



ГБОУ СОШ № 77  
с углубленным  
изучением химии  
Петроградского района  
г. Санкт-Петербурга



## Интеллектуальная игра в системе проектной и исследовательской деятельности учащихся

*Кондратюк Ирина Павловна  
заместитель директора по ЕНО*

# Турнир - игровая педагогическая ТЕХНОЛОГИЯ



**РАЗВИВАЮЩАЯ ТВОРЧЕСКАЯ КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА,  
РЕАЛИЗУЮЩАЯСЯ В РАМКАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА, В  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ И СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЕ**



# Цель применения турнирной педагогической технологии



## ФОРМИРОВАНИЕ

- **ПОЛОЖИТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ**
- **ОСОЗНАННОЙ ПОТРЕБНОСТИ УЧАЩИХСЯ В ПОСТИЖЕНИИ НАУК ВООБЩЕ И ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНЫХ В ЧАСТНОСТИ**
- **СПОСОБНОСТИ ВЫРАБАТЫВАТЬ СОБСТВЕННОЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ОБСУЖДАЕМОМУ ФАКТУ.**

# Характеристика технологии

- Основа
- Методика
- Признак
- Игровая среда



- Активизация и интенсификация деятельности учащихся
- Предметная, межпредметная, ролевая, деловая
- Соревновательный принцип (лидеры, победители, рейтинг)
- Средства наглядности ТСО- и ИКТ-технологии

# Преимущества технологии интеллектуального турнира



## 1 Групповая ролевая игра

2 Участники оценивают себя и соперника, и сравнивают оценку с мнением жюри

3 Предлагаются проблемные, практико-ориентированные или научные задачи, не имеющие однозначного решения

4 Четко определяют свою позицию, находясь в роли рецензента

5 Погружение всех участников игры, членов жюри и научных оппонентов в тему и проблему,

6 Анализируют решение соперника и сравнивают со своим

7 Многократно проговаривают решение, что способствует глубокому усвоению обсуждаемого материала

# Ценность учебного занятия – интеллектуальной игры

- Производился контроль учебной деятельности;
- Был охвачен материал по всему разделу;
- Учащиеся поняли как он может быть применен в конкретной жизненной задаче (причем, сами предложили это решение);
- Обосновывали свое решение; анализировали чужое.



# Формирование универсальных учебных действий по формуле "ученье с увлечением".



Оценка личностного результата с точки зрения классического варианта урочной деятельности вызывает затруднения!

## Турниры

- интенсифицируют формирование УУД;
- развитие творческих качеств личности;
- позволяют выработать подходы к оцениванию и личностного образовательного результата

**Сочетают в себе черты как игровой, так и учебной деятельности,**

# Проблемы и задачи турнира

## Составление задач

- **Жизненные и актуальные проблемы:**
- научные, производственные, социальные, экологические, медицинские.
- **Привлекаются специалисты в данной области.**



## Решение задач

- **Необходимо:**
- расширенное и углубленное знание предмета или нескольких предметов;
- кругозор;
- интуиция;
- умение скрупулезно разобраться в сложной научной литературе;
- Провести эксперимент



# Состав команды



- 1 Капитан-лидер, организатор
- 2 Ученый-ученик обладающий глубокими знаниями и кругозором
- 3 Критик-ученик, обладающий критичным умом, умеющий задавать вопросы, высказывать замечания
- 4 Генератор идей» - ученик с технологическим мышлением, владеющий элементами ТРИЗ;
- 5 Запасной игрок
- 6 Актер» - ученик, умеющий легко и складно излагать свои мысли в режиме импровизации, «не боящийся» аудитории.
- 7 Руководитель команды- наставник, консультант

# Виды деятельности

## На стадии подготовки

- Работа с источниками информации
- Выработка оригинального решения поставленной задачи
- Оформлении презентационного материала.

## Образовательный элемент

- Основа самообразования, необходимая для будущей профессиональной деятельности.
- Элемент научного творчества и изобретательства, формирование и применение технологического мышления, применение математического аппарата при обосновании достоверности полученного результата
- Применение и элементов инженерной графики

**Знания  
формируются  
в сознании  
субъекта  
учения не до,  
а в процессе  
применения  
их на  
практике**

Название команды	№ боя		
	1	2	3
А	Докладчик	Оппонент	Рецензент
Б	Рецензент	Докладчик	Оппонент
В	Оппонент	Рецензент	Докладчик



# Виды деятельности



## В процессе игры

- для докладчика
- для оппонента
- для рецензента

## Образовательный элемент

- Навыки строгого логичного изложения материала
- Умение быстро уловить суть вопроса и умело сформулировать вопрос
- Умение конструктивно и критично проанализировать предложенный материал

# Оценка и самооценка деятельности

**ПОСЛЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РЕШЕНИЙ И ПОДРОБНОГО ИХ РАЗБОРА ВСЕМИ КОМАНДАМИ ЖЮРИ ПРОВЕЛО ПОДРОБНЫЙ АНАЛИЗ РАБОТЫ КОМАНД И ВЫСТУПЛЕНИЙ ОТДЕЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ, ОБОСНОВАЛО СВОИ ОЦЕНКИ И ОБЪЯСНИЛО ПРИЧИНУ, ПО КОТОРОЙ ПРОИЗОШЛО РАСХОЖДЕНИЕ В ОЦЕНКАХ, ДАННЫХ КОМАНДАМИ И ЖЮРИ, А ТАКЖЕ САМООЦЕНКЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАШ**



# Использование модификаций игры на ранних ступенях обучения

## Возраст обучающихся

- 2-4 класс
- 5-6 класс
- 7-8 класс

## Вариант игры

- «Я знаю и умею»
- Игра с применением материалов сайта ВЭМ и MIMIO STUDIO
- Олимпиада +
- Детективное агентство





ГБОУ СОШ № 77  
с углубленным  
изучением химии  
Петроградского района  
г. Санкт-Петербурга

*БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!*

*school077@mail.ru*