося для вовлечения его в учебно-исследовательскую деятельность;
- развитие способности и готовности учащихся работать в команде;
- получение дидактического материала, готового к использованию в образовательном процессе.

В качестве модели включения учащихся в целенаправленную осознанную деятельность по определению собственных интересов в изучении окружающего мира используется «*Древо направлений учебных исследований*», которое позволяет вести ребенка от общего к частному в поиске области исследования, а впоследствии и темы будущей работы.

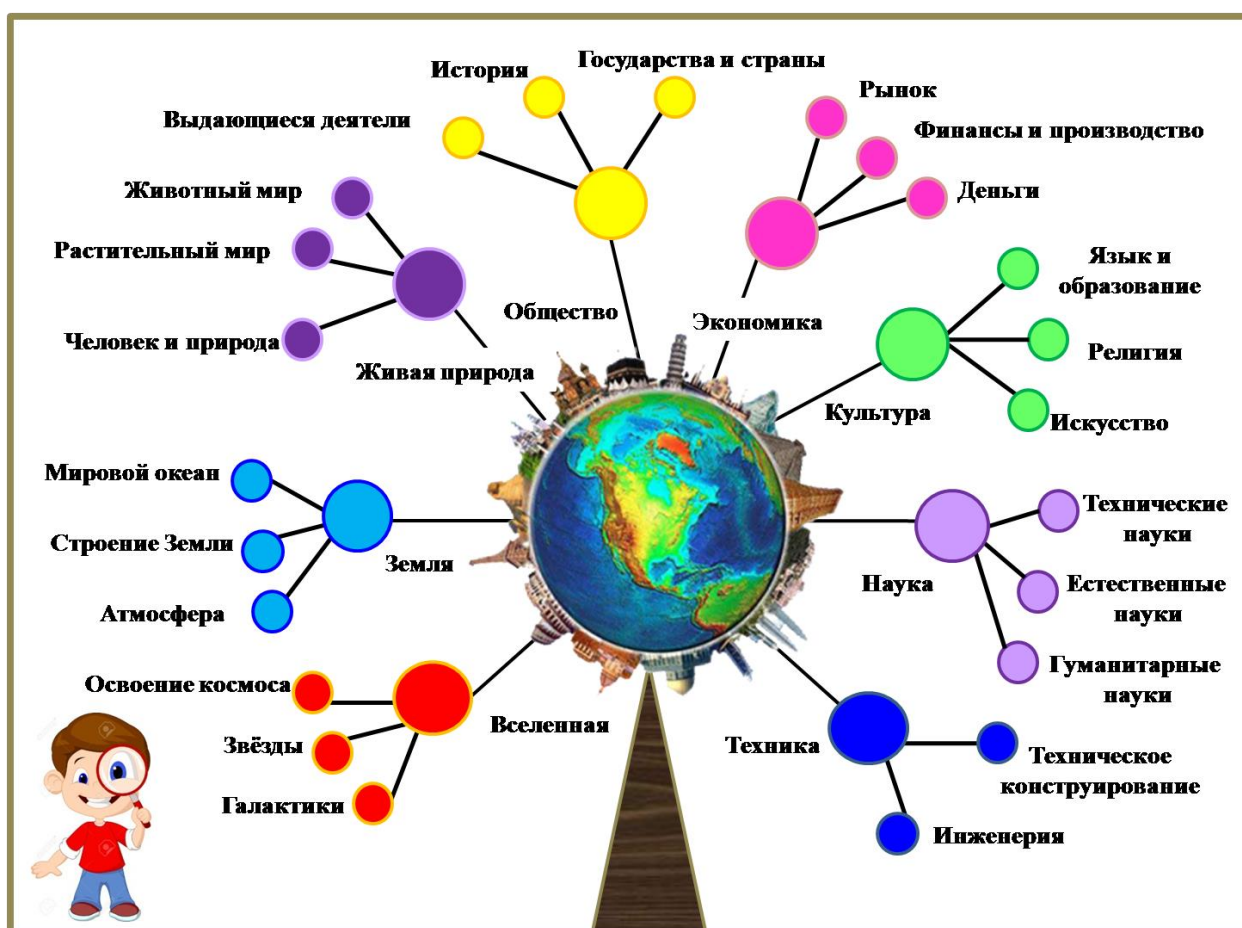
Блок игровых заданий к модели был разработан в рамках внеурочной деятельности в основной школе и входит в раздел Введение (4 часа) программы «Я – исследователь».

### *Методика работы с «Древом направлений учебных исследований»*

Работа с моделью основана на требованиях ФГОС основного общего образования, в основе которого лежит обращение к личности каждого ребенка. Она позволяет актуализировать его знания, эрудицию, интересы, практический опыт и перевести их в плоскость самостоятельного осознанного выбора.

Знакомство с направлениями по областям знаний осуществляет учитель, а для проведения дидактических игр привлекаются старшеклассники, входящие в ученическое научное общество.

### *Классификационное «Дерево направлений учебных исследований» по областям знаний*



Модель самоопределения учащихся в выборе направления своего исследования является двухуровневой:

1 уровень – общее знакомство с содержанием возможных направлений исследования, представленными во внутреннем круге: Вселенная, Земля, Живая природа, Общество, Экономика, Культура, Наука, Техника.

*Цель деятельности:* выявление интереса учащегося к той или иной области знаний (из восьми предложенных);

*Задачи деятельности:*

- мотивировать учащегося на активный просмотр представления возможных направлений исследования через установочные вопросы;
- просмотреть мини-ролики по каждому из возможных направлений исследования;
- провести рефлексию: организовать выбор каждым учащимся одной или нескольких заинтересовавших его областей знаний и отметить ее в «Таблице выбора направлений».

2 уровень – погружение через различные виды игровой деятельности в содержание предметных областей возможных направлений исследования, представленных во внешнем круге.

*Цель деятельности:* конкретизация выбора предметной области для последующего (совместно с педагогом) определения темы исследования.

*Задачи деятельности:*

- организовать проведение познавательных игр по восьми станциям;
- провести рефлексию: организовать выбор каждым учащимся предметной области знаний, обоснование выбор и занесение окончательный вариант выбора в «Таблицу выбора направлений».

**ТАБЛИЦА ВЫБОРА НАПРАВЛЕНИЙ**

<b>Направление исследования</b>	<b>1 уровень Выбор</b>	<b>2 уровень Выбор</b>	<b>Что меня заинтересовало в выбранном направлении?</b>
Вселенная			
Земля			
Живая природа			
Общество			
Экономика			
Культура			
Наука			
Техника			

*Рекомендации по проведению занятий.*

На первом занятии учитель знакомит учащихся с основными областями знаний, демонстрируя презентацию, которая содержит многочисленные гиперссылки на тематические видео-ролики. Перед просмотром учащиеся получают «Таблицу выбора направлений», с которой они будут работать на протяжении четырех занятий. После просмотра происходит осмысление увиденного. В качестве подведения итогов дети заполняют первый столбец таблицы. Чаще всего учащиеся выбирают несколько вариантов ответов. Для конкретизации окончательного выбора учащимся возможного направления исследования учитель включает в рабочую программу внеурочной деятельности игровые занятия (2-4).

На последующих занятиях происходит «погружение» в конкретные предметные области. На восьми станциях (в соответствии с представленными ранее возможными направлениями исследования) на протяжении 2, 3, 4 занятий учащимся предлагается стать участником предметных разноплановых интеллектуально-познавательных групповых игр. Количество игр может варьироваться и пополняться. Планируя порядок организации занятия, учитель должен сориентировать учащегося на итоговый выбор только одного направления, определить регламент проведения каждой игры так, чтобы за

три занятия произошло «погружение» учащихся в каждую предметную область. Для проведения дидактических игр привлекаются старшеклассники, входящие в ученическое научное общество.

В ходе проведения занятий по каждому тематическому блоку учащийся делает корректировку в третьей, четвертой графе таблицы и окончательно определяется с выбором. Дальнейшая детализация и выбор конкретной темы исследовательской работы будет осуществляться в сотрудничестве учащегося с учителем-предметником.

Блок программы внеурочной деятельности завершается общей занимательной игрой «Ребус», где оценивается готовность учащегося к проведению учебного исследования.

## КАТАЛОГ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИГР

Предметная область	Название игры с кратким описанием
<p><b>ВСЕЛЕННАЯ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Галактики</li> <li>▪ Звёзды</li> <li>▪ Освоение космоса</li> </ul>	<p>✚ <b>Игра «Телескоп»</b> Игра проводится в форме лото, в которой необходимо соединить фото созвездий с изображением животного. Объединив созвездия в единое целое, участники получают общий результат - часть звёздного неба.</p> <p>✚ <b>Игра «Маленький принц»</b> Игра проходит в форме мини-викторины на сопоставление и выбор ответа. Побеждает команда, набравшая большее количество цветных жетонов за правильные и дополнительные ответы.</p> <p>✚ <b>Игра «Планета мультфильмов»</b> Игра проходит в форме викторины. Учащиеся просматривают отрывки из мультфильмов и отвечают на вопросы. Ответы фиксируются в итоговой таблице. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.</p> <p>✚ <b>Игра «Звёздная»</b> Игра проводится по типу игры «Крестики-нолики». Отвечая на вопросы, учащиеся заполняют игровое поле крестиками и ноликами. Соединив все крестики единой линией, учащиеся должны получить созвездие « Большая медведица».</p> <p>✚ <b>Игра «Ребус»</b> В ребусах зашифрованы имена деятелей космоса на тему «Они были первыми». Команды соревнуются в скорости и правильности ответов. Игроки должны соотнести отгаданные в ребусах фамилии с портретами великих людей. Побеждает команда, набравшая большее количество очков за основные и дополнительные ответы.</p> <p>✚ <b>Игра «Кроссворд»</b> В игре соревнуются 4 команды, каждая из которых разгадывает кроссворд на тему космоса. Ключевые слова, находящиеся в выделенных клетках каждого кроссворда, «стыкуются» друг с другом, образуя единый большой кроссворд.</p>
<p><b>ЗЕМЛЯ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Атмосфера</li> <li>▪ Строение Земли</li> <li>▪ Мировой океан</li> </ul>	<p>✚ <b>Игра «Путешествие по материкам»</b> Интерактивная игра, в основе которой лежат вопросы по разным темам. Каждой команде предстоит не только ответить правильно на вопросы, помещенные на цветном табло, но и не ошибиться с выбором ячеек, соответствующих цвету команды.</p> <p>✚ <b>Игра «Самый умный: реки и горы»</b> ✚ <b>Игра «Самый умный: моря и океаны»</b> ✚ <b>Игра «Самый умный: путешественники и первооткрыватели»</b> Данные разработки игр «Самый умный» представляют серию тематических вопросов. Суть игры заключается в том, что ведущий зачитывает вопрос, а игроки в течение 30 секунд должны записать индивидуальный или коллективный ответ в</p>

	таблицу. По окончании игры участники сдают ответы, а ведущий подсчитывает баллы.
<b>ЖИВАЯ ПРИРОДА</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Человек и природа</li> <li>▪ Растительный мир</li> <li>▪ Животный мир</li> </ul>	<p>✚ <b>Игра «Поезд здоровья»</b> Игра даёт возможность учащимся понять тесную связь человека с природой. Путешествуя по станциям, учащиеся знакомятся с разнообразными материалами, относящимися к здоровьесберегающей и здоровьесозидающей образовательной среде.</p> <p>✚ <b>Игра «Прятки с животными»</b> Игра, развивающая наблюдательность, активизирующая знания о мире животных. Игрокам нужно найти животное, спрятавшееся среди природного ландшафта, и угадать его.</p> <p>✚ <b>Игра «Самый умный: животный и растительный мир»</b> Игра представляет серию тематических вопросов. Суть игры заключается в том, что ведущий зачитывает вопрос, а игроки в течение 30 секунд должны записать индивидуальный или коллективный ответ в таблицу. По окончании игры участники сдают ответы, а ведущий подсчитывает баллы.</p>
<b>ОБЩЕСТВО</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Выдающиеся деятели</li> <li>▪ История</li> <li>▪ Государства и страны</li> </ul>	<p>✚ <b>Игра «Исторические кубики»</b> Игра нацелена на обобщение и расширение знаний по русской истории. Каждая сторона общей картинки сложенных кубиков должна состоять из девяти исторических фрагментов, соответствующих времени правления князей. Поворачивая кубики, можно сложить шесть сюжетов по определенному времени правления. Макеты кубиков можно использовать многократно как дидактический материал. Электронный вариант игры позволяет использовать основу с новым наполнением по разным темам.</p> <p>✚ <b>Игра «Знатоки Египта»</b> Учащиеся отправятся в увлекательное путешествие по древнеегипетской цивилизации. Интерактивная игра, в основе которой лежат разнообразные вопросы. Каждой команде предстоит не только правильно ответить на вопросы, помещенные на цветном табло, но и не ошибиться с выбором ячеек.</p> <p>✚ <b>Игра «Самый умный: столицы и государства»</b> Игра представляет серию тематических вопросов. Суть игры заключается в том, что ведущий зачитывает вопрос, а игроки в течение 30 секунд должны записать индивидуальный или коллективный ответ в таблицу. По окончании игры участники сдают ответы, а ведущий подсчитывает баллы.</p>
<b>ЭКОНОМИКА</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Рынок</li> <li>▪ Финансы и производство</li> <li>▪ Деньги</li> </ul>	<p>✚ <b>Своя игра «Товары и услуги»</b> ✚ <b>Своя игра «Финансы и производство»</b> ✚ <b>Своя игра «Экономика в терминах»</b> Данные разработки трёх игр «Своя игра» – это интеллектуально-развлекательные викторины, в которых команды, пользуясь приведенной схемой, выбирают тему вопроса и его стоимость. Ведущий зачитывает задание. После минуты обсуждения команды дают ответы. При правильном</p>



	<p>ответе сумма ставки поступает на счет команды, при неправильном - списывается со счета. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.</p>
<p><b>КУЛЬТУРА</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Язык и образование</li> <li>▪ Религия</li> <li>▪ Искусство</li> </ul>	<p><b>✚ Игра «Я - лингвист»</b> Игра построена на занимательных заданиях, развивает словесно - логическое мышление учащихся, быстроту реакции, умение действовать в условиях соревнования, умение работать в группе, определяет лучшего в знании изученных разделов русского языка.</p> <p><b>✚ Игра «Вера и знания»</b> Разнообразные задания игры расширяют представления учащихся о вкладе православного искусства в мировую сокровищницу, формируют эстетические чувства посредством знакомства с отечественной православной культурой: живописью, архитектурой, музыкой.</p> <p><b>✚ Игра «Мы любим рисовать»</b> Игра нацелена на выявление творческих способностей учащихся, развитие навыков культурного общения. Игра проводится по 10 станциям, связанным с предметами художественно-эстетического цикла. Результаты выполненных заданий вносятся в маршрутный лист.</p> <p><b>✚ Игра «Какого цвета музыка»</b> Игра воспитывает нравственно-эстетическое отношение к миру, помогает увидеть взаимосвязь музыки и живописи. В ходе игры учащиеся соревнуются друг с другом, выполняя разные задания, участвуют в песенно-музыкальном конкурсе, отгадывают музыкальные загадки.</p> <p><b>✚ Игра «Что? Где? Когда?»</b> Игра формирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру через объекты культурного наследия Санкт-Петербурга; способствует развитию мышления, любознательности, речи, расширяет общекультурный кругозор. Правила игры соответствуют телевизионной версии.</p>
<p><b>НАУКА</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Технические науки</li> <li>▪ Естественные науки</li> <li>▪ Гуманитарные науки</li> </ul>	<p><b>✚ Игра по математике «5х5»</b> Основой интеллектуальной игры «Пятью пять» является составление новых слов на базе исходного слова. Среди заданий данной игры имеются логические и шуточные математические задачи, ребусы. В электронный шаблон игры команды поочередно вписывают буквы. Полученные новые слова можно читать в любом порядке.</p> <p><b>✚ Своя игра «Информатика»</b> Игра-викторина составлена по принципу телеигры "Своя игра". Участник игры или команда выбирает раздел и вопрос на определённое количество баллов. Проверить ответ можно на этом же слайде. Переход к таблице с вопросами осуществляется с помощью управляющей кнопки "домой".</p> <p><b>✚ Интеллектуальная игра «МОЗГОЛОМЫ»</b> На игровом поле представлено 15 вопросов из разных областей знаний. Участники команд по очереди выбирают</p>

	<p>вопросы и отвечают на них за определенный промежуток времени. Правильные ответы высвечиваются на экране.</p> <p><b>✚ Игра «Почемучка»</b></p> <p>Данная игра способствует формированию навыка у учащегося выдвигать гипотезу и искать варианты ответа на вопросы, подобные данному: «Почему в сильные морозы деревья трещат?». Каждая команда выдвигает своё предположение, обосновывает и защищает его.</p>
<p><b>ТЕХНИКА</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Техническое конструирование</li> <li>▪ Инженерия</li> </ul>	<p><b>✚ Коллективная игра «Как работает завод?»</b></p> <p>Игра направлена на исследование детьми принципа конвейерного производства. В ходе собственной экспериментальной деятельности дети увидят, как функционирует этот принцип.</p> <p><b>✚ Коллективная игра «Стройка»</b></p> <p>Каждый участник получает картонную заготовку, напоминающую железобетонную панель строящегося многоэтажного дома, и разрабатывает дизайн квартиры. Выполненные макеты квартир будут собраны в общий жилой дом.</p>

*Пантелеева Виктория Викторовна, Голубчикова Наталия Николаевна*

**Мир моих интересов.**

**Сборник интеллектуально-познавательных игр для учащихся 5 – 6 классов**

Материалы печатаются в авторской редакции.

*Дизайн обложки Л.Л. Бурак, Е.Е. Ключева*

