

УДК 159.955-053.5
DOI 10.18101/978-5-9793-1755-7-159-163

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ

© **Каршиганов Наурызбай Каирович**
докторант ОП «История»
nkarsiganov@gmail.com

© **Отепова Гульфира Елубаевна**
доктор исторических наук, профессор
g.otepova.hist@mail.ru

НАО «Павлодарский государственный университет»
Республика Казахстан, г. Павлодар

В статье авторы раскрывают сущность интеллектуальных игр в современной образовательной среде и рассматривают наиболее популярные форматы проведения данного типа игр в учебной и воспитательной работе школ. Выявляя самые востребованные интеллектуальные викторины, авторы описывают их, объясняют причины их популярности, а также анализируют их схожести и различия. Кроме этого в работе подробно разбирается сущность вопросов интеллектуальных игр, алгоритм ответа на них, а также предлагается технология применения интеллектуальных игр на уроках истории.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, урок истории, критическое мышление, алгоритм ответа, аналитическое мышление.

INTELLECTUAL GAME AS A FACTOR FOR DEVELOPING CRITICAL THINKING AMONG SCHOOLCHILDREN'S

Nauryzbai K. Karshiganov
Doctoral Student
nkarsiganov@gmail.com

Gulfira E. Otepova
Dr. Sci. (Hist.), Prof.
g.otepova.hist@mail.ru

Pavlodar State University
Pavlodar, Russia

In this article, the authors reveal the essence of intellectual games in the modern educational environment and consider the most popular formats for conducting this type of games in the educational and educational work of schools. Revealing the most popular intellectual quizzes in the school environment, the authors describe them, explaining the reasons for their popularity, and also sort out their similarities and differences. In addition, the paper analyzes in detail the essence of the questions of mind games, the algorithm for answering them, and also proposes a technology for using mind games in history lessons.

Keywords: intellectual game, History lesson, critical thinking, response algorithm, analytical thinking.

На современном этапе, в век информационных технологий, для повышения интереса обучающихся к получению знаний и качества образования педагогами передовых стран мира разрабатываются различные авторские методики. Актуальность и особую востребованность приобретают авторские методики, в основу которых заложен такой феномен

человеческой деятельности, как игра. Феномен игры как элемент культуры, метод психотерапии и средство познания изучается давно. Еще Гераклит рассматривал детскую игру как своеобразную модель Вселенной: «Вечность — ребенок, забавляющийся игрой в шахматы, царство — принадлежит ребенку» [Локк, 1897, с. 46].

XXI век — это век инноваций, компьютерных технологий, цифровизации всех сфер человеческой деятельности. Подрастающее поколение все больше и больше втягивается через игры во взрослую жизнь, ассоциирует себя с героями компьютерных игр. Поэтому игровые технологии сейчас широко и активно применяются в образовательном процессе. Основой игровых технологий являются интеллектуальные игры. «Интеллектуальная игра, по мнению Б. Р. Мандела [2017], — это индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и сознания». Безусловно, широкое применение различных видов игр в образовательном и воспитательном процессе обусловлено функциями, которые заложены в самом понятии «игра». Для интеллектуальных игр наиболее важными являются:

- дидактическая функция, предусматривающая облегчение вхождения учащегося в мир знаний, постижения им основ наук, приобщения к социокультурному наследию;
- развивающая функция, позволяющая игрокам совершенствовать свои навыки (интеллектуальные, творческие и т. д.);
- соревновательная функция, предполагающая, что в игре обязательны элемент состязания среди участников. Соответственно, в игре должны участвовать как минимум две противоборствующие стороны;
- развлекательная функция, благодаря которой участники игры должны получать удовольствие от происходящего процесса;
- диагностическая функция, дающая возможность отслеживать динамику интеллектуального, творческого и эмоционального роста человека;
- мотивирующая функция, побуждающая участников к обучению и совершенствованию своих знаний и умений, расширению кругозора и т. д.

Все вышеперечисленные функции позволили интеллектуальным играм завоевать популярность у большого количества людей. Свидетельством этому являются различные интеллектуальные викторины, появившиеся на телевидении, как отечественном, так и зарубежном. Наибольшей популярностью среди постсоветской аудитории пользуются такие телевизионные интеллектуальные передачи как «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Умники и умницы», «Кто возьмет миллион?», «Слабое звено», «Сто к одному», «Самый умный» и т. д. [Вакку, 2019]. Среди подобных казахстанских передач самыми известными среди любителей этого жанра являются программы «Лидер XXI века» и «Интеллектуальная олимпиада». Каждая из этих игр имеет свои правила, формат проведения, концепцию. Также они отличаются по количеству и возрасту участников, принципам их отбора на игру, противоборствующим сторонам, типам вопросов.

Большая популярность этих игр у телеаудитории стала причиной повсеместного использования их адаптированных версий для учеников школ, учащихся колледжей и студентов. За несколько лет появилось множество региональных, школьных и студенческих лиг. Проанализировав планы школ по учебной и воспитательной работе за несколько лет, мы пришли к выводу, что наиболее часто организовываются такие интеллектуальные викторины, как «Что? Где? Когда?» и «Своя игра». Несомненно, для того, чтобы получить максимальную пользу от организации подобных игр, необходимо разобраться в сущности этих викторин, их формате, правилах, методах организации и т. д.

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (далее ЧГК) является оригинальным продуктом российского телевидения. Автором этой телевикторины является В. Я. Вороши-

лов. На сегодняшний день ЧГК стала по-настоящему народной передачей. Достаточно сказать, что в социальной сети Инстаграм у этой игры насчитывается 112 тыс. подписчиков, а на канале ЧГК в видеохостинге Youtube — 174 тыс. человек, что является наилучшим показателем среди интеллектуальных передач. Более того, количество просмотров на том же видеохостинге достигает 7 млн. Также об успешности интеллектуальной игры свидетельствует тот факт, что на данный момент клуб ЧГК является элитарным, т. е. претенденты, желающие играть в телевизионную версию игры, должны пройти жесткий отбор, и только после этого могут вступить в какую-либо команду. Хотя изначально, в первый этап становления игры, команды комплектовались из студентов вузов, приглашенных лично В. Я. Ворошиловым. Формат проведения чемпионата у телеверсии не изменялся много лет, сезон обычно состоит из четырех игр — в весенний, летний, осенний и зимний периоды [Что? Где? Когда?: эл. ресурс]. ЧГК — командная игра. В телеверсии команда состоит из шести человек, у которой есть капитан, выбирающий, по его мнению, самую подходящую версию ответа. Противостоят им телезрители, присылающие свои вопросы по электронной и обычной почте. Игра идет до шести очков, при количестве раундов от 6 до 11. Время на раздумье — одна минута. Вопросы могут задаваться в разных вариантах: в виде простого текста, в формате «черный ящик», в виде видео вопроса с небольшой сценкой и т. д. Также одной из отличительных черт вопросов ЧГК является то, что для дачи ответа необходимо прийти к нему через аналитические и логические суждения, умозаключения, абстрагирование. Игрокам нужно подключить все свои интеллектуальные ресурсы, использовать методы анализа, синтеза, дедукции, индукции и т. д. Во время обсуждения вопроса игрокам необходимо изложить свои варианты ответа командникам, слушать друг друга, опровергать неподходящие версии, принимать или соглашаться с наиболее вероятными версиями других участников. Капитану команды необходимо выбрать верный, по его мнению, вариант ответа, а также назначить участника, которому предстоит ответить на задаваемый вопрос. Соответственно, выбранному игроку нужно точно сформулировать свой ответ, по возможности не давая поводов усомниться в его однозначности и не вдаваясь в ненужные подробности, т. к. любая неточность может повлиять на решение ведущего засчитывать версию как верную или нет.

Интеллектуальная телевикторина «Своя игра» является адаптированной американской передачей «Jeopardy», автором которой является Мерв Гриффин [Своя игра: эл. ресурс]. Суть игры заключается в том, что участники отвечают на вопросы из области общих знаний: каждый вопрос представлен в виде утверждения о некоем предмете, а игрок должен дать свой ответ в форме вопроса, назвав искомый предмет. «Своя игра» — викторина, которая проходит в личном первенстве, как правило, среди трех участников. Отличается от своего американского аналога лишь большим количеством раундов: в американской передаче всего два раунда, в российской — три. Вопросы поделены по различным темам, а также по количеству начисляемых очков в зависимости от сложности. Дал ли игрок верный или неверный ответ, ему начисляется или отнимается определенное количество баллов. Кроме того, в «Своей игре» есть вопросы категории «Аукцион», предполагающий торги между участниками игры за возможность на него ответить, и «Кот в мешке», при попадании на него участник должен этот вопрос передать сопернику, тем временем соперник, узнав тему вопроса, делает ставку. Как упоминалось ранее, игра проходит в три тура, по истечении которых наступает финал, куда попадают лишь игроки, имеющие положительный баланс очков. Участники финала выбирают тему для его розыгрыша и перед тем как им будет прочтен вопрос, делают ставку. Побеждает один игрок, набравший наибольшее количество очков.

Без сомнения, если сравнивать ЧГК и «Свою игру», можно выделить и сходства, и различия. Эти две викторины сочетают в себе все те свойства, которые и должны присут-

ствовать в игре в ее широком понимании: наличие противоборствующих сторон, состязательность, получение удовольствия от игры ее участниками, элемент импровизации, жесткие правила. Отличия же заключаются в формате проведения игры, составе противоборствующих сторон, количестве раундов. Все эти черты видны и сразу же бросаются в глаза при просмотре этих игр, однако если посмотреть глубже, мы понимаем, что определяющим элементом этих игр, в корне отличающим их друг от друга, являются вопросы. В ЧГК это сложные по конструкции и формулировке, «многослойные» вопросы, которые зачастую требуют от отвечающих одновременного применения нескольких методов раскрытия сути вопроса. Наиболее полный пример разбора вопросов, ход анализа описаны в книге «Феномен игры» В. Я. Ворошилова [1982].

В вопросах «Своей игры» редко прослеживается какая-либо сложная конструкция, чаще всего, как уже упоминалось выше, вопрос состоит в описании определенного факта и необходимости вместо местоимения (указательного или личного в 3-м лице) в вопросе поставить верный ответ. В качестве примера рассмотрим несколько вопросов из телевизионной версии «Своей игры». В викторине от 30.01.2022 г. в 1-м туре темы «Собачья жизнь» за 300 баллов был задан вопрос «Свою любимую лайку император Александр III назвал в честь далекого полуострова». Чтобы ответить на данный вопрос, нужно выделить «слова-подсказки», которые указывают нам направление для рассуждения. Итак, во-первых, Александр III — российский император, следовательно, скорее всего «далекий остров» должен быть российским. А так как мы знаем, что в «Своей игре» в основном задаются вопросы на знание общеизвестных фактов, то первым дальним островом Российской империи, который приходит на ум, является Камчатка, что и есть верный ответ. В качестве еще одного примера можем взять вопрос из той же передачи 1-го тура за 100 баллов темы «Архитекторы»: «Для военной кампании в Дакии конструктор и архитектор Апполодор Дамасский построил километровый мост через эту реку». Анализируя вопрос, мы обращаем внимание на прозвучавшее название местности: Дакия — историческая область, находящаяся на севере Балканского полуострова. Словосочетание «километровый мост» означает, что река, протекавшая в той местности, весьма широкая. Следовательно, приходим к выводу, что речь идет о Дунае — крупнейшей реке Балканского полуострова.

Разбирая вопросы ЧГК и «Своей игры», мы приходим к выводу, что они имеют не только определенную конструкцию, уровень сложности и т. д., но и свой собственный алгоритм решения. Для дачи верного ответа игрокам необходимо использовать такие методы мышления, как анализ, синтез, индукция, дедукция, абстрагирование и т. д. Для вопросов «Своей игры» подобный алгоритм обычно включает 1–3 мыслительных действия. А для разбора вопроса ЧГК необходимо провести намного больше аналитических, моделирующих, критических и иных мыслительных операций. Для поиска ответа на вопрос в ЧГК используется метод «мозгового штурма», являющийся одним из эффективных методов, применяемых в командных интеллектуальных играх для решения сложных проблем. Проведение сеансов «мозгового штурма» существенно активизирует всех участников игры, создает повышенный психологический настрой и в итоге повышает эффективность занятий [Боева, 2021]. Безусловно, вопросы ЧГК на порядок сложнее, чем в «Своей игре», поэтому и формат игры, и количество вопросов у них совершенно разные. Однако, как мы заметили, обе игры заставляют участников совершать сложные, многоступенчатые мыслительные действия. Возможно, такие интеллектуальные игры вполне уместно сравнивать с шахматами, польза которых для памяти и мышления сейчас не вызывают сомнений.

Принимая во внимание эти факторы, мы считаем, что будет целесообразно использовать элементы этих игр на уроках истории, так как одна из задач предмета — развитие навыков критического, творческого и аналитического мышления. Весьма эффективным

представляется использование на уроках истории не отдельно ЧГК или «Своей игры», а комбинирование туров этих викторин. В силу ограниченности времени урока необходимо хронометраж игры вместить в 3 тура, а также проводить викторину, сформировав команды из учеников. Первый тур может быть разминочным, с вопросами в виде тестов и вариантами ответов. Важно придерживаться принципа нарастания сложности вопросов, поэтому первый тур должен быть несложным, плавно вводящим учеников в игру. Второй тур целесообразно проводить, адаптируя викторину «Своя игра», т. к. ее вопросы можно разделить по темам и по сложности. Количество тем может варьироваться от 3 до 6, а вопросов по каждой теме — от 3 до 5. Именно во втором туре ученики смогут усваивать и запоминать большее количество знаний, исторических фактов. Третий тур должен включать себя вопросы по типу ЧГК, задачей которых будет развитие аналитического, критического и творческого мышления. В ходе обсуждения команды будут использовать «мозговую штурм», используя всевозможные методы мышления, отмечая неверные варианты и подбирая наиболее подходящий ответ. Важным условием игры является ограниченность во времени, что заставит учеников быстрее рассуждать и активизирует их мыслительные действия.

Таким образом, при условии постоянного участия в подобных викторинах мы можем добиться у школьников развития навыков аналитического, творческого, критического мышления, подобно тому как тренеры получают от юных шахматистов прогресс благодаря решению задач «мат в один, два хода» и более сложных комбинаций.

Литература

1. Локк Д. Мысли о воспитании. СПб., 1897.
2. Мандель Б. Р. Инновационные процессы в образовании и педагогическая инноватика. М., 2017. 343 с.
3. Вакку Г. В. и др. Особенности интеллектуальной игры на российском телевидении // Вестник ЧГПУ им. Яковлева. 2019. №4. С. 23–29.
4. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс]. URL: <http://chgk.tvigra.ru> (дата обращения: 25.01.2022).
5. Своя игра [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org> (дата обращения: 25.01.2022).
6. Ворошилов В. Я. Феномен игры. М.: Советская Россия, 1982. 10 с.
7. Боева О. М. Педагогический феномен интеллектуальной игры // Образование. Наука. Научные кадры. 2021. № 1. С. 141–147.