

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Холина А.В.

обучающаяся 4 курса ОГБПОУ «Смоленский педагогический колледж»,

г. Смоленск, Российская Федерация

Научный руководитель – Соловьёва Н.С., преподаватель

В начальных классах на уроках литературного чтения учитель использует множество методов для лучшего усвоения информации детьми. Одним из таких методов является игра. Игры занимают важную часть в познании мира детьми, в приобретении опыта нравственного поведения, в формировании навыков культуры межличностных, коммуникативных отношений и самое главное - в развитии интеллекта. Интеллект – это способность личности к познанию, осмыслению и разрешению задач. Для дошкольников игра является ведущим видом деятельности, потому что их всестороннее развитие может осуществляться только через игровую деятельность. В процессе игры у детей развиваются абсолютно все психические процессы.

В школе происходит переход к новому ведущему виду деятельности – учебной. Но игра остается любимым занятием. Играя, ученики получают особый социальный опыт и эмоции. Между тем, известно, что положительные эмоции повышают эффективность обучения. Именно поэтому игровые методы обучения в младшем школьном возрасте успешны. «В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношении к действительности», - как писал Л.С. Выготский [1, с. 223].

Среди множества игр особое место в обучении занимают интеллектуальные игры. Они стали популярны в том числе благодаря телевидению. Международные и региональные фестивали интеллектуальных игр, проводимые под руководством Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» (МАК ЧГК) собирают всё больше заинтересованных участников. Во многих регионах нашей страны клубы интеллектуальных игр проводят активную работу среди молодежи, способствуя популяризации знаний.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

Обычно интеллектуальные игры в школьной практике понимают под викторинами, конкурсами, мы же предлагаем игры МАК ЧГК, адаптированные для использования на уроках литературного чтения в начальной школе. В МАК ЧГК входят такие игры как «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг». [2] Цели использования таких игр на уроках литературного чтения – развитие интеллекта школьника, повышение интереса к чтению, а также формирование опыта социального взаимодействия.

Множество интеллектуальных игр строится на форме «Вопрос-ответ», но условия игр могут быть разными (командная, индивидуальная, время на обдумывание, обсуждение). Этим обусловлено огромное разнообразие интеллектуальных игр.

Рассмотрим, например, известную многим «Свою игру». В «Своей игре» вопросы распределены по сложности от 10 до 50, и объединяются темой. Игра предполагает быстрые ответы на серию вопросов по одной теме. Например, в теме «Сказочные предметы» могут быть вопросы о калошах счастья, ореховой скорлупке в сказке «Дюймовочка» или о волшебном горшочке каши.

Эту игру в школе тоже можно сделать командной, тогда задачей учеников будет обсудить ответ в команде и от всей команды его дать. В отличие от классической игры можно убрать вычитание баллов за неправильный ответ, а давать право отвечать другой команде. Эту игру можно использовать на этапе «Подведения к теме», «Изучение нового», «Закрепление», и даже можно адаптировать под «Рефлексию».

Кроме того, можно играть в аналогичную игру с названием «Эрудит-класс», в которой ответы даются игроками индивидуально, но набранные баллы идут в копилку всего класса. В таком варианте игра очень убедительно показывает, как важен в общем успехе вклад каждого. Для большей наглядности можно, введя тему путешествия, считать баллы, набранные за верные ответы каждого ученика, километрами, пройденными всеми.

Вопросы «Что? Где? Когда?» – это вопросы не на чистое знание, а на обдумывание, выявление логических связей. Это более сложная форма интеллектуальной игры. Если на вопросы «Своей игры» (или «Эрудита») участники отвечают быстро, то в игре «Что? Где? Когда?» дается минута на обсуждение. Вопросы учителем должны писаться исключительно под возрастные особенности детей. В работах Н.Ю. Анашиной сформулированы требования к вопросам «ЧГК» для учеников начальной школы.

1. Вопросы должны быть написаны простым языком; не быть слишком длинными (тогда они не запоминаются) или слишком короткими (не понимаются).
2. Информация преамбулы должна быть доступна младшим школьникам.
3. Аналогии должны быть понятными, намеки – довольно явными.
4. Вопрос должен быть сформулирован так, чтоб ответ укладывался в одно-два слова.
5. Ответ должен быть краток, понятен и интересен детям [3, с. 62].

Например: «Две сказочные героини неслучайно носят одно и то же имя: обе попадают в фантастические ситуации, путешествуют, встречаются со множеством удивительных существ. Хотя есть и отличия, что вполне понятно: одна англичанка, жившая в позапрошлом веке, а другая – русская девочка из будущего. Какое же имя носили обе героини?» (Ответ: Алиса).

С помощью «Что? Где? Когда?» ученики развивают коммуникативные умения, осваивают технику мозгового штурма, получают опыт быстрого командного решения нестандартных вопросов, учатся чувствовать и ценить время. Кроме того, знание, добытое в ходе такого обсуждения, дольше хранится в памяти, а сам процесс познания приобретает большее личное значение.

Таким образом, при грамотной адаптации игры МАК ЧГК могут быть эффективно использованы на уроках литературного чтения и включены в сценарий урока. Они игры позволяют ученикам не только продемонстрировать эрудицию и получить новые знания, но и освоить ряд логических операций: научиться формулировать, сравнивать, обобщать, делать логические выводы. Вместе с тем игры дают ценный опыт социального взаимодействия в процессе обучения и способствуют повышению учебной мотивации.

Литература

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка: Москва: Издательство Смысл, Издательство Эксмо; 2004. – 512 с.
2. Международная Ассоциация Клубов «Что? Где? Когда» официальный сайт. – URL: <http://mak-chgk.ru/> (дата обращения: 03.04.21)
3. Афанасьева Ж.В. Как формулировать вопросы для игры «Что? Где? Когда?» / Ж.В. Афанасьева, О.Н. Краюшкина // Начальная школа. – 2021. - №1 – С. 61-63.