

# Развитие интеллектуальной компетентности через систему интеллектуальных игр



Гамруль или «Интеллектуальная Завалинка» или «Надуваловка» — интеллектуальная игра, в которой игроки (или команды) соревнуются в написании лучшей энциклопедической статьи для неизвестного им слова.

- **Сабж**
- **Запасаться попкорном**

## **Сабж**

происходит от Subj - сокращения английского слова Subject (Тема). Означает тему, заголовок сообщения или вопроса, или в широком смысле означает тему обсуждения. Применяется на форумах и в других системах формата вопрос-ответ. Используется в конструкциях «Читай сабж» (Читай тему), «Смотри сабж», «По сабжу». Иногда существует как «сабдж», «субж».

## **Запасаться попкорном**

- фраза означающая, что обсуждение будет длинным и интересным.

# Развитие интеллектуальной компетентности через систему интеллектуальных игр

Интеллектуальная компетентность - совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности, соотнесённой с реальными познаваемыми объектами.

# Трехкомпонентная структурная модель интеллектуальной компетентности



# Признаки интеллектуальной компетенции:

- самостоятельная познавательная деятельность;
- знания и умения целеполагания, планирования, анализа, рефлексии;
- самооценки учебно-познавательной деятельности;
- владение креативными навыками продуктивной деятельности;
- владение приемами действий в нестандартных ситуациях;
- умение отличать факты от домыслов;
- владение измерительными навыками;
- использование вероятностных, статистических и иных методов познания.

# Интеллектуальные игры

## Основная цель -

развитие у детей творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов.





**Учитель должен  
обладать всеми теми  
качествами , которые  
он хочет взрастить в  
своих воспитанниках.**

