**Интеллектуальные игры как инструмент мотивации познавательной активности школьника**

**Гергерт Елена Анатольевна, Отинова-Гордеева Светлана Африкановна**

Древнеримские юристы при расследовании обстоятельств преступления руководствовались следующей семичленной формулой:

«"Quis? Quid? Ubi? Quibus auxiliis? Cur? Qumodo? Quando?" Переведите на русский язык второй, третий и седьмой члены этой формулы»

(это один из вопросов школьного тура игры «Что? Где? Когда?»)

Отгадка столь несложно вопроса кроется в источнике, указанном под самим вопросом. Конечно, знаменитыми элементами семичленной формулы были вопросы: «что? где? когда?», ставшие в 1975 году названием популярнейшей программы советского центрального телевидения.

И с 1975 года в СССР, а потом и России разрасталось и крепло движение интеллектуальных игр. Причем в игры были втянуты не только взрослые, но и дети.

Сегодня существует достаточно большое количество организаций, проводящих интеллектуальные игры среди школьников. Так в Перми в каждом районе проводятся состязания, сильнейшие команды получают приглашение участвовать в соревнованиях на уровне города и края. Некоторые ребята идут дальше на уровень России, Европы, мира. В нашей школе (МАОУ СОШ №22) третий год подряд ребята участвуют в европейских играх и привозят призовые места.

Но в нашей статье мы хотим затронуть вопрос проведения интеллектуальных игр внутри общеобразовательного учреждения на ступени младшей и средней школы.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Игра, в не меньшей, а то и большей степени, чем учеба развивает и воспитывает ребенка. Потому что, игра – это пространство свободы, в ней нет принуждения, так как она не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно. Но также в игре реализуется потребность ребенка воздействия на мир, его преобразования, переосмысления, изменения того, что ребенок не в силах принять в действительности.

Интеллектуальные игры это всего лишь часть игрового мира, правда они обладают огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, они разводят то, что по «видимости едино», и сближают то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравновешиванию. Они близки к научному предвидению, угадыванию будущего и эта способность скрыта в самой специфике игры, она оставляет много места воображению.

«Интеллектуальная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующая 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.)» [1].

Кроме того к положительным чертам игры, мы можем отнести следующие:

1. учит определенному порядку: система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире;

2. создает атмосферу увлеченности: в игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности;

3. дает возможность создать и сплотить коллектив: привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок;

4. развивает умение действовать в ситуации неопределенности, которая возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений;

5. приносит возможность развить свой ум;

6. дарит радость общения и единства переживаний**;**

7. акцентирует деятельность не на цели, а на процессе. Результат быстро теряет ценность сам по себе, и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Два года назад психологической службой МАОУ СОШ №22 была разработана программа «Интеллектуальные игры» для средней школы, почему был выбран именно этот возраст? Потому что, именно ступень средней школы характеризуется частичной потерей учебной и познавательной мотивации. Мы предположили, что игры типа «Что? Где? Когда?», «Своя игра» помогут нам увлечь, заинтересовать подростков интеллектуальной работой.

Отличительной чертой нашей программы является использование интеллектуальных игр в качестве инструмента для формирования и поддержания познавательной активности учащихся, игра несет новое знание и дети с энтузиазмом нацелены на его получение, а так же мы ориентированы на максимально широкий круг участников. Вопросы берутся из разных отраслей знаний, что позволяет тренировать гибкость ума и широту мировоззрения.

Совместно с руководителем НОУ мы разработали и провели около десятка игр на параллели 5-7 классов. Игры проводились как в коллективном, так и индивидуальном формате. Одновременно начал создаваться банк интеллектуальных игр, кроме известных вариантов игр таких, как «Своя игра», «Брейн-ринг», мы создавали такие игры, как «Интеллектуальная азбука», «Пять подсказок». Интеллектуальная азбука – чаще всего визуальная игра, где понятия группируются по три, и все сгруппированные понятия начинаются на одну букву. Например: «на слайде № 1 изображено мясное блюдо, надо отгадать его название, звучит подсказка «иногда они выпадают в виде осадков»». Правильный ответ: «Фрикадельки (в вопросе обыгрывается название диснеевского мультика «Осторожно! Ожидаются осадки в виде фрикаделек»». На слайде №2 изображен повар, подсказка от ведущего: «Только в этой стране есть гастрономическая и винодельческая академии». Правильный ответ: Франция. На слайде № 3 изображены круглые, маленькие предметы разных цветов. Подсказка ведущего: «Их цвет часто указывает стоимость». Ответ: Фишка. Таким образом, все 3 понятия начинались с «Ф». После этого буква «Ф» не участвует в игре, то есть не может больше стоять в начале слова.

Игра «5 подсказок» сложнее, загаданное понятие будет раскрыто через подсказки. Если команда угадывает с первой подсказки она получает максимальное количество баллов, если с последней - минимальное. Например: Тема игры: «Арктика». Загадано животное. Подсказка №1 - Кожа этого животного черного цвета. Подсказка №2 - Известны случаи, когда представители этих животных 9 дней находились в воде. Подсказка №3 - Дом этого животного дрейфующие льды и т.д. Правильным ответом будет - белый медведь.

Первый год реализации программы дал очень хороший результат, во-первых, было очень много желающих играть не только в школе, но и в районе, во-вторых, в районе команды нашей школы занимали призовые места, в-третьих, ребята создали интеллектуальный кружок и проводили интеллектуальные викторины в социальных сетях, в-четвертых, абсолютно неожиданно (а для нас как психологов это было очень важно), изменилось социальное положение некоторых ребят в классах в лучшую сторону. Раньше они тихонечко отмалчивались, но после игр на них обратили внимание и учителя, и одноклассники.

В конце 2012-2013 учебного года нами было принято решение расширить программу на начальную школу. В 2013-2014 учебном году были проведено 15 игр в 1,2,3,4 классах. Ребята всегда очень живо и заинтересованно реагировали на игры. Этот интерес был закреплен победой команд 3 и 4 классов в районом туре И самое приятное, что учащиеся сами начали создавать и проводить игры.

Если же в целом говорить об итогах программы, то за два года работы было проведено 38 игр, состоялся первый школьный чемпионат среди 5 и 6 параллели. Программой было охвачено около 600 человек. Ну и конечно, но это не только наша заслуга, ребята нашей школы занимают высокие места на районных, городских и краевых соревнованиях. За время работы программы не было зафиксировано ни одного случая отказа от игр, при том что игры проводились во вне учебное время.

**Библиографический список**

1. Вербицкий А.А. Игровое моделирование: Методология и практика / Под ред. И.С. Ладенко. – Новосибирск, 1987