

# **Интеллектуальные игры как метод повышения познавательной активности детей на уроках**

Белянкина Анна Михайловна  
учитель информатики МБОУ Лицей №41  
anna@belyankin.ru

Все чаще современный учитель сталкивается с низкой активностью детей на уроках. А разнообразие интернет-ресурсов с готовыми решениями заданий сводит мотивацию к нулю.

Если учитель хочет сделать свой урок интересным, нужно знать и понимать особенности поколений. Согласно теории поколений современные школьники – это представители поколения Y и Z. Что свойственно таким людям? Они практически не выпускают гаджеты из рук, при этом способны буквально одним пальцем найти любую информацию. Такие дети сообразительны, умеют быстро анализировать интересную им информацию. Бесполезно бороться с гаджетами, гораздо проще найти им место в учебном процессе и таким образом, привлечь внимание детей к уроку.

## **1. Сервисы для проведения интеллектуальных игр**

### **1.1. Он-лайн викторина Kahoot!**

Обычно в начале урока учитель проводит проверку выполнения домашней работы, организует актуализацию знаний. Фронтальный опрос позволяет многим ученикам просто отсидеться, как правило, работают одни и те же дети. Опрос неактивных детей занимает много времени. Различные мини-карточки, тесты, и подобные формы уже неинтересны детям. К тому же совсем нетрудно списать у соседа. На этапе проверки домашнего задания, закрепления и повторения можно заменить фронтальный опрос он-лайн викториной в сервисе Kahoot. Для создания викторины нужно перейти по ссылке <https://kahoot.com/> . Сервис частично платный, в бесплатной версии

доступны вопросы с выбором ответа из четырех возможных и вопросы «Да/нет». Вопрос можно создать самостоятельно или выбрать из открытой библиотеки. Для каждого вопроса учитель задает время на выбор ответа, количество баллов. Каждую викторину можно провести неограниченное число раз, при этом в бесплатной версии поддерживается до 100 участников одновременно. Для входа в викторину учащимся нужно зайти на сайт по ссылке <https://kahoot.it>.

Существует 2 режима проведения викторины. Режим обучения предполагает демонстрацию вопросов и вариантов ответов на экране учителя, ученикам доступны только кнопки выбора ответа. Списывание практически исключено, так как увидеть, правильным ли был выбранный ответ, ученик сможет только после завершения времени вопроса. После каждого вопроса демонстрируется рейтинг участников, который зависит от времени, затраченного на выбор верного ответа. Момент соревновательности стимулирует детей отвечать правильно и быстро, а для этого необходимо уверенно знать материал. К тому же списывание у соседа становится невыгодным. К таким выводам дети приходят самостоятельно. Работа в режиме он-лайн нравится учащимся. В конце викторины демонстрируется красочная анимация с именами трех учащихся, справившихся с заданием лучше всех.

В режиме «челленджа» задание будет доступно учащимся в любое время из ограниченного диапазона. Таким способом можно задать домашнюю работу, проводить уроки при вынужденной дистанционной работе.

Также после завершения викторины учителю доступны результаты с указанием верных и неверных ответов по каждому ученику, список вопросов, вызвавших наибольшее число ошибок. Важно договориться с учащимися о критериях оценивания.

Использовать такую викторину можно и при изучении новой темы. При этом учащиеся могут самостоятельно выбрать, играют они индивидуально, или создают команду. В качестве вопросов подойдут формулы с

пропущенными величинами, новые понятия, вводимые на уроке, элементарные задачи и.п. Учащиеся используют учебник, обсуждают решение, времени на ответ выделяется больше. После каждого вопроса проводится коллективное обсуждение, запись в тетради формул, понятий и решений задач. Большинство детей проявляет активность в такой форме работы. Введение в урок викторин Kahoot соответствует принципам системно-деятельностного подхода.

Недостатком сервиса Kahoot является ограниченный функционал в бесплатной версии. Существуют и другие сервисы онлайн опросов, но большинство из них также в бесплатной версии предоставляют ограниченный набор возможностей.

## 1.2 Облачные сервисы для сбора ответов

Интеллектуальные игры находят свое применение и на этапе итогового повторения, систематизации и контроля знаний. При этом вопросы можно также демонстрировать участникам на экране, или зачитывать, или выдавать на карточках, а ввод ответов организуется через облачные сервисы, например google-формы, yandex-опросы и т.п. Такая форма работы, помимо работы с изученным материалом, тренирует навыки пользования компьютером и современными сервисами. Сбор ответов через облачные сервисы происходит автоматически, учитель не тратит много времени на проверку работ. К каждой игре необходимо подготовить формы сбора ответов, желательно отдельную форму на каждый вопрос. Ссылки на формы необходимо собрать в одном файле, который выдается или рассылается учащимся. При проведении такой формы игр важно уделить время на подробное инструктирование участников, с демонстрацией и объяснением всех особенностей работы. Полезным будет подготовить 1-2 пробных формы ответов, чтобы участники могли потренироваться в их заполнении. Сбор ответов при использовании облачных сервисов организован в таблицу, которую анализирует жюри или учитель. Если жюри отсутствует, можно подводить промежуточные итоги, пока участники отвечают на следующие

вопросы. Процесс создания форм сбора ответов в облачных сервисах несложен, инструкции доступны в сети интернет.

## **2. Формы игр**

### **2.1 «Завалинка»**

Игра формирует у учащихся умение давать определения понятиям. Может применяться для изучения основных теоретических понятий, для привлечения внимания учащихся к новой теме, повышения учебной мотивации.

Примеры терминов: кортеж, дискретизация, взвешенный граф, и т.д.

Правила игры.

Учитель озвучивает неизвестное учащимся понятие или демонстрирует его на экране/доске. В течение одной минуты команды учащихся придумывают определение заданному понятию, варианты определений передаются учителю. Далее учитель зачитывает все варианты и в том числе правильный. Задача команд – выбрать верный вариант. При этом за верный ответ начисляется 1 балл, и 2 балла автору определения за каждую поверившую в это неверное определение команду. Например, если вариант команды А выбрали команды В и С, то команда А получит 4 балла.

### **2.2. Супервикторина**

Форма игры предполагает вопросы из разных предметных областей, можно использовать такую форму для проведения метапредметных уроков. Проводится по правилам обычной викторины, вопросы могут выбирать учащиеся, а может задавать в произвольном порядке учитель. Подойдет такая форма для систематизации знаний, определения межпредметных связей, внеурочной деятельности.

### **2.3 Своя игра**

Вопросы необходимо разбить по категориям и уровням сложности. Учащиеся самостоятельно выбирают категорию вопроса и уровень, в

зависимости от которого начисляются баллы. Команды выбирают вопрос, обсуждают ответ. Готовый ответ вносится в форму сбора ответов. Выбор вопросов можно организовать каждой командой по очереди, или вопрос может выбирать команда, которая присылает правильный ответ раньше всех.

#### 2.4 «Пентагон»

Название игры происходит от греческого слова «пенте» - пять. В ходе игры участникам нужно отгадать некоторое понятие. Для отгадки дается 5 подсказок. После каждой подсказки у участников есть время от 30 до 60 секунд, чтобы обдумать и сдать ответ. Потом зачитывается следующая подсказка. Верный ответ ведущий называет только после зачитывания всех 5 подсказок. При этом играющие могут изменить свой ответ после каждой подсказки. Но в зачет идет только последний сданный ответ. За верный ответ баллы начисляются следующим образом:

№ подсказки, после которой дан верный ответ	Количество баллов
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

В том случае, если команда дала верный ответ, а затем изменила его на неверный, начисляется 0 баллов.

#### Пример вопроса для игры: **Загадан шифр**

Подсказка №1 (5 баллов)- в апреле 2006 беглый босс Мафии Бернардо Провенцано был пойман в Сицилии частично из-за криптоанализа его сообщений, написанных с использованием такого шифра

Подсказка №2 (4 балла) - это шифр подстановки

Подсказка №3(3 балла)- часто для удобства использования шифра используют два насаженных на общую ось диска разного диаметра с нарисованными по краям дисков алфавитами. Изначально диски

поворачиваются так, чтобы напротив каждой буквы алфавита внешнего диска находилась та же буква алфавита малого диска. Если теперь повернуть внутренний диск на несколько символов, то мы получим соответствие между символами внешнего диска и внутреннего. Получившийся диск можно использовать как для шифрования, так и для расшифровки.

Подсказка №4 (2 балл) – каждый символ в открытом тексте заменяется символом, находящимся на некотором постоянном числе позиций левее или правее него в алфавите.

Подсказка №5 (1 балл) - Шифр назван в честь римского императора, использовавшего его для секретной переписки со своими генералами.

При подборе подсказок нужно учесть, что первые подсказки не должны давать прямого намека на верный ответ, а 4 и 5 подсказки должны быть такими, чтобы практически все участники могли прийти к верному решению. Информация из подсказок суммируется участниками, что помогает путем логических размышлений и основных знаний найти верный ответ.

### **3. Правила составления вопросов**

Чтобы интеллектуальная игра была интересной для участников, важно правильно подбирать и составлять вопросы. Вопросы на четкое знание ответа подходят для быстрых викторин на этапе проверки знаний. Но необходимо включать в игру и такие вопросы, где требуется логика и умение мыслить. Хороший вопрос предполагает, что ответ можно найти путем логических рассуждений, основываясь на базовых знаниях, которые есть у обучающихся. Сам вопрос должен содержать в себе достаточно информации, чтобы сделать выводы. Такой подход позволяет тренировать в детях умение выделять главное, анализировать и строить умозаключения, поддерживает интерес к игре.

При изучении новой темы можно и нужно добавлять вопросы, ответы на которые нужно найти в источниках (учебниках, электронных ресурсах).

Интеллектуальные игры позволяют внести разнообразие в уроки, привлечь внимание учеников, облегчить проверку знаний учащихся и организовать уроки в рамках системно-деятельностного подхода. При этом можно чередовать различные формы интеллектуальных игр, используемые сервисы, и, таким образом, поддерживать интерес детей к предмету в течение всего времени обучения. Со временем учащиеся могут самостоятельно составлять игры для своих одноклассников или младших классов. Подготовка такой игры может стать индивидуальным проектом, который ежегодно выполняют школьники.