|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДЕНО  приказом директора МБОУ «Переборская ООШ»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.В. Терентьева  № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_2017 г. |

**Положение**

**о проведении школьной интеллектуальной логической игры**

**«Время думать!»**

**1. Общие положения.**

Школьная интеллектуальная логическая игра «Время думать!» (далее Игра) проходит в рамках программы апробационной деятельности «Создание школьной модели формирования и оценивания логических познавательных УУД».

Цели Игры:

- развитие логических УУД детей;

- развитие умений работать в команде;

- создание условий для самопознания и самореализации.

**2. Организация и проведение игры.**

Игра проводится 2 раза в год: в октябре и апреле.

**3. Участники Игры.**

Смешанные команды по 4-5 человек из учащихся 5-7 классов. В команде должны быть учащихся каждого класса. Команды формируются по желанию учащихся.Состав команд непостоянный.

Группа поддержки, которая может заработать дополнительные баллы для команды по ходу игры.

**4. Структура игры.**

У каждой команды должна быть капитан и единый атрибут.

Капитан принимает решение по ответам и несёт ответственность за работу в команде. Капитан должен быть обозначен дополнительным знаком.

1. «Приветствие» (1-2 мин в любой форме): название, девиз. Конкурс не оценивается.

2. «Узнай слово» (умение определять понятие по родовому понятию и существенным признакам, заключенным в рисунках).

Участвует команда. Команды играют одновременно. Каждой команде выдаётся доска для письма и маркер. Перед игроками на слайде появляется четыре картинки. Среди картинок одна обозначает родовое понятие, три – существенные признаки. Игроки должны по картинкам узнать слово (понятие) и написать его на доске. Доски поднимаются одновременно. Если команда правильно написала слово (понятие), то один из игроков должен объяснить по каким признакам они догадались. В случае, если несколько команд правильно определили понятие, определения (объяснения) пишутся письменно.

Критерии: 2 балла за угаданное слово и 1 балл за правильное определение (родовое понятие, существенные признаки).

3. «Найди пару» (умение различать причину и следствие, устанавливать их в логическую связь)

Команды играют одновременно. Каждой команде выдаются картинки – карточки: на12 карточках картинки причин и на 12 карточках картинки-следствия данных причин. Нужно разложить картинки парами - причина- следствие. Время выполнения – 5 минут.

Критерии: 1 балл за каждую правильно составленную пару

4. «Раздели на группы» (умение классифицировать объекты, самостоятельно выбирая основания и признаки для классификации)

Участвует команда. Ведущий раздает каждой команде картинки, объединенные одной темой (например, «Средства передвижения»). Командам необходимо приклеить данные картинки на лист формата А3, распределив их на группы, дать название (обобщающее слово) для каждой из полученных групп. Время выполнения- 5 минут.

Критерии: 1балл за каждое название группы (обобщающее слово), 1 балл за отсутствие ошибочных картинок в группе, 3 балла за единое основание при классификации.

Даются бонусные баллы при создании многоуровневой схемы, но не более 3-х баллов.

5. «Пойми меня» (умение давать определение понятию)

Участвует команда. Команды играют по очереди. Игроки выстраиваются в колонну. Ведущий на голову каждого игрока крепит слово-понятие, которое игрок должен определить. Один игрок стоит перед колонной, его задача - дать определение понятию, закрепленному на голове товарища по команде. Определение должно содержать родовое понятие и существенные признаки, нельзя использовать однокоренные слова. Если игрок угадал понятие, он становится перед колонной и теперь его задача дать определение понятия на голове следующего игрока, и т.д. Время выполнения – 3 минуты.

Критерии: 1 балл за угаданное слово и 2 балла за правильное определение (родовое понятие, существенные признаки).

6. Аналогии (умение подбирать недостающий объект по примеру (аналогии))

Команды играют одновременно. Игроки получают карточку с одинаковыми заданиями, где даны шесть пар слов, к которым участники команды должны подобрать другую пару слов, основанную на аналогии. Эти слова, расположенные вразброс, находятся во второй карточке. Время для игры - 3 минуты. Команда, первой выполнившая задание, получает бонусные баллы.

Время выполнения- 5 минут.

Критерии:1 балл за каждую правильно установленную аналогию.

**5. Подведение итогов.**

Итоги Игры объявляются в конце Игры. Жюри Игры ведёт протокол. Кадый конкурс оценивается в баллах-конфетах. Победителем Игры является команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

**6. Награждение.**

Участники команды - победителя награждаются призами, остальные участники получают поощрительные призы- заработанные конфеты.