

ГОРОДСКОЕ НАУЧНОЕ ОБЩЕСТВО УЧАЩИХСЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"ГИМНАЗИЯ"

ПРОЕКТ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ
(ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ) ИГРУШКА
СВОИМИ РУКАМИ

Авторы: Бабенко Ульяна Ивановна,
Степанов Александр Максимович,
Сырейщикова Алена Александровна,
Тюкина Александра Сергеевна,
Чечулина Елизавета Юрьена,
учащиеся 10 "Б" класса МБОУ "Гимназия"

Руководитель: Девятайкина Галина Леонидовна,
учитель русского языка и литературы

Новоуральск
2012

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Место интеллектуальной игрушки в нашей жизни.....	5
1.1. История развития интеллектуальной игрушки.....	5
1.2. Интеллектуальные игрушки на российском рынке.....	7
Глава 2. Проектная часть.....	11
2.1. Планирование и реализация проекта.....	11
2.2. Описание лингвистических игр, разработанных участниками проекта.....	14
2.3. Анализ результатов деятельности.....	15
Заключение.....	16
Список литературы.....	17
Приложения.....	18

Введение

Большая часть жизни ребенка и подростка связана со школой. Общество вправе ожидать, что в школе все делается для того, чтобы способности каждого развивались как можно лучше. Что же мы имеем на самом деле?

Четко организованное время на уроке и совершенно неорганизованная перемена, после которой ученик долго входит в темп урока.. Кроме того, шум, стремительное передвижение по коридорам, часто влекущее за собой травмы, — все не совсем положительно влияет на развитие ребенка.

Можно ли усовершенствовать образовательный процесс? Ответ на этот вопрос будет всегда положительным. Главное — ответ на вопрос КАК это сделать?

Наш проект «Интеллектуальная (лингвистическая) игрушка своими руками» позволит найти ответ на вопрос, актуальность которого бесспорна:

- большое скопление детей с повышенным интеллектуальным уровнем в одном общеобразовательном учреждении;
- высокий уровень мотивации учащихся;
- длительные перемены;
- отсутствие интеллектуальных игрушек в активном арсенале учащихся;
- обилие фактов, свидетельствующих об ослаблении интереса к изучению языковых явлений;
- внимание общества и государства к формированию коммуникативной и лингвистической компетенции учащихся.

Объект исследования - интеллектуальная игрушка.

Предмет исследования - лингвистическая игрушка, выполненная силами гимназистов.

Цель: создание условий для интеллектуального и творческого развития учащихся МБОУ «Гимназия» посредством разработки и внедрения в образовательный процесс интеллектуальных (лингвистических) игрушек,

созданных своими руками.

Задачи:

- 1) изучение общественного мнения (анкетирование, работа с интернет-ресурсами);
- 2) изучение возможностей МБОУ «Гимназия»;
- 3) составление плана разработки и реализации проекта;
- 4) распределение ролей внутри инициативной группы;
- 5) расчет бюджета на реализацию проекта;
- 6) формирование общественного мнения;
- 7) анализ результатов работы над проектом.

Методологической основой работы является комплексный подход, позволяющий в рамках одного проекта использовать различные методы: применение интернет-ресурсов, анкетирование, разные виды анализа (сопоставительный, описательный), моделирование.

Практическая значимость работы заключается в попытке усовершенствования образовательного процесса путем разработки и применения на практике лингвистической игрушки.

Глава 1. Место интеллектуальной игрушки в нашей жизни

1.1. История развития интеллектуальной игрушки

Интеллектуальная игрушка занимает важное место не только в образовании, но и в культуре любой страны.

Первые игры - прообразы современных шахмат появились 6000 лет до н.э. в Индии. Каменными шариками развлекались в Египте. Такие же, но стеклянные были популярны в Соединенных Штатах в 1800-ых. 2000 до н.э. - египтяне играют в игру, напоминающую современные шашки. Они же играли в куклы, сделанные из веревок, ткани и бумаги.

1790-ые - появилась первая русская матрешка, она сразу снискала небывалое признание, как символ русского народного искусства. Прообразом матрешки явилась завезенная с острова Хонсю фигурка буддийского монаха Фукуруму, в которой находилось несколько фигурок, вложенных одна в другую.

1879 – кубики с алфавитом. Как оказалось, самый лучший способ обучения грамоте.

В традиционной и современной культуре насчитывается множество примеров трансформации идей интеллектуальных игр с алфавитом: его знаки используются как символы для обозначения порядка предметов, для упорядочивания материала в словарях и справочниках, при обозначении мест в театрах, обыгрываются в именах собственных, географических названиях и пр. Важная роль алфавита проявляется в словесных играх.

Конец 1880-ых – увлечение Маджонгом - китайской игрой, чем-то похожей на "домино наоборот".

1914 - Чарльз Пажо разрабатывает игрушку, подобную Набору Строителя, названную Игрушкой Ремесленников (Playskool), ориентированную на маленьких детей.

Игл Раббер начинает производство воздушных шаров. Игры с шарами – не просто забава, это лучший способ развить чувства баланса и координации, улучшить моторику.

1902 – начало Тедди-мании.

1913 – Чемпион по прыжкам с шестом, доктор медицины А.К. Гильберт изобретает Набор Строителя (BRIO), состоящий из металлических деталей. С помощью конструктора дети собирают модели: от колес обозрения до небоскребов.

1922 - когда дети Джека Прессмана стали бояться посещений доктора, он придумал игру «Сумка Доктора».

1930 – все увлечены игрой в кольца, которая и по сей день остается классической игрой детворы. Пять разноцветных колец набрасываются на стержни.

1931 - Альфред М. Баттс, безработный архитектор из Покипси, штат Нью-Йорк, изобретает игру в слова - Крестословицу. В 1948 Баттс продает права на игру Джеймсу Бруно, который регистрирует её под названием Scrabble (Хасбро).

1935 – Игра «Монополия» стала бестселлером в Америке. Изобретена она в 1933 г. безработным монтером Чарльзом Дэрроу из Пенсильвании во время Великой депрессии. Сегодня "Монополия" выпускается на 26 языках и продается в 80 странах. В нее сыграло более полумиллиона человек. В 1975 году в США было отпечатано денег для игры "Монополия" в два раза больше, чем настоящей валюты.

1939 - Уильям Грубер, настройщик фортепьяно из Портленда, приходит к мысли выпускать цветные трехмерные изображения. Доступнее покупателям нежели телеприемники, которые к тому времени еще широко не распространены, они пользуются огромной популярностью.

Начало 1940-ых – появление авиамodelей из пластмассы.

Первоначально они служили конструкторам авиационной промышленности для демонстрации проектов заказчикам, теперь же модельный бизнес коснулся и индустрии игрушек. До этой поры модели делали из дерева.

1942 - Золотые Книжки-малышки (Golden Books) приводят в восхищение детей и их родителей.

1982 - Кубик Рубика - самая популярная головоломка 20 века, изобретённая венгром Эрнё Рубиком в 1982 году. Кубик выпускался по лицензии во многих странах мира, в том числе в СССР.

1987 - возможно, первая бесспорно интеллектуальная игрушка - медвежонок Тэдди, обученный вслух читать книжки.

1997 – начало продаж Тамагоччи, которые стали хитом среди игрушек. Но если общение с Тамагоччи фактически ограничивалось общением с маленьким экранчиком, символизирующим это существо [По материалам: 1001toys.ru].

1.2. Интеллектуальные игры / игрушки на российском рынке

Как самое ценное качество ученика в традиционной школе рассматривается послушание. Хороший ученик - это спокойный ребенок, который ничего не говорит без разрешения, отвечает только на те вопросы, которые ему задают, и именно так, как от него требуется. В курсе общей психологии было показано, к каким последствиям это может привести у детей с высокими творческими способностями и сравнительно низким уровнем традиционного интеллекта.

Как можно бороться с таким положением вещей? В 20 веке предложено несколько открытых систем обучения, в которых каждый ребенок живет и работает в своем собственном ритме. Такой метод предложила, в частности, итальянка Мария Монтессори (1870-1952). В ее классах детям была предоставлена полная свобода передвижения и максимально стимулирующая среда - игрушки и предметы, привлекающие их внимание. В этой школе дети

активно работали и с удовольствием учились, хотя там не было никаких экзаменов или дневников, призванных подстегнуть их усилия.

Поддержанию мотивации служит, конечно же, игра.

Что такое интеллектуальная игра?

Интеллектуальная игра, как форма развивающего досуга, зарекомендовала себя самым наилучшим образом среди современной учащейся молодёжи, Например, известная всем игра "Что? Где? Когда?". Хотя принцип игры «Что? Где? Когда?» с момента её появления 35 лет назад на ТВ мало изменился, однако уже вскоре появились новые более доступные новичкам малые интеллектуальные игры, многообразие которых помогает ускорить сложный процесс возрастания талантливых эрудитов до вершин мастерства знатоков.

Вот некоторые варианты малых интеллектуальных игр, которые наряду с вопросами «Что? Где? Когда?», составляют подбор заданий, для подготовки к соревнованиям команд эрудитов.

1. «Путаница» – эта игра позволяет ощутить красоту повествования и глубокий смысл русских пословиц и поговорок и, вдобавок, проверить грамотность.

2. «Эрудит-лото» – аналог игры «Кто хочет стать миллионером?», перечень вопросов из разных областей знаний с вариантами ответов, дополнительная возможность проверить эрудицию каждого игрока и команды в целом.

3. «Государства и города» – знание географии и языковые особенности народов, населяющих Европу, Азию и другие части света, учитывая темпы развивающихся экономических и культурных связей России со странами мира, помогут выполнить задания этой игры и расширить кругозор.

4. «Непростые вопросы», «Своя игра» – кажущаяся сложность подборки вопросов, на самом деле лишь повод восстановить в памяти ту информацию, которая была получена ранее, или если понадобится, то, с помощью логических рассуждений, прийти к верному ответу.

5. «Загадки слов» – современный русский язык делового общения постоянно пополняется новыми иностранными словами, значение которых для молодёжи мало знакомо, но эти слова прочно вошли в нашу жизнь со страниц газет, журналов, научной литературы и т.д. и понимать их значение полезно для общего кругозора.

6. «Мысли великих» – откуда в головы великих исторических личностей приходят умные мысли и, в последствие, становятся крылатыми фразами, меняя нашу жизнь и возможно ли обычному человеку почувствовать себя великим – несомненно, надо только попытаться продолжить мысли великих, оборванные на самом интересном месте, и если это удаётся, вы – талантливы.

7. «Сверьте даты», «История России», «Один из трёх» – развитие нашей цивилизации изобилует судьбоносными историческими событиями, которые изменили нашу жизнь и продолжают оказывать на неё влияние. Знать мировую историю и историю своей страны, что может быть полезнее?

8. «Интеллект ассорти» – три разных, но в тоже время связанных чередой логических размышлений, задания позволяют развить интуитивные способности и образное мышление.

9. «Верить – не верить» – Пифагор об этих двух словах сказал так: «Они коротки, но требуют самого серьёзного размышления». Эти слова «Да» и «Нет». Именно эту аксиому, подкреплённую знаниями, проверяют эрудиты в самом, казалось, простом, но в тоже время, самом сложном задании.

10. «Что? Где? Когда?» – вопросы этой игры подобраны с учётом общего интеллектуального развития современной молодёжи, знаний получаемых из разных источников, - справочно-познавательная литература, Интернет и т.п. [Материалы с сайта uvsr@pgsga.ru].

При подготовке заданий для команд эрудитов чаще других используется следующая литература:

Левин Борис «Что? Где? Когда? для чайников». – Донецк: «Сталкер», 1998 г.

Хайчин Ю.Д. «Книга для умных и находчивых». Книги 1, 2, 3. – Донецк: «Сталкер», 1996 – 1998 г.

Тюрикова Ирина, Пехлецкий Сергей, Бражников Владимир, Молчанов Владимир «Своя игра». Выпуски 1 – 10. Москва: «Тера», 1995 – 1999 г.

Анашина Нина Юрьевна «Энциклопедия интеллектуальных игр». Книги 1, 2, 3. – Ярославль: «Академия развития», 2006 г.

Алексеев Е.В., Белкин В.Г., Курмашева Н.А., Поташев М.О., Тюрикова И.К. «Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху». – Москва: «Айрис пресс», 2000 г.

Баландин Б.Б. «10 000 вопросов для очень умных». – Москва: «Риполк классик», 2006 г.

Шаульская Наталья Александровна «Школьный досуг», «Поиграем в эрудитов». Серия «Здравствуй школа!». – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2009 г.

Рокачевская Н.В., Беркович И.В., Шолле В.Д. «Справочник эрудита. Как решать кроссворд?». – Москва: «Классик стиль», 2004 г.

Кадневский Валерий «Тесты по истории России». – Москва: «Айрис пресс», 2008 г.

Это игры. Их на перемене использовать непросто. С игрушками, тем более с лингвистическими, дела обстоят чуть хуже.

Электровикторины, фокусы, говорящая анатомия, живая география, конструктор, микроскоп и т. д. - игрушки, которые предлагают детские, книжные магазины. Среди них есть, правда, говорящая азбука и кубики Н. А. Зайцева. Это лингвистика. Но для самых маленьких. Для детей школьного возраста интеллектуальных лингвистических игрушек практически нет.

Глава 2. Проектная часть

2.1. Планирование и реализация проекта

ПЛАН РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ (ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ) ИГРУШКА СВОИМИ РУКАМИ

период		мероприятие	ответственный
месяц	дата		
октябрь	1.10.12 — 10.10.12	«Мозговой штурм»- определение направления деятельности	Степанов Александр
	11.10.12 — 20.10.12	Изучение общественного мнения (Приложение)	Чечулина Елизавета, Тюкина Александра, Бабенко Ульяна
		Изучение возможностей образовательного учреждения (Приложение)	Сырейщикова Алена, Степанов Александр
ноябрь		Определение целей и задач проекта	Степанов Александр
		Составление плана работы, распределение обязанностей	Тюкина Александра
		Составление бюджета для реализации проекта	Сырейщикова Алена
декабрь		Разработка вариантов игр (Приложение)	Бабенко Ульяна, Тюкина Александра, Чечулина Елизавета
		Апробация разработанных лингвистических игр	Степанов Александр
		Массовое «производство» интеллектуальных лингвистических игрушек	Бабенко Ульяна, Тюкина Александра

январь-февраль		Активное внедрение интеллектуальных лингвистических игрушек в образовательное пространство МБОУ «Гимназия»	Степанов Александр
		Изучение общественного мнения	Чечулина Елизавета
		Анализ результатов работы над проектом и проработка перспектив	Степанов Александр

РОЛИ в группе:

- организатор-координатор** - Степанов Александр;
- веб-дизайнер** - Тюкина Александра;
- специалист по работе с общественностью** - Чечулина Елизавета;
- экономист-аналитик** - Сырейщикова Алена;
- дизайнер-проектировщик** - Бабенко Ульяна.

Бюджет для реализации проекта

Наименование игры	Материалы, используемые для игры	Количество	Цена (руб.)	Стоимость (руб.)
1) «Универсальный кубик»	• Кубик-рубик	10 шт.	30,00	300,00
	• Клей	3 шт.	15,00	45,00
	• Листы бумаги	5 шт.	0,20	1,00
	• Ножницы	1 шт.	50,00	50,00
	• Ручка	1 шт.	5,00	5,00
ИТОГО				401,00
2) Игра в английские слова. Вариант 1	• Листы бумаги	Уп.	200,00	200,00
	• Фломастеры (или карандаши)	Уп.	50,00	50,00
	• Распечатка картинки	30 шт.	5,00	150,00
ИТОГО				400,00
3) Игра в английские слова. Вариант 2	• Распечатка картинки	30 шт.	5,00	150,00
ИТОГО				150,00
ВСЕГО				951,00

Для реализации проекта в общей сложности потребуется 951 руб. 00 коп. В современном мире большинство развивающих игрушек стоят довольно дорого, а самодельные игрушки не требуют большого вклада денежных средств. Тем более, игры рассчитаны для аудитории, а не для одного человека.

2.2. Описание лингвистических игр, разработанных участниками проекта

1. Лингвистический кубик Рубика (универсальный).

Кубик Рубика не нуждается в представлении. Но в отличие от традиционной наша игрушка собирается с опорой не на цвет, а на слова, которые должны сложиться на каждой грани кубика. Для начинающих кубик состоит из трехбуквенных слов, более опытных порадуют – четырехбуквенные слова.

2. Лингвистическое домино.

Цель данной игры не только пополнить словарный запас учащихся, но и развить логическое мышление, образное, т. к. о смысле некоторых слов им необходимо догадаться.

Играем как в обычное домино: если сегодня мы знакомимся со словами – синонимами, то соединяем «костяшки», на которых написаны синонимы; антонимы – с антонимами и т. д.

Игра позволяет также легко делиться на группы во время урока.

3. Лингвистическая Всезнайка (игра в английские слова).

Игра предполагает 2 варианта: бумажный и электронный. С левой стороны тематической карточки на картинке номерами отмечены детали или предметы, названия которых необходимо записать на поле с правой стороны карточки. Следующий этап – самопроверка. Для этого заготовлены карточки с правильными ответами. Это первый вариант игры. Второй заключается не в складывании слов, а в выборе необходимых (правильно записанных английских слов).

Игра позволяет не только легко и быстро пополнить словарный запас учащихся, но и организовать время на перемене или уроке, если осталось свободное время (например, после окончания контрольной работы).

2.2. Анализ результатов деятельности

Основными характеристиками результатов работы над проектом считаем:

- 1) соответствие результатов цели, задачам проекта;
- 2) измеримость (количественные и качественные показатели);
- 3) реалистичность;
- 4) выполнимость / достижимость.

Уже на данном этапе работы над проектом можем сказать, что проект "Интеллектуальная (лингвистическая) игрушка своими руками" вполне реалистичен, выполним и нравится гимназистам.

Заключение

Работа над данным проектом позволила нам, будущим выпускникам, понять, что умение проектировать - это

- инструмент для четкого стратегического планирования любой деятельности;
- воплощение любой идеи в реальность;
- возможность рассчитывать свои шаги к цели с точностью до дней и часов;
- умение правильно использовать ресурсы своей организации и привлекать ресурсы из разных источников;
- решение социально – значимых проблем местного сообщества;
- имиджевая и финансовая устойчивость вашей организации.

На данном этапе реализации проекта "Интеллектуальная (лингвистическая) игрушка своими руками" мы поняли важность данного проекта для нашей школы и ощутили интерес к нашей разработке со стороны учащихся гимназии. В перспективе – продолжение разработки игр, возможно, по другим направлениям.

Список литературы

1. Болховитинов В.Н. и др. Твое свободное время [Текст] / В. Н. Болховитов. - М., Детская литература, 1970. – 413 с.
2. Интеллектуальные игрушки [Электронный ресурс] : <http://www.bugaga.ru/interesting/1146699419> (26.10.2012)

ПРИЛОЖЕНИЯ