

Бюджетное профессиональное образовательное учреждение Вологодской
области
«Череповецкий химико-технологический колледж»

Интеллектуальная соревновательная игра
«Прокачай высшие психические функции!»

Разработала:
Павлова Наталья Николаевна,
преподаватель

Пояснительная записка

Значимость проблемы подготовки конкурентоспособного выпускника обусловлена заказом предприятий и характеризуется нормативными документами – Федеральным Законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года. Особое внимание на результаты подготовки выпускников отражены в Федеральных государственных образовательных стандартах среднего профессионального образования.

Важным признаком качества среднего профессионального образования считается уровень формирования у выпускников СПО общих и профессиональных компетенций, поэтому методы и технологии их развития считаются важными и актуальными.

Закладывание фундаментальных знаний в любом направлении подготовки базируется на учете психологических аспектов. Развивать познавательные психические процессы, необходимо не только в школьном образовании, но и в системе профессиональной подготовки.

Игровые технологии организации внеурочной деятельности обучающихся наиболее эффективны. Соревновательная игра в командах обеспечивают эмоциональный отклик, активизируют познавательную деятельность, и дает возможность организации и взаимодействия в малых группах.

В основе разработки мероприятия лежит системно-деятельностный подход. Обучение и воспитание осуществляется в форме практической, коллективно-распределенной деятельности.

Данное мероприятие направлено на развитие и поддержку высших психических функций обучающихся, путем овладения приемами развития памяти, внимания и мышления, а также осознания необходимости их развития для успешной профессиональной конкуренции.

Место проведения	Учебная аудитория
Участники	1-2 курс
Цели занятия (ОВР)	Создание условий для активизации и развития произвольной познавательной деятельности
Задачи занятия (ОВР)	О - продемонстрировать студентам различные способы тренировки памяти, внимания, восприятия, а также мышления и речи; Р - формировать мотивацию к развитию высших психических функций у обучающихся колледжа; - развивать коммуникативную компетенцию; В – воспитывать конкурентные качества, необходимые для успешной профессиональной деятельности; - формировать умения работы в команде

Формы организации учебной деятельности	Интеллектуальная, соревновательная игра: -командная игра (4команды постоянного состава) - задания для команд в письменном и электронном виде выдает ведущий - общий тайминг игры 45 минут (8 конкурсных заданий) - жюри оценивает результат прохождения этапов - команда, набравшая большее количество баллов, награждается призом (например, сладкий приз)
Оборудование, методическое обеспечение	Мультимедийный проектор, компьютер, презентация Power Point, оценочные листы для жюри, сувениры, сигнальные флажки, металлические подставки для удержания листа формата А4 из картона, таймер
Педагогические технологии (элементы)	Игровые технологии, элементы здоровьесберегающих и информационно-коммуникационных технологии, технологии критического мышления.
Методические приемы/методы	Методы: групповой, интерактивный, наглядно-действенный, практические, соревновательный Приемы: информационные кейсы, тесты на зрительную память, таблица Шульте, графический тест, математические выражения с готовым ответом, парные изображения (7 отличий), тестовое задание с выбором ответа, рефлексия деятельности, приемы мотивации познавательной деятельности
Учебная литература, источники информации	1. Общая психология. Учебник для студентов пед. ин. Под ред. Проф. А. В. Петровского. Изд. 2-е, М.; «Просвещение», 1976 2. Методическая разработка урока по теме "Память. Значение и виды памяти. Способы развития памяти" - https://nsportal.ru 3. Практические рекомендации по улучшению памяти, мнемотехнические приемы запоминания - https://knowledge.allbest.ru 4. Логические задачи и головоломки - http://smekalka.pp.ru 5. Логические задачи с ответами Сборник логических задач - https://www.potehechas.ru 6. Мышление: определение, свойства, подходы к исследованию - https://murzim.ru 7. Психология внимания - https://effecton.ru 8. Развитие высших психических функций у детей -

Ход мероприятия

I. Организационный момент – 1 мин.

Парты поставлены в кабинете парно для возможности сесть обучающимся друг против друга. По мере их захода в аудиторию необходимо сразу рассадить их на 4 команды.

Ведущий: Для проведения мероприятия вам необходимо объединиться в 4 группы на равное количество и придумать название своей команды, прописать ее на картонной бумаге и закрепить в специальной подставке.

II. Ход классного часа

1. Вступительная часть - 7 мин

Ведущий: Сегодня мы с вами собрались для проведения познавательного классного часа на тему «Прокачай высшие психические функции!». К высшим психическим функциям относят: мышление, речь, внимание, память, восприятие и др. Они формируются у нас с самого рождения при взаимодействии с родителями, воспитателями, учителями, друзьями. Уровень их развития позволяет быть успешным не только в учебной деятельности, но и в профессиональной. Для повышения профессиональной конкуренции, мы сегодня в игровой форме «прокачаем» память, мышление и внимание.

Перед началом игры давайте ознакомимся, что в психологии понимают под памятью, вниманием и мышлением.

В этом нам помогут докладчики (*данная информация дается заранее на самостоятельную подготовку трем обучающимся по каждой психической функции на одного, с последующим выступлением*).

Докладчик 1.: Память – способность к запечатлению, сохранению и последующему воспроизведению того, что мы раньше воспринимали, переживали или делали, способны запоминать и хранить информацию. Традиционно психологи, которые традиционно первыми стали экспериментально изучать память, выделяют шесть видов памяти, познакомимся с ними:

1. двигательная, связанная с запоминанием и воспроизведением движений;
2. Образная, сферой которой является запоминание чувственных образов предметов;
3. словесно- логическая, связанная с запоминанием, узнаванием и воспроизведением мыслей, понятий, умозаключений и т.д. Этот вид памяти непосредственно связан с обучением;
4. эмоциональная, ответственная за запоминание и воспроизведение чувственных восприятий совместно с вызывающими их объектами).

5. произвольная, характеризуется тем, что человек запоминает и воспроизводит образы не ставя какой либо цели запомнить это и воспроизвести;

6. произвольная, продуманная с определенной целью и задачей усвоить и воспроизвести материал, используя те или иные приемы).

Докладчик 2.: Мышление – это процесс обработки информации человеком и высокоразвитыми животными, направленный на установление связей и отношений между объектами или явлениями окружающего мира. В психологии различают в основном три вида мышления:

1. наглядно-действенное (конкретно-наглядное);
2. образное;
3. абстрактно-логическое (теоретическое).

Докладчик 3.: Внимание — это направленность и сосредоточенность сознания на каком-нибудь предмете, явлении или деятельности. Рассмотрим основные виды внимания:

1. природное и социально обусловленное;
2. непосредственное и опосредствованное;
3. произвольное и непроизвольное;
4. чувственное и интеллектуальное.

В любой, нашей сознательной деятельности, а особенно в учебной, постоянно переплетаются функции внимания, мышления и памяти.

И, разумеется, каждый согласится, что нужно тренировать эти способности у себя, с целью совершенствования своей личности.

Ведущий: Шаг за шагом, одолевая этапы конкурса, Вы будете тренировать и развивать качества, нужные, по существу, для всякого вида трудовой деятельности. Кем бы Вы ни стали после окончания колледжа, Вам всегда будут нужны знания, хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, острый глазомер, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Надеемся, что во время игры вы продемонстрируете свои самые лучшие качества, проявите уважение друг к другу. Выкрики с места, перебивание товарищей будут наказываться снятием баллов с команды. Команда, занявшая первое место, получит приз.

Для того, чтобы объективно оценить ваши умения, представляем Вам жюри (2 человека.) *(в качестве жюри привлекаются студенты старших курсов или педагогические работники колледжа)*. Переходим к этапам конкурса.

2. Этапы игры – 27 минут

Ведущий:1.Конкурс: (разминка) «Нестандартные ответы на заданные вопросы» время выполнения 8 минут.

Участвуют одновременно все команды. Поднимаем сигнальный флажок, если знаете ответ на вопрос, внутри группы можно совещаться. Команда получает 1 балл за каждый правильный ответ. Жюри считаю количество правильных ответов у каждой команды. Выкрики не оцениваются,

допускается снятие балла с команды за частые несвоевременные ответы с места, если жюри посчитает нужным.

Вопросы:

1. Что легче: пуд железа или пуд сена? (одинаково).
2. Когда черной кошке легче всего попасть в дом? (когда открыты двери).
3. На каких полях не растет трава? (на полях шляпы).
4. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно, т.к. после первого уже будет не натощак).
5. Что не войдет в самую большую кастрюлю? (ее крышка).
6. От чего гусь плавает? (от берега).
7. Зачем во рту язык? (за зубами).
8. Почему, когда захочешь спать, идешь на кровать? (по полу).
9. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (мокрая).
10. Какую цепь нельзя поднять? (горную).
11. Какое колесо не крутится при правом развороте? (запасное).
12. Каких камней в море нет? (сухих, все мокрые).
13. Без чего не испечь хлеб? (без корки).
14. Какой конь не ест овса? (шахматный).
15. Чем оканчиваются ДЕНЬ и НОЧЬ? (мягким знаком).

Ведущий: 2 Конкурс: «Фотографическая память». - 1,5 мин.

Для прохождения конкурса необходимо от каждой команды по одному представителю подойти к жюри. Жюри, засекая время -10 секунд, показывает лист с картинками предметов, затем его убирает. Задача участников написать название изображений по памяти на листке бумаги за 10 секунд



Ответы

1. ПЛИТА;
2. КАРАНДАШИ;
3. СКОВОРОДА;
4. КРАСКИ;
5. КИСТИ;
6. ЙОД;
7. НОЖ;
8. НОЖНИЦЫ;
9. ШАМПУНЬ.

Каждый правильно воспроизведенный на листке ответ оценивается в 1 балл

Ведущий: 3 Конкурс: «Как у вас развита зрительная память?» - 1,5 мин.

Условия конкурса аналогичны 2 этапу. Прошу новых представителей от каждой команды подойти к жюри. Жюри, засекая время -10 секунд, показывает лист со словами, затем его убирает. Задача участников написать слова в указанной последовательности по памяти на листке бумаги за 10 секунд.

Задание:

- 1.ШКОЛА;
- 2.ДОМ;
- 3.ДЕРЕВО;
- 4.БУМАГА;
- 5.ОШИБКА;
- 6.КИНО;
- 7.СЛОН;
- 8.ВОРОНА.

Каждое правильно воспроизведенное слово в заданном порядке оценивается в 1 балл.

Ведущий: 4 Конкурс: «Кто первым достигнет финиша?» – 2 мин.

Прошу новых участников от каждой команды определиться с участием в данном конкурсе. Представители от каждой группы подходят по очереди для выполнения следующего задания. Вам необходимо на таблице Шульте найти цифры от 1 до 20 за 10 секунд.

2	16	19	10	6
7	21	3	15	24
11	23	1	18	22
14	17	8	20	13
5	9	4	25	12

Та, цифра, на которой остановиться участник и будет соответствовать количеству набранных баллов.

Подведем итоги за первые 4 конкурса, попросим жюри озвучить результаты - 1 мин

Ведущий: 5 Конкурс: «Из предложенных примеров найдите выражения с «ложным» ответом».

Выполняет вся команда. Сейчас вы на карточке увидите математические примеры с ответами. Ваша задача найти неверные выражения и подчеркнуть их. Пользоваться калькуляторами запрещено. Время выполнения 3 мин. Количество правильно выделенных примеров будет соответствовать количеству баллов.

$46 + 14 = 60$

$36 + 63 = 99$

$3 + 36 = 69$

$80 - 69 = 11$

$57 - 14 = 43$

$82 - 23 = 59$

$6 : 2 = 3$

$81 : 9 = 9$

$24 : 6 = 2$

$72 : 9 = 8$

$9 \cdot 2 = 17$

$4 \cdot 2 = 12$

$5 \cdot 3 = 15$

$3 \cdot 9 = 17$

$7 + 42 = 49$

$64 + 9 = 73$

$34 + 51 = 85$

$31 + 37 = 68$

$5 - 1 = 2$

$93 - 87 = 16$

$43 + 24 = 62$

$80 - 57 = 20$

$24 : 8 = 3$

$56 : 7 = 6$

$56 : 8 = 7$

$9 \cdot 5 = 45$

$4 \cdot 5 = 20$

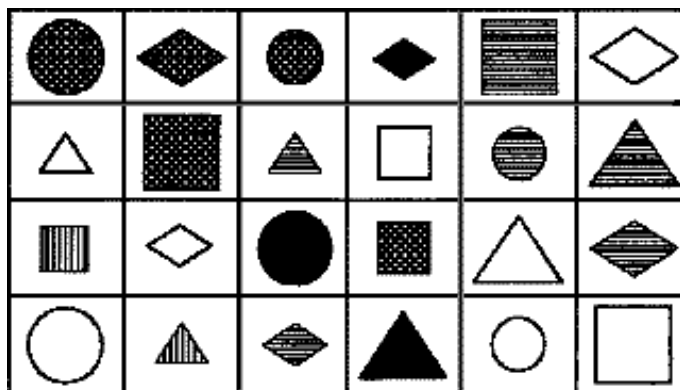
$4 \cdot 2 = 8$

$40 + 38 = 48$

Листы с заданиями сдать жюри.

Ведущий:6 Конкурс: «Сколько треугольников, квадратов, кружков на рисунке?». – 2 мин

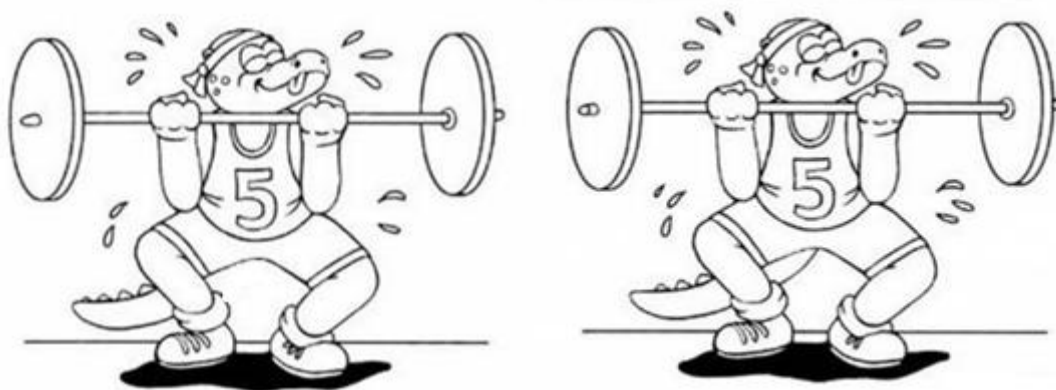
Для прохождения нового этапа конкурса необходимо от каждой команды по одному представителю подойти к жюри. Жюри, засекая время -10 секунд, показывает лист с фигурами, затем его убирает. Задача участников написать точное количество кругов, треугольников и квадратов по памяти на листке бумаги за 10 секунд



За правильно указанное количество по каждой фигуре присуждается- 1 балл.

Ведущий:7 Конкурс: «Найти 7 отличий в картинках». – 1 мин

Данный этап игры выполняет вся команда. Необходимо посмотреть на карточку с изображением двух парных картинок и найти 7 отличий, выделяя их на рисунке. Время выполнения 30 секунд.



За каждое правильно указанное отличие – 1 балл.

Ведущий:8 конкурс : (на внимательность в нашем учебном заведении) – 7 мин.

А сейчас мы узнаем, насколько вы наблюдательны и как хорошо помните архитектуру и планирование помещений колледжа.

Участвуют одновременно все команды. Поднимаем сигнальный флажок, если знаете вариант ответа, выкрики не оцениваются. Жюри присуждает 1 балл за правильный ответ и снимает 1 балл за нарушение правил игры.

И так приступим, вопросы:

1. Сколько ступеней при входе в наше учебное заведение? (правильный ответ - 6 ступеней)

А. 5

Б. 6

В. 7

2. Сколько в нашем колледже мастерских? (правильный ответ - 6)

А. 5

Б. 6

В. 7

3. Сколько кабинетов в учебном корпусе, в которых проходят лекции (лаборатории не считать)? (правильный ответ – 16: 2 этаж- 4; 3 этаж- 6; 4 этаж- 6).

А. 15

Б. 16

В. 17

4. Назовите номер кабинета, в котором проходят уроки ОБЖ (правильный ответ - 405)

А. 405

Б. 403

В. 406

Ответ на данный вопрос может изменяться в зависимости от учебной аудитории

5. сколько окон в коридоре учебного корпуса на 3 этаже? (правильный ответ - 6)

А. 8

Б. 6

В. 7

6. в каком направлении открываются двери при входе в кабинеты? (правильный ответ - на себя)

7. сколько светильников в кабинете 201? (правильный ответ - 10)

А. 14

Б. 12

В. 10

8. сколько рядов столов в столовой? (правильный ответ - 4)

А. 5

Б. 4

В. 3

9. сколько часов находиться в фойе колледжа? (два).

III. Обобщение игры (в форме дискуссии) – 5мин

Ведущий: Завершился последний этап игры. Выигрывает команда, давшая наибольшее количество правильных, быстрых, точных ответов.

Сейчас пока жюри подводит итоги, побеседуем на тему нашего классного часа.

Какие способности мы сейчас проявляли?

Сложилось ли у вас объективное представление о том, как лично у каждого сформированы память, внимание, мышление?

Какие вы знаете гимнастики или упражнения для развития памяти?

Давайте ознакомимся с рекомендациями, которые советуют психологи

Рекомендации по улучшению памяти:

1. создавать в сознании образы, ассоциации.
2. запоминать логическую цепочку.
3. повторение несколько раз.
4. решение кроссвордов или заучивание стихов.
5. физическая активность и путешествия.
6. здоровый образ жизни, включающий сбалансированное питание.
7. отказ от вредных привычек и физическая активность является самым естественным способом сохранения памяти на долгие годы.

А что ухудшает нашу память?

Ухудшают память:

курение, алкогольные напитки.

IV. Подведение итогов – 5 мин

Жюри озвучивает итоги игры.

Ведущий: И хочется подвести итог игры словами президента США Теодора Рузвельта «Не ошибается лишь тот, кто ничего не делает. Не бойтесь ошибиться- бойтесь повторять ошибки»

Спасибо за участие группе, спасибо жюри.

Награждается команда победителей.

Ответы: 1. конкурс

1. Что легче: пуд железа или пуд сена? (одинаково).
2. Отчего кошка бегают? (не умеет летать).
3. Может ли петух назвать себя птицей? (нет: говорить не умеет).
4. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно, т.к. после первого уже будет не натощак).
5. Почему шляпу носят? (шляпа сама не ходит).
6. От чего гусь плавает? (от берега).
7. Зачем во рту язык? (за зубами).
8. Почему, когда захочешь спать, идешь на кровать? (по полу).
9. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (мокрая).
10. Какую цепь нельзя поднять? (горную).
11. На что Степа шляпу купил? (на деньги).
12. Каких камней в море нет? (сухих, все мокрые).
13. Как сорвать ветку, чтобы не спугнуть птицу? (надо подождать, пока она улетит).
14. Три теленка, сколько будет ног? (сколько телят бы ни было ног у каждого - 4).
15. Чем оканчиваются ДЕНЬ и НОЧЬ? (мягким знаком).

Ответы: 2. конкурс

НОЖНИЦЫ; ПЛИТА; КРАСКИ; КИСТИ; ШАМПУНЬ; КАРАНДАШИ; НОЖ; ЙОД; СКОВОРОДА.

Ответы: 3. конкурс

1.ШКОЛА; 2.ДОМ; 3.ДЕРЕВО; 4.БУМАГА; 5.ОШИБКА; 6.КИНО; 7.СЛОН; 8.ВОРОНА.

Ответы: 5. конкурс (ПОДЧЕРКНУТЫЕ ПРИМЕРЫ ИМЕЮТ ЛОЖНЫЙ ОТВЕТ)

$46 + 14 = 60$	$36 + 63 = 99$	<u>$3 + 36 = 39$</u>	$80 - 69 = 11$
$57 - 14 = 43$	$82 - 23 = 59$	$6 : 2 = 3$	$81 : 9 = 9$
<u>$24 : 6 = 4$</u>	$72 : 9 = 8$	<u>$9 \cdot 2 = 18$</u>	<u>$4 \cdot 2 = 8$</u>
$5 \cdot 3 = 15$	<u>$3 \cdot 9 = 27$</u>	$7 + 42 = 49$	$64 + 9 = 73$
$34 + 51 = 85$	$31 + 37 = 68$	<u>$5 - 1 = 4$</u>	<u>$93 - 87 = 6$</u>
<u>$43 + 24 = 67$</u>	<u>$80 - 57 = 23$</u>	$24 : 8 = 3$	
<u>$56 : 7 = 8$</u>	$56 : 8 = 7$	$9 \cdot 5 = 45$	
$4 \cdot 5 = 20$	$4 \cdot 2 = 8$	<u>$40 + 38 = 78$</u>	

Ответы: 6. конкурс Треугольников – 6 Квадратов – 6 Кругов – 6

Ответы: 7. конкурс



Ответы: 8. конкурс

1. Сколько ступеней при входе в наше учебное заведение? (6 ступеней)
2. Сколько у нас мастерских? (6)
3. Сколько у нас кабинетов, в которых проходят лекции (Лаборатории не считать) в учебном корпусе? (16) 2 этаж- 4; 3 этаж- 6; 4 этаж- 6 .
4. Назовите номер кабинета в котором проходят уроки ОБЖ (405)
5. сколько окон в коридоре учебного корпуса на 3 этаже? (6)
6. в каком направлении открываются двери при входе в кабинеты? (на себя)
7. сколько светильников в кабинете 201? (10)
8. сколько рядов столов в столовой ? (4)
9. сколько часов находится в фойе колледжа? (два)

Оценочный бланк для жюри

Этапы игры	Команда №1	Команда №2	Команда №3	Команда №4
Конкурс 1. Разминка « Логические задачки». <i>/Поднимать руки/1 балла за правильный ответ /</i>				
Конкурс 2. «Фотографическая память» <i>/ проверить лист ответа, каждый правильный ответ – 1 балл/</i>				
Конкурс 3. «Зрительная память». <i>/ проверить лист ответа, каждый правильный ответ – 1 балл /</i>				
Конкурс 4. «Скоростное внимание» <i>/на какой цифре остановиться участник столько баллов и заработал/</i>				
ИТОГ				
Конкурс 5. «Саперы». <i>/каждый правильный пример- 1 балл/</i>				
Конкурс 6. «Фигуры» <i>/ правильно названное кол-во фигур - 1 балл/</i>				
Конкурс 7. «7 отличий» <i>/каждый правильно найденный фрагмент пример- 1 балл/</i>				
Конкурс 8. «Самый внимательный» <i>/Поднимать руки/1 балла за правильный ответ /</i>				
ИТОГ				
Общий итог				