



ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: організаційні та методичні аспекти

Теодор ЛЕЩАК, доцент, канд. пед. наук,
факультет педагогічної освіти ЛНУ імені Івана Франка



Інтелектуальні ігри пробуджують і живлять прагнення дітей до постійного розумового самовдосконалення. А ще сприяють набуттю важливого досвіду колективної взаємодії та формуванню інших необхідних соціальних умінь і навичок. І, що не менш важливо, роблять їхнє позаурочне дозвілля приємним і незабутнім.

Секретами ефективної організації таких ігор ділиться автор.

Під інтелектом зазвичай розуміють відносно стійку структуру розумових здібностей людини. Інтелект охоплює набутий досвід, сформовані знання і здатність швидко й доречно використовувати їх у нових життєвих ситуаціях. Допомогти учневі в розвитку інтелекту — одне з важливих завдань сучасного педагога.

Інтелектуальне, або розумове, виховання, на відміну від власне навчання, полягає у плеканні позитивного ставлення учнів до розумової праці, прагнення до постійного розумового самовдосконалення. Один з важливих методів цього напряму педагогічної діяльності — *ігри*, спрямовані на розвиток інтелекту.

Хоча ігри давно стали невід'ємною складовою як навчального процесу, так і організованого позашкільного дозвілля учнів, *інтелектуальні ігри* посідають особливе місце серед різних видів ігрової діяльності школярів. Щороку зростає кількість дітей, які виявляють бажання присвятити вільний від навчання час заняттю інтелектуальними іграми.

Використання ігор для інтелектуального розвитку учнів різних вікових груп передбачає дотримання низки психологічних, організаційних, методичних та інших вимог. Коротко зупинимось на деяких із тих, що стосуються молодшого шкільного віку.

Принципи та критерії створення учнівської команди

Насамперед зазначимо, що мова піде про колективні, а не індивідуальні інтелектуальні ігри. Такий вибір ми зробили свідомо, оскільки створення дидактичної ситуації, у якій учням доводиться конструктивно співпрацювати, сприяє виробленню в них

корисних соціальних умінь і навичок. Натомість індивідуальний характер гри не лише позбавляє дитину можливості розвинути в собі ці якості, а й призводить до формування завищеної/заниженої самооцінки на ґрунті досвіду особистих перемог/поразок, причин яких дитина ще не в змозі усвідомити.

Отже, беручи за основу командний підхід до гри, ми маємо визначити принципи і критерії творення учнівської команди як навчально-ігрового середовища. Один з найважливіших аспектів, що заслуговує на увагу при організації інтелектуальних турнірів, — **встановлення пріоритетів гри**. Завданням педагога як драматурга навчально-виховного процесу має бути нівелювання переваги однієї команди над іншою. За наявності ж такої переваги не слід фіксувати на ній увагу учнів. Навпаки, *формальну розбіжність між турнірними балами команд слід ненав'язливо згладити*. Головним у грі має бути процес, а не результат — цю тезу слід прийняти як педагогічну аксіому, яка особливо важлива саме в початковій школі, коли активно формується система ціннісних та поведінкових мотивацій дитини.

Основний критерій формування ігрових груп (команд) учнів — **оптимальний баланс здібностей, знань, умінь, інтересів школярів**. Хоча приятельських стосунків ніхто не скасовував і вони лежать в основі ефективної спільної діяльності, все ж наголошено, що при формуванні учнівської інтелектуальної спільноти слід створювати команди не друзів, а гравців, які стануть друзями вже у процесі спільної гри. Діти з різними психотипами мають урівноважувати одне одного. На початку варто формувати команди змінного складу, аби спонукати учнів до згуртування

й відшліфовувати вміння кожного учасника працювати на спільний результат.

Аби створити сприятливі умови для налагодження оптимальної й ефективної взаємодії між учнями на етапі групування та в процесі самої гри, можна **створювати команди різного складу**, зокрема сталого і змінного — так звані “літаки” і “трамваї”. Учасники команди-“літака” гуртуються на початку (“сідають на борт”) і надалі вже у незмінному складі “летять” упродовж усіх етапів гри до моменту “приземлення”, а в команді-“трамваї” у ході гри учасники можуть змінюватися (“на зупинках заходять або виходять пасажирів”). В іграх, що розглядаються у цій статті, ми використовували обидва згадані типи формування команд.

Ігрові завдання, про які йтиметься далі, було використано у літньому таборі клубу робототехніки *Brainy* (м. Львів) упродовж червня–липня 2017 року. У заняттях трьох табірних змін брали участь хлопчики і дівчатка (приблизно в рівній пропорції) віком від 6 до 10 років, по 15–20 дітей у кожній зміні. Таким чином, у літньому таборі загалом взяло участь 45–50 дітей. Кожна зміна тривала два тижні, впродовж яких для учасників проводились практичні заняття з робототехніки. При цьому двічі під час кожної зміни проводились інтелектуальні ігри загальною тривалістю близько трьох годин. Розглянемо детальніше змістове і методичне наповнення таких ігрових занять.

Ігри на розвиток мислительних процесів

I. Етап — знайомство

Зустріч учасників зміни розпочинається зі знайомства, оскільки перше заняття з інтелектуальних ігор припадає на перший день зміни, і діти ще не встигають на цей час як слід познайомитись одне з одним. Коли діти збираються в ігровій залі, ми вітаємося з ними і пропонуємо гру-знайомство.

Наприклад

Перша дитина обертається обличчям до того, хто стоїть або сидить праворуч, вітається, називає своє ім'я і повідомляє якусь інформацію про себе. Скажімо, “Привіт! Мене звали Максим, і я люблю шоколадне морозиво”. Тоді другий учень у ланцюжку повідомляє цю інформацію третьому й додає щось про себе. Наприклад: “Привіт! Максимові до вподоби морозиво, а мене звать Ігорем,

Інтелект — здатність орієнтуватися в навколишньому середовищі, адекватно його відображати й перетворювати, мислити, навчатися, пізнавати світ і переймати соціальний досвід; спроможність розв'язувати завдання, приймати рішення, розумно діяти, передбачати.

*Український педагогічний словник
за редакції С. У. Гончаренка*

і ми вчора з мамою ходили до цирку”. Наступні діти продовжують ланцюжок, аж поки Максим (з якого ми розпочинали) назве імена всіх дітей. Якщо хтось забув чиєсь ім'я або інформацію про когось з учасників, інші діти можуть йому допомогти (підказати).

II. Об'єднання у команди на основі жеребкування

Після цього настає час повідомити дітям, що на них чекають захопливі ігри, для участі в яких їм потрібно об'єднатися у команди. Оскільки ми ще з дітьми як слід не знайомі, то розподіл здійснюємо жеребкуванням. Для цього витягуємо непрозорий мішечок чи посудину із заздалегідь дібраними кольоровими гудзиками у достатній кількості. Наприклад, в ігровій залі 16 дітей, і ми вирішили, що поділимо їх на 4 команди по 4 особи. У мішечку має лежати 16 гудзиків 4 різних кольорів, по 4 кожного. Кольори обираємо яскраві: червоний, зелений, жовтий і синій. Діти по черзі витягують з мішечка гудзики і займають місця за чотирма столами відповідно до їхніх кольорів. На кожному столі можуть лежати певні предмети відповідного кольору (в нашому випадку це були аркуші паперу). По черзі підходимо до кожного ігрового столу і знайомимося з учасниками. Заохочуємо команди аплодувати одна одній.



**Для інтелект-змагань зібранись знову —
Гру розпочать команди вже готові!**

(Надіслала Л. Бондар, Український колеж ім. В.О. Сухомлинського, м. Київ)



ВИВЧАЙТЕ АНГЛІЙСЬКУ ІЗ ЖУРНАЛОМ “ДЖМІЛЬ”

Рубрика **ПОЛІГЛОТ** пропонує цікаві ідеї для ваших уроків: ігри, співаночки, руханки тощо.

Наприклад, у випуску № 2 за 2018 рік знайдете переспів відомої римівки “*Hickory, dickory, dock*”, який допоможе закріпити назви тварин англійською, а також її літературний переклад, ноти та два варіанти гри з пісенькою.

Hickory, Dickory, Dock

Hickory, dickory, dock,
The **mouse**
went up the clock.
The clock struck **one**,
The **mouse** went down,
Hickory, dickory, dock.

Hickory, dickory, dock,
The **cat** went up the clock.
The clock struck **two**,
The **cat** went down,
Hickory, dickory, dock.



Тваринка на кожну ГОДИНКУ

Гікорі, дікорі, док,
Годинник
все цок та цок.
Тут **мишка** йде.
Він **першу** б'є –
І **мишка** шусть у куток!

Гікорі, дікорі, док,
Годинник все цок та цок.
Тут **киця** йде.
Він **другу** б'є –
І **киця** шусть у куток!

Ознайомитися з матеріалом і завантажити картки –
зображення тварин для гри можна на сайті
jmil.com.ua/2018-2/polyglot



ПЕРЕДПЛАТИТИ