

**ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КОНКУРСА «ИГРЫ РАЗУМА»**

Петренко Е.А.

научный руководитель канд. пед. наук, доцент Лях В.И.

Сибирский федеральный университет

Современный мир характеризуется стремительным развитием технологических и информационных систем, поэтому вопрос о развитии интеллектуальных способностей учащихся в образовательном процессе остаётся актуальным.

Интеллектуальное воспитание – это комплекс воспитательных методов и приемов, которые ориентированы на формирование и организацию различных интеллектуальных способностей, на развитие психических функций воспитуемого, а также на выработку заинтересованности в процессе познания окружающего мира и себя. Интеллектуальное воспитание представляет собой систематическое и целенаправленное продуктивное воздействие воспитателя на воспитуемого, а также их взаимодействие, которое является основополагающим фактором развития и формирования интеллекта студента и его мировоззрения, а также культуры интеллектуальной деятельности.

По мнению Ш.М. Хубиева культуру интеллектуальной деятельности с педагогических позиций можно рассматривать как степень совершенства умственных действий на основе знаний, гуманистической мотивации, интеллектуальных умений и навыков, отражающих существенные стороны образовательной и культурной среды, в которой происходило становление личности учащихся, позволяющих свободно оперировать ими в процессе учебной деятельности.

Развитию культуры интеллектуальной деятельности в образовательном процессе способствуют следующие факторы:

1. Развитие таких психических процессов, как воля, различные виды памяти, образное и логическое мышление, хорошее внимание и восприятие. Эти процессы служат основными условиями, обуславливающими возникновение и формирование познавательного и образовательного процессов.

2. Формирование и организация культуры учебного процесса и интеллектуального труда. Только четкое представление воспитуемых о самом процессе обучения способствует наилучшему усвоению знаний, а, следовательно, умственному развитию.

3. Стимулирование и инициация заинтересованности в работе с литературой и различными новыми видами информационных технологий. Для этого, прежде всего, обязательны ненавязчивая организация досуга воспитуемых и создание различных компьютерных комнат и кружков.

4. Необходимо также обязательное развитие и формирование личностных качеств воспитуемых. К таковым относится выработка самостоятельности, широты кругозора, эрудированности, способности к творчеству и творческим решениям различных жизненных проблем.

О.В. Башун рассматривает культуру интеллектуальной деятельности как единство следующих структурных компонентов:

– мотивационный компонент – опирается на эмоционально-волевою и мотивационную сферу личности, предполагает развитие познавательного интереса, убеждений;

– когнитивный компонент – опирается на культуру мышления личности: умение в конкретном видеть общее, из общего выделять конкретное, понимание относительного характера знаний и необходимость уточнять их путем систематического познания; умение анализировать, синтезировать, абстрагировать, классифицировать и обобщать; умение логически мыслить, доказывать и аргументировать, заниматься творческой и исследовательской деятельностью; включает в себя систему ведущих знаний;

– организационно-технологический компонент – предполагает владение основными технологиями интеллектуальной деятельности, умение ориентироваться в разнообразной информации, культуру ее восприятия, понимания и запоминания, умение рационально фиксировать и оформлять знания, логично, ясно излагать мысли, использовать источники информации при самоконтроле и самооценке качества результатов самообразования;

– гигиенический компонент – предполагает знание и выполнение санитарно-гигиенических норм при организации учебной деятельности, умения разумно расходовать свои физические силы, определять и грамотно распределять нагрузку, чередовать различные виды деятельности с целью предупреждения переутомления и сохранения здоровья;

– эстетический компонент – обеспечивает основу эмоционально-ценностного отношения личности к интеллектуальному труду.

Рассмотренные теоретические аспекты развития культуры интеллектуальной деятельности учащихся были положены в основу разработки интеллектуального конкурса «Игры разума» для студентов первого курса направления подготовки «Профессиональное обучение (информатика и вычислительная техника)».

Мероприятие проводится в виде игры, что позволит учащимся вспомнить материал, изучавшийся ранее в интересной форме, и так же служит средством моделирования проблемных ситуаций. Необходимо сказать, что перед данным конкурсом участники должны были освоить основную информацию по дисциплине «Информатика».

Перед началом конкурса «Игры разума» учащиеся должны разделиться на две равные команды и выбрать название будущей команды, название определяется общим голосованием. Перед началом игры преподаватель обязательно должен рассказать правила проведения игры. Побеждает та команда, которая набрала большее количество баллов. За первое и второе место вручаются символические призы.

Конкурс «Игры разума» проходит в 5 этапов.

1 этап – «Кто самый умный?». С помощью проектора будут предоставлены вопросы с вариантами ответов. Каждый вопрос имеет 4 варианта ответа, из которых только один является верным. Один правильный ответ – 1 балл. Каждая команда по очереди отвечает на вопросы. Время на предоставления ответа – 30 секунд. Всего 20 вопросов. Для каждой команды по 10 вопросов.

2 этап – «Радужные квадраты знаний». На экране будут изображены «радужные квадраты» с цифрами (всего 20 квадратов, следовательно, 20 вопросов). При нажатии на квадрат будет высвечиваться вопрос, для ответа на который будет предоставлено 30 секунд. Каждая команда выбирает «радужные квадрат» по очереди. Один правильный ответ – 1 балл.

3 этап – «Карта – вопрос». Каждая команда по очереди будет вытягивать «карту-вопрос». В «карте – вопрос» будет предоставлен вопрос, для ответа на который будет предоставлено 30 секунд. «Карту – вопрос» вытягивает каждый раз разный участник команды. Один правильный ответ – 1 балл.

4 этап – «Ошибка где – то рядом». Каждой команде будет роздан лист с напечатанным кодом html. Задача каждой команды найти как можно больше ошибок в написанном коде. Каждая найденная ошибка – 1 балл.

5 этап – «Компьютерный крокодил». Каждая команда по очереди будет вытягивать карту «Компьютерный крокодил». На карте «Компьютерный крокодил» будет написано словосочетание или слово. Из каждой команды по очереди будет выходить участник, и вытягивать карту, а далее он должен изобразить жестами слово или словосочетание, которое написано на карте. Союзная команда должна за 1 минуту угадать, что изображает участник их команды. Данный этап не оценивается.

Игра – один из видов активной деятельности. Она в равной степени способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих качеств личности. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека. По определению игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется управление поведением. Данное мероприятие направлено на развитие интеллектуальной находчивости, умения слышать других; способности критически подходить к своему и чужому мнению; силы воли, памяти и мышления; личностных качеств — самостоятельности, широты кругозора и т.д. Развитие интеллектуальных способностей достигается за счет системности и последовательности заданий.

Для того чтобы учащиеся закрепили свои знания, а также изучили что – то новое необходим процесс изменения, который состоит в изменении их убеждений, взглядов, представлений об окружающих людях. В воспитательных мероприятиях этот процесс происходит во время ответов на вопросы, во время проверки результатов, во время работы в коллективе. Если учащиеся правильно ответили на вопрос, то они будут уверены в правильности своих знаний, а если не правильно, то этот вопрос у них отложится, произойдет забывание. Забывание произойдет, т.к. студент был включен в деятельность, пропустив через себя информацию, воспринял ее.

Интернализация на воспитательном мероприятии происходит по следующим этапам: сначала студенты наблюдают за образом поведения своих товарищей, затем осознают то, что за ними тоже наблюдают и, исходя из этого наблюдения, у них возникает потребность в правильном, культурном поведении, а затем эта потребность закрепляется в поведении студента. Это происходит за счет эмоциональный переживаний и проявления высших чувств, таких как уважение, забота, удовлетворение от своих действий, взаимовыручка и взаимопомощь.

После четырех этапов предусмотрено проведение творческого этапа «Компьютерный крокодил». Этот этап не оценивается, а необходим, чтобы снять напряженность учащихся, вызванную оцениванием результатов их труда.

По результатам всех этапов подводятся итоги и оглашаются победители конкурса. Происходит награждение групп. Подарки символические и небольшие, но сама процедура награждения мотивирует учащихся к участию в подобных воспитательных мероприятиях.

Интеллектуальный конкурс был реализован на практике. После проведения конкурса был проведен анализ рефлексивных анкет участников, который позволяет сделать вывод, что подобные мероприятия актуальны для данной возрастной группы студентов.