

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК ВАЖНЕЙШЕЕ УСЛОВИЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Коняева Валентина Петровна

Аннотация. В статье обобщен многолетний опыт работы интеллектуального клуба, в котором система интеллектуальных игр стимулирует познавательный интерес ребенка, формирует стремление к постоянному пополнению багажа знаний.

Сегодня у учащегося отношение к миру в схеме «знаю – не знаю», «умею – не умею», «владею – не владею» должно смениться установкой «ищу и нахожу», «думаю и узнаю», «пробую и делаю». Лишь тот может успешно жить и полноценно действовать в изменяющемся мире, внести в него что-то новое, кто способен самостоятельно выйти за пределы стандартного набора знаний, навыков и умений, сделать самостоятельный выбор, принять самостоятельное решение.

Будущее гораздо ближе к нам, чем принято думать. Сегодня все в судьбе будущего поколения еще зависит от нас. Завтра положение изменится кардинально: дети быстро взрослеют и жить самостоятельно и плодотворно они смогут, если сегодня мы поможем развиться их способностям и талантам. А талантлив по-своему каждый ребенок. Поиск и воспитание одаренных детей – очень важный вопрос: талантливые люди составляют главное богатство общества.

В условиях современного образования и предъявляемых требований перед каждым педагогом встает множество вопросов, связанных с определением путей достижения необходимого образовательного результата, создания образа современного выпускника, владеющего не только универсальными учебными действиями и предметными результатами, но и проявляющего ответственность за свое будущее. «Не мыслям надо учить, а учить мыслить», – утверждал знаменитый философ Иммануил Кант [3]. И эти слова стали основополагающими в формировании интеллектуального пространства Полоцкой государственной гимназии №1 имени Ф.Скорины.

Особенно эффективным в этом плане является работа интеллектуального клуба – одной из наиболее популярных форм интеллектуального досуга учащихся [4; 5]. Его работа выступает важным шагом в создании молодежного пространства, позволяющего заполнить свободное время школьников педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от улицы и прочих негативных факторов современной жизни.

Основными задачами работы клуба в формировании интеллектуального пространства являются: выявление и развитие интеллектуальных способностей учащихся; формирование устойчивых навыков игрового взаимодействия; формирование умений работать со справочной литературой; развитие и формирование навыков коммуникации; повышение интеллектуальной культуры гимназистов; расширение кругозора и эрудиции [6; 7; 8].

Деятельность в рамках клуба интеллектуальных игр предполагает активный творческий поиск; исследовательский опыт; готовность к решению интел-

лектуальной задачи. Имеют место и эмоциональные проявления, вложенные в развитие интеллекта учащихся: удивление; чувство ожидания нового; чувство интеллектуальной радости; чувство успеха; спортивный азарт.

При формировании интеллектуального развития учащихся огромную роль играет сам педагог: постоянно совершенствуя свои познавательные интересы, он стимулирует познавательный интерес учащихся. Чтобы работа клуба способствовала развитию интеллекта учащихся, при ее организации педагог должен проектировать индивидуальный подход к учащимся; включать в материал занимательные факты с расчетом на любознательность и любопытство; представлять материалы, требующие мыслительной активности; формировать ментальные приемы; использовать разнообразные формы поощрения; формировать у ребят веру в свои возможности; создавать эмоционально-положительное отношение к занятиям [14; 20; 21].

Одной из основных форм работы интеллектуального клуба является игра. Игру по праву называют восьмым чудом света, ведь именно в процессе игры мир детства соединяется с миром науки. Игра привлекает всех людей, независимо от возраста. Увлечшись игрой, учащиеся не замечают, что учатся: познают, запоминают, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений и понятий, развивают фантазию [11].

С точки зрения педагогики, интеллектуально-познавательные игры обладают огромным воспитательным потенциалом, особенно когда они организуются в системе. Систематические игры стимулируют познавательный интерес ребенка, формируют стремление к постоянному пополнению багажа знаний [17].

Момент соревновательности позволяет ученику оценить свои возможности, а в случае победы утвердиться в глазах сверстников. Командное участие в игре обеспечивает развитие у детей коллективной мыслительной деятельности, совместного поиска решения проблемы [10].

Деятельность клуба знатоков предполагает участие ребят в различных играх («Эрудит-лото», «Златая цепь», «Очередь», «Шаг вперед» или «Руки вверх», «Мозговой штурм», «Брейн-ринг», «Медиа-азбука», «Своя игра», «Что? Где? Когда?» и др.). Все эти игры можно использовать как для проведения тренировок, так и для проведения различных турниров.

Правила обычно сообщаются игрокам заранее, но в начале игры они должны быть повторены еще раз [6; 7; 15; 16].

Так, правила игры «Эрудит-лото» чрезвычайно

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	ВАШ №
А											
Б											
В											
Г											

Таблица

просты. Участники игры слышат вопрос, на который предлагается несколько (от 3 до 5) вариантов ответа, один из которых правильный. Игрок должен или назвать правильный вариант, или пометить его в игровом бланке. Приводим образец стандартного бланка «Эрудит-лото» 10×4 для массовой игры. (Таблица).

В игре «Златая цепь» участвуют 7 игроков. Главная их задача — создать работоспособную команду. Команда выигрывает приз, если трижды «замкнет цепь», то есть даст подряд столько ответов, сколько в ней игроков на данный момент. Если в течение двухминутного раунда нет ни одной «замкнутой цепи», команда должна принять решение — кто должен покинуть команду. Если в команде остается двое игроков, она объявляется проигравшей, между оставшимися проводится «дуэль» (5 пар вопросов, которые задаются поочередно каждому из игроков), и «выживший» получает символический приз.

Количество участников в игре «Очередь» в принципе неограниченно. При достаточном количестве вопросов, рамки которого устанавливает ведущий, играть может любое число желающих. Игроки выстраиваются в очередь, и ведущий задает вопросы (один игрок — один вопрос). Тот, кто ответил правильно, становится в хвост очереди, а тот, кто дал неправильный ответ, покидает игру. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один человек — победитель.

Принцип игры «Шаг вперед» / «Руки вверх», заключен в словах — «да» или «нет» или «верю — не верю». Ведущий сообщает какую-то информацию: информация может быть абсолютно истинной, а может быть и ложной, с большей или меньшей степенью правдоподобия. Игроку остается просигнализировать, верит ли он этому сообщению. Если он поверил неправде или не поверил правде, на этом его участие в игре прекращается.

Существуют два варианта этой игры. При варианте «Шаг вперед» участники выстраиваются в шеренгу. Ведущий зачитывает утверждения, и тот, кто с ними согласен, делает шаг вперед. Тот, кто ошибся, покидает игровую площадку. Игра продолжается, пока не останется один игрок — победитель.

При варианте «Руки вверх» никому не надо покидать своих мест — просто все желающие принять участие в игре, встают и в знак согласия с утверждением поднимают руки. Допустившие ошибку, садятся на места. Побеждает тот, кто один остается стоять.

«Письменная» игра «Мозговой штурм» позволяет попробовать себя сразу в нескольких разных интеллектуальных соревнованиях, не требуя быстроты ответов и молниеносной реакции — вопросы перед гла-

зами, можно посидеть, спокойно поразмыслить, даже открыть справочник или словарь.

Необходимая вещь для игры в «Брейн-ринг» — это электронная система для игры, именуемая «брейн-системой». Система должна соответствовать техническому стандарту: иметь не менее двух кнопок на длинных шнурах, сигнальные лампы и пульт ведущего. «Брейн-ринг» — самая техничная, самая «скоростная» и самая «спортивная» из интеллектуальных игр. Как показывает опыт, один бой (поединок двух команд до победы одной из них) длится около 5 минут. Если в игре принимают участие 2 команды, то одним боем ограничиваться не стоит — можно провести цепочку игр.

Правила спортивного «Брейн-ринга» достаточно просты. В каждом раунде разыгрывается 1 очко, в игре — 5 вопросов.

Ведущий задает вопрос для обеих команд; очко засчитывается той команде, которая первой дала сигнал и сформулировала правильный ответ.

Полное время обсуждения — 30 секунд. В случае фальстарта или неправильного ответа одной командой другая имеет на обсуждение 10 секунд.

Капитан обязан представлять отвечающего игрока; ответы, данные с нарушением этого условия, не принимаются.

В каждом бою игры «Своя игра» разыгрывается несколько игровых тем, состоящих из 5 вопросов каждая. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков). Задача игроков состоит в том, чтобы, ответив на вопросы, набрать максимальное количество очков. За каждый правильный ответ команда получает столько очков, во сколько был оценен вопрос, на который он отвечал. В случае неправильного ответа команда лишается, соответственно, такого же количества очков. На обдумывание каждого вопроса ведущий дает не более 5 секунд.

Если в игру «Что? Где? Когда?» играет несколько команд (больше 5), применяется спортивный вариант игры. Состав команды, как правило, не более 6 человек (минимальный состав 4 человека). Суть спортивного варианта в том, что ведущий задает вопрос сразу всем командам, которые через минуту должны сдать записанный ответ. Поэтому командам для ответа понадобятся бланки в количестве, равном количеству вопросов.

Для сбора бланков с ответами нужны ассистенты, которые соберут ответы и доставят их в судейскую бригаду.

Любая интеллектуальная игра требует невозможна

без наличия пакета вопросов. И не каждому по силам написать для игры или для тренировки необходимое количество качественных вопросов (учить на недостаточном количестве или на некачественных вопросах не стоит). Помочь сформировать этот вопросный пакет может собрание вопросов Олега Степанова – так называемая «База Степанова». В ней уже более трехсот тысяч единиц, накопленных за 15 лет путем каталогизирования вопросов игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга», «Эрудит-лото», «Своей игры» и т.д.

Эта вопросная база существует, во-первых, как неиссякаемый резерв для тренировок, и можно открыть «дерево турниров» и играть последовательно «классику» разных лет – вплоть до чемпионатов мира; во-вторых, это постоянно пополняемое свежими вопросами хранилище; в-третьих, это множество материала для любой тематической игры. Нужно только запустить поиск по ключевым словам (или слову). Но для этого подбора нужны терпение и навык, чтобы подобрать вопросы под возраст и уровень игроков [7].

В гимназии достаточно давно проводится интеллектуальная игра «Умники и умницы». Игра проходит в три этапа. На первом этапе проводится тестирование всех желающих принять участие в игре по данной параллели. По результатам тестирования отбираются 12 участников, набравших максимальное количество баллов по результатам первого этапа. Второй этап проводится в виде интеллектуальной игры «Дети нового поколения». По результатам игры отбираются 3 финалиста. На третьем, финальном этапе, баллы, набранные участниками за письменные и устные ответы каждого этапа, суммируются. Учащиеся, набравшие максимальное количество баллов, принимают участие в финале. Финал проходит в виде интеллектуально-творческой игры «Умники и умницы».

Итоги интеллектуальной игры дают обширный материал для дальнейшей работы учащимся и их родителям, учителям-предметникам и классным руководителям. При необходимости вырабатывается система корректировки содержания и методов урочной и внеурочной деятельности в отдельных классах.

Также с немалым успехом в гимназии проводятся такие интеллектуальные игры, как «Своя игра», «Медиа-азбука», игра «101», «Кроссвординг». (Приложение).

Но наибольшую популярность у гимназистов завоевала игра «Что? Где? Когда?». На протяжении нескольких лет в гимназии проводится серия игр за кубок победителя в турнире «Что? Где? Когда?» среди учащихся VIII–XI классов, который вручается команде-победительнице в конце учебного года в рамках праздника «Звездный вальс». С 2014 г. проводится серия игр среди учащихся V–VII классов. Учащиеся-знатоки, которые прошли трудный путь тренировок и массовых игр, приобретают ряд важных отличий. Они умеют работать в команде, слушать и слышать, более емкими становятся их память и речь, шире кругозор, они умеют искать ответ внутри вопроса, делать выводы и устанавливать связи на основе весьма скудной информации; становятся более внимательными и

мыслят быстрее [17].

Английский социолог и психолог Генри Бокль сказал, что истинное знание состоит не в знакомстве с фактами, которое делает человека педантом, а в использовании фактов, которое делает человека философом. Пока «умный», с ученым видом стоя перед запертой дверью, будет рассказывать историю изобретения и принцип функционирования замка, «сообразительный знаток» найдет под ковриком ключ или придумает пять других способов открыть эту дверь [1; 2; 3].

Обучающиеся, которые вовлечены в активную интеллектуальную деятельность, имеют значительные успехи в интеллектуальных и творческих конкурсах, предметных олимпиадах различного уровня, спортивных соревнованиях.

Игровые элементы часто и успешно включаются в урочную деятельность на уроках географии. Это и тематические вопросы «Что? Где? Когда?», задачи «ТРИЗ», элементы викторин, «мозговой штурм» и т.д. Ученикам это очень нравится, такие интеллектуальные разминки прививают интерес к учебному предмету.

Участие гимназистов во внеурочной интеллектуальной деятельности позволяет развивать такие сферы личности, как интеллектуальную, эмоционально-волевую, сферу социальных навыков. Участвуя в интеллектуальных турнирах, учащийся проявляет стремление к самореализации (потребностно-мотивационная сфера), при этом у него формируются навыки планирования и самоконтроля (волевая сфера), ему приходится проявлять креативность и критичность мышления (интеллектуальная сфера), брать на себя ответственность за результаты работы (социальная сфера) [17].

Таким образом, внеурочная интеллектуальная деятельность актуальна, перспективна и отвечает запросам и потребностям всех участников образовательного процесса, способствует достижению образовательных результатов и педагога, и гимназиста.

Список литературы

1. Богданова, О.Н. Интеллектуально-познавательные игры «Умному скучно не бывает» / О.Н. Богданова. – Мозырь, 2008. – 88 с.
2. Бондаренко, М. Играем! / М. Бондаренко. – Краснодар: Райт Принт Юг, 2018. – 188 с.
3. Бондаренко, М. Турнир мудрой совы / М. Бондаренко. – Краснодар: Райт Принт Юг, 2018. – 130 с.
4. Винокурова, Н. Подумаем вместе. Развивающие задачи. Упражнения. Задания / Н. Винокурова. – М., 1998. – 96 с.
5. Винокурова, Н. Подумаем вместе. Сборник тестов, задач и упражнений / Н. Винокурова. – М., 1998. – 96 с.
6. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В. Климович. – Минск, 2007. – 224 с.
7. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью / Л.В. Климович. – Минск, 2007. – 213 с.

8. Макарова, Н.Е. Рекорды природы / Н.Е. Макарова. – Минск, 2001. – 400 с.

9. Минский, Е.М. От игры к знаниям / Е.М. Минский. – М., 1982. – 192 с.

10. Мозаика детского воздуха / Н.П. Баранова [ред.]. – Минск., 1996.

11. Подласый, И.П. Педагогика / И.П. Подласый. – М., 2002. – 575 с.

12. Природа Белоруссии. Популярная энциклопедия. – Минск, 1986. – 600 с.

13. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников (2008–2013).

Часть I / Бусов К.В. [сост.]. – Минск, «Позитив-центр», 2014.

14. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников (2008–2013). Часть II / Бусов К.В. [сост.]. – Минск, «Позитив-центр», 2014.

15. Сохранная, Н.А. Групповые формы обучения / сост. Н.А. Сохранная. – Минск, 2007.

16. Страны мира: справочник для эрудитов и путешественников / сост. С. Романцова. – Харьков, 2006. – 159 с

17. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М., 1979. – 360 с.

Приложение



Дата поступления в редакцию: 01.11.2024