**Интеллектуальная игра как часть системно-деятельностного подхода в процессе освоения ФГОС ООО на предметах естественного цикла**

*Егорова Яна Викторовна, учитель географии, высшая квалификационная категория. Старунова Татьяна Александровна, учитель географии, I квалификационная категория, МАОУ «СОШ № 28», города Перми.*

Игра – первая школа ребёнка, «арифметика» социальных отношений1.

 Л.С. Выготский

 Игра сопровождает ребенка с момента колыбели и до становления личности человека. Поэтому в педагогической практике игры как таковые и элементы игры используются очень широко на всех этапах воспитательного и образовательного процесса.

 Стандарты второго поколения дают широчайшую возможность педагогам включать игры в разные виды детской деятельности: на ранних этапах - в воспитательную деятельность; в последствие – в образовательную деятельность как в урочную, так и внеурочную. В основной школе педагогами широко используются элементы игры в процессе преподавания и работы на всех уроках, а также в процессе внеурочной деятельности. Почему так? Основная причина заключается в том, что игра в разных её видах позволяет осуществлять в образовательном и воспитательном процессе системно-деятельностный подход.

 В основе ФГОС ООО лежит именно данный подход в обучении, который обеспечивает:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;

- формирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;

- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;

- построение образовательного процесса с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

 Таким образом, посредством игровой деятельности системно-деятельностный подход может быть обеспечен в основной школе в полной мере. Кроме того, существуют требования к результатам освоения основной образовательной программы.

1 Выготский Л.С. Проблема культурного развития ребенка. М. Просвещение. 1990 год.

При этом, личностные результаты должны отражать: формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста,

взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, творческой и других видов деятельности. Метапредметные результаты должны отражать:

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществление осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе: находить общее решение, формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

Методическое объединение учителей естественного цикла МАОУ «СОШ № 28» в течение двух учебных лет (2013-2015 гг.) разработало и апробировало серию интеллектуальных игр для учащихся с 5 по 9 классы. Учителя естественного цикла столкнулись с очень серьезной проблемой в основной школе при переходе на новые стандарты: сокращение часов преподавания (особенно биологии и географии), а также снижение интереса учащихся к предметным составляющим естественных дисциплин, что, в свою очередь, отражается на успеваемости детей.

Целью нашей деятельности явилось создание блока интеллектуальных игр для активизации внеурочной деятельности естественно-научных дисциплин. Эта деятельность носит практический характер. Данная цель была достигнута при решении следующих задач:

1. Активизация познавательной деятельности учащихся во внеурочной деятельности.
2. Достижение метапредметных результатов через формирование умения владения основами самоконтроля, принятия решения и осуществления осознанного выбора; а также навыка учебного сотрудничества и работы в команде.
3. Возможность первичного профессионального самоопределения для разных возрастных групп учащихся.

 **Интеллектуальная игра** – это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции. Как правило в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Интеллектуальные и развивающие игры помогают закрепить и дополнить знания учащихся по предмету, дают более живое представление об изучаемой теме, учат ребят самостоятельному поиску информации, формируют навыки межличностного общения в коллективе. Правильно организованная интеллектуальная игра динамична, она увлекает, захватывает и участников, и зрителей.

Все апробированные игры являются командными. Для 5-6 классов интеллектуальная игра «Географическая почемучка» охватывает пласт знаний начальной школы и собственного опыта учащихся. Вопросы для 5 и 6 классов имеют занимательный характер, возможны в виде загадок. Кроме того, включаются задания практической направленности, то есть то, что можно сделать руками.

Для 7-8 классов разработана интеллектуальная командная игра «Планета Земля и мы» направлена на понимание роли отдельного человека и общества в целом как для природного комплекса, так и для физических и химических процессов, которые в нем протекают. В данной игре обязательно присутствует краеведческая и экологическая составляющая. У обучающихся есть хорошая возможность работая в команде провести опыты и решить задачи, в дальнейшем проинтерпретировать полученные результаты и сделать выводы.

Для 8-9 классов разработаны и апробированы две интеллектуальные игры:

1. «Моя судьба в судьбе России», носит краеведческий характер и направлена на осознание и понимание значения своей малой родины (Пермь, Пермский край); её роли в истории и экономике всей страны. Учащиеся прикоснулись к тем проблемам, которые стоят перед современным обществом.
2. Брейн-ринг «Краеведческий калейдоскоп» проводится в актовом зале, для команд каждой параллели в отдельности. Шесть раундов игры позволяют охватить практически весь спектр вопросов по Пермскому краю, начиная с истории и заканчивая экономикой региона. Такая игра преследует не только предметные области (история, география, физика и др.), но и метапредметную составляющую, связанную с применением собственного опыта на практике. Кроме того, данное мероприятие является отчасти и проф. ориентационным, так как дает возможность видеть действующие объекты реального сектора экономики.

 Ограниченность во времени, командный настрой и соперничество приводят к тому, что у игроков и болельщиков появляется азарт и сопереживание друг за друга. Перемещение по «станциям» привносит в игру динамичность, что является положительным фактором в работе с детьми разного возраста. Всё это позволяет активно формироваться коммуникативным и регулятивным универсальным учебным действиям.

 Новизна такой формы внеурочной деятельности заключается в том, что преподаватели и учащиеся выходят за рамки классно-урочной системы и школьной программы. Это активизирует интерес у обучающихся к предметам не только естественного цикла, но и к смежным дисциплинам (история, обществознание, литература, математика и тд.).

 Таким образом, интеллектуальные игры позволяют:

1. Активизировать познавательную и интеллектуальную активность учащихся к предметам естественного цикла.
2. Достигать личностных, метапредметных результатов, направленных на повышения качества предметных результатов в учебной деятельности.
3. Осуществлять системно-деятельностный подход в процессе освоения ФГОС ООО во внеурочной деятельности.

 В дальнейшем наше методическое объединение готово продолжить работу над созданием и апробацией новых интеллектуальных игр для учащихся как основной, так и старшей ступени обучения.

**Список литературы**

1. Выготский Л.С. Проблема культурного развития ребенка. М. Просвещение. 1990 год.
2. Примерная основная образовательная программа основного общего образования. Федеральное учебно-методическое объединение по общему образованию. Протокол заседания от 8 апреля 2015 года, № 1/15.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 г. № 1897.
4. СМИ. Международный образовательный сайт «Учебно-методический кабинет». Ped-kopilka.ru