

**Министерство общего и профессионального образования
Свердловской области
ГБОУ СО «Кадетская школа-интернат
«Екатеринбургский кадетский корпус
войск национальной гвардии Российской Федерации»**

**Методическая разработка внеурочного занятия:
Развивающая игра Thinkers (Мыслитель)**

Разработал:

Рябухин Сергей Анатольевич, учитель
географии высшей категории ГБОУ СО
КШИ «Екатеринбургский кадетский
корпус войск национальной гвардии РФ»

Екатеринбург, 2019

Развивающая игра Thinkers (Мыслитель)

Цель игры - формирование познавательного кругозора у учащихся, углубление предметных и метапредметных знаний. Для участия в игре не требуется углубленных знаний, однако необходим широкий кругозор, знания, полученные на внеклассных занятиях, общая эрудиция. Создание условий для расширения кругозора и мотивации к изучению предметов естественнонаучного цикла.

Задачи:

Познавательные - закрепить и углубить знания, полученные на уроках предметов естественнонаучного цикла.

Развивающие - развивать логическое мышление, быстроту мышления, навыки принятия правильных решений, работая в команде.

Воспитательные - воспитывать умение работать в группе, навыки сотрудничества, адекватной самооценки и взаимооценки, ответственного отношения к выполняемой работе.

Планируемые результаты:

Личностные: обучающиеся осознают ценность продуктивной организации совместной деятельности, самореализации в группе.

Метапредметные - в ходе занятия, обучающиеся проявят готовность к самостоятельной творческой деятельности; продемонстрируют владение языковыми средствами; получат возможность развить способность к разработке нескольких вариантов решений, к поиску нестандартных решений, поиску и осуществлению наиболее приемлемого решения.

Предметные - в ходе занятия, обучающиеся расширят представление об окружающем мире, закрепят знания, полученные на уроках и внеклассных мероприятиях.

Приобретаемые навыки:

В ходе игры, учащиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в нестандартной ситуации, активизируется долговременная память, активность учащихся, способность переключать внимание с одного учебного предмета на другой. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

В основу игры Thinkers (Мыслитель) заложена уникальная технология, базирующаяся на системе упражнений, развивающих интеллект, а не просто подающая знание более или менее известных фактов из жизни человечества, истории, географии, биологии и других дисциплин.

Это означает, что для решения заданий, включенных в игру, необходимо найти ответ логическим путем, а не обращаться к хранилищу множества разрозненных и часто бесполезных в дальнейшей жизни фактов.

Цель игры Thinkers(Мыслитель)

В ходе игры ее участники после обдумывания дают ответ на задание, изложенное на одной из карточек. Правильность своего ответа они могут проверить, сравнив его с эталонным ответом на обратной стороне карточки. Только эталонный ответ является правильным.

В случае, если на задание дан правильный ответ, команда получает количество баллов (от 1 до 5), указанных на самой карточке.

Цель игры - набрать максимальное количество баллов за отведенное для игры время. Команда - участник, набравшая максимальное количество баллов, становится победителем игры.

Типы заданий в интеллектуальной игре Thinkers(Мыслитель)

Задания игры Thinkers составлены таким образом, чтобы тренировать разные типы мышления, и разделены на шесть категорий:

«Логика» - развитие логического мышления;

«Воображение» - развитие воображения и умение мыслить аналогиями;

«Структура» - нахождение оптимальной структуры, которая соответствует заданным свойствам;

«Последовательность» - определение оптимальной последовательности действий и развитие понимания психологии;

«Причина» - определение причинно-следственных связей и умение прогнозировать;

«Модель» - развитие умения построения и решения моделей.

Каждый раздел имеет одинаковую структуру распределения задач по сложности. Определить сложность задания можно по количеству баллов (от 1 до 5), которые даются за правильное решение. Наиболее легкими являются задания, за которые дается один бал, а наиболее сложными - пятибалльные.

Примеры заданий:

«Воображение»

Иван родился зимой, но его день рождения всегда празднуют летом.

Как это могло произойти?

Иван родился в Северном полушарии, а затем переехал в Южное.

Например, Иван родился в Киеве, а спустя несколько месяцев после его рождения семья Ивана переехала жить в Австралию. А когда в Австралии лето, то в Украине - зима.

«Логика»

Одни говорят, что это простейший способ собрать средства на социальный проект, а другие - это простейший способ подсчитать оптимистов.

Что это?

Это - игра в лотерею.

«Модель»

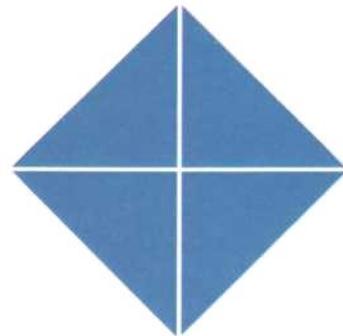
В аэропорту дирижер оркестра не желает сдавать в багаж свою драгоценную дирижерскую палочку, общая длина которой 48 см. Строгий менеджер авиалиний не пропускает инструмент, так как максимальный линейный размер ручной клади не должен превышать 40 см.

Каким образом сообразительный дирижер смог пронести свою палочку как ручную кладь?

Дирижер догадался взять пакет размером 30см x 40см и положить в него дирижерскую палочку по диагонали.

«Структура»

Имеем два равных квадрата. Как разрезать каждый из квадратов на две части так, чтобы из полученных частей составить один квадрат?



Разрежем каждый из двух квадратов по диагонали. Тогда из четырех образованных частей можно составить один квадрат следующим образом:

«Причина»

Закончилась война, и фермеры пожаловались Чарльзу Дарвину на резкое падение урожайности клевера, что привело к падению поголовья домашнего скота. После недолгих раздумий Дарвин предложил развести больше котов. Крестьяне так и сделали, после чего урожайность клевера действительно возросла.

Воспроизведите ход мыслей выдающегося ученого.

Чарльз Дарвин думал так:

- Какое равновесие было нарушено во время войны? Мужчины ушли на фронт.
- Что еще? В домах появилось много домашних животных, а именно котов.
- Почему? Потому что женщинам было грустно одним.
- Почему после войны упала урожайность клевера? Потому, что мужчины вернулись с фронта и потребность женщин в котах пропала.
- Итак, нужно восстановить равновесие - завести котов. Коты будут есть мышей. Мыши меньше будут разрушать гнезда шмелей, опыляющих клевер. Урожайность клевера возрастет.