А.А.Подкидышев

**ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Обучение и воспитание с применением игр трудно назвать таким уж ноу-хау. Об игровом обучении говорил ещё К.Д. Ушинский. В XX веке игре уделяли внимание многие педагоги и психологи (П.П. Блонский, С.Т. Шацкий, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и др.) Однако если мы берём период обучения в средней школе, то игры рассматриваются современными педагогами, как правило, применительно к определенному учебному предмету. Нам бы хотелось обратить внимание на возможности применения игры во внеурочной деятельности, игры, которая будет направлена не на выявление знаний в какой-то области, а на их приобретение.

Как правило, эта дидактическая цель присутствует в образовательных играх, но детям не сообщается, так как принято стимулировать познавательную активность учеников за счёт определённых ролей, особых правил, каких-то поощрений при этом, не акцентируя их внимания на том, что они приобретают новые знания. Идет, если так можно выразиться, «непроизвольное обучение».

Между тем в России существует ряд игр, в которых участников заранее настраивают на то, что им придется через определенный и довольно короткий промежуток времени ответить на вопрос, который они никогда не слышали и ни по одному предмету не изучали, то есть продемонстрировать, что они именно «приобрели» знания. В первую очередь мы имеем в виду игру «Что? Где? Когда?».

Нельзя сказать, чтобы в школах никогда не пробовали использовать эту игру. Однако, как правило, под таким названием проводятся обычные викторины по одной из учебных дисциплин. К этому надо добавить также главный, на наш взгляд, минус и использования «Что? Где? Когда?» и вообще использования игр в обучении и воспитании – их одноразовость. Проведение одной игры в год или даже в учебную четверть не оказывает такого большого воспитательного эффекта, какого хотелось бы достичь.

«Что? Где? Когда?», вероятно, ранее привлекала и сейчас привлекает внимание многих учителей, а также организаторов внеклассной деятельности. Но брать игру в том виде, в каком она проходит на экранах телевизоров, мало кто решается. Почему? Во-первых, на наш взгляд, потому, что трудно организовать подобное действо, а во-вторых, потому, что не менее трудно привлечь к этому действу интерес учеников. Нисколько не споря с тем, что и то и другое, действительно, совсем не так уж легко, нужно отметить – сложно, но можно.

Вот уже почти 6 лет в средней школе №106 города Сасово существует школьный интеллектуальный клуб, созданный «по образу и подобию» телевизионной игры «Что? Где? Когда?». В клубе состоят ученики 9-11 классов средней школы №106. Всего за шестилетнюю историю историю клуба за игровым столом побывало 253 человека (не так мало для школы, где на данный момент обучается около 450 человек), причём больше половины из них участвовало в играх не единожды (рекорд клуба – 17 игр – был установлен выпускницей 2003 года Анной Барабановой).

За это время, конечно, многое менялось, но изначально и впредь сохраняются главные черты, собственно и формирующие образ игры «Что? Где? Когда?». Это - команда из 6 человек, наличие 12 вопросов, которые носят не репродуктивный характер и не принадлежат к тем или иным учебным предметам, одна минута на обсуждение, возможность досрочного ответа, и, главное, многоразовость, периодичность проведения игр. Серии игр проводятся два раза в учебный год в первом и втором семестре.

Структура серий в школьном интеллектуальном клубе с годами усложнялась, структура же отдельных игр оставалась неизменной. Правила практически те же самые, что и в телевизионном клубе. Шестёрка знатоков получает вопрос и должна за одну минуту дать на него правильный ответ, игра идёт до тех пор, пока знатоки не выиграют (или не проиграют) шесть вопросов. Вопросы различаются по сложности и имеют определенную стоимость (от 10 до 100 очков), присутствует также вопрос «Зеро», традиционно оцениваемый в 0 очков, но очень престижный сам по себе. Одна игра, образно говоря, является единицей процесса обучения и воспитания, осуществляемого в нашем клубе.

Детей в клубе в первую очередь привлекает внешняя сторона дела, - ведь они исполняют роль знатоков и все связанные с этим «ритуалы», которые раньше наблюдали по телевизору. В школьном интеллектуальном клубе играют только «господа знатоки», и каждому из них хотя и непривычно, но приятно слышать в свой адрес не «Серёжа» или «Тёма», а «господин Зубров» или «господин Фокин». С появлением в клубе волчка и круглого игрового стола дети ещё больше ощущают сопричастность той взрослой игре, которую они видят на телеэкране.

Важным фактором в привлечении интереса детей служит и постоянно создаваемая ситуация успеха. Один-два вопроса за игру удаётся выиграть практически каждой команде, и осознание того, что ты сам, ниоткуда не списывая, не заглядывая в учебники и тетради, смог ответить на вопрос, окрыляет юных знатоков. Между тем выиграть несколько вопросов и выиграть игру – совсем не одно и то же, и мало кому удается победить с первого же раза, что еще больше «подхлестывает» активность (по принципу «уж теперь-то, мы точно выиграем»).

Для детей, настроенных в первую очередь не на командную, а на личную победу, в клубе существует широкая система рейтингов. Все ответы (правильные и неправильные) тщательно учитываются. Знатоки набирают очки, борются за то, чтобы занять в рейтинге высокое место. На этом система отличий не заканчивается. Наряду с обычными знатоками существует такая категория как «член школьного интеллектуального клуба». За особо удачно проведенную игру или несколько игр на стабильно высоком уровне, знатоки могут быть приняты в члены клуба. На данный момент таковых насчитывается 37. Но и это ещё не всё. По итогам каждой серии определяется лучший игрок серии игр, который получает, соответственно, медаль лучшего игрока и приз – сову (в разное время, в качестве такого приза использовались мягкие игрушки в виде совы, фаянсовые и перовые фигурки, а также изделия скопинской керамики). Если сравнивать с «взрослой» игрой, то нетрудно догадаться, что звание «лучший игрок серии» соответствует званию «обладатель хрустальной совы».

Участвуют ребята и в составлении вопросов. Получается не у всех, но есть несколько знатоков, чьи вопросы часто попадают на игровой стол. За три года учебы в старших классах ребята привыкают к клубу, и им трудно смириться с тем, что по окончании школы они больше не смогут поучаствовать в любимой игре. Для того, чтобы немного сгладить это расставание, раз в год, в день вечера встречи выпускников, проводится так называемая «Игра года», в которой принимают участие только знатоки, уже закончившие школу. По итогам игры года выбирается, соответственно, лучший игрок года, который получает переходящий приз – большую сову (сами знатоки дали ей имя Фрося).

Эффективность работы школьного интеллектуального клуба очевидна. Игры «Что? Где? Когда?» представляют собой готовое пособие для обучения приобретению знаний, анализу полученной информации и другим логическим операциям. Конечно, можно учиться и другими способами, но нужно отметить, что все выпускники средней школы №106 города Сасова, принимавшие активное участие в играх школьного интеллектуального клуба, поступили именно в те учебные заведения, в которые и планировали. Сейчас одни из них учатся в вузах Рязани, Коломны, Москвы, Санкт-Петербурга, Самары, другие получают среднее специальное образование в самом Сасове, районных центрах Рязанской области, Рязани, Москве, Краснодаре.

Такая форма организации внеурочной деятельности старшеклассников как школьный интеллектуальный клуб, на наш взгляд, обладает большим потенциалом в деле воспитания и обучения подрастающего поколения, поэтому остается лишь предложить всем желающим попробовать перенять наш опыт, и, кто знает, возможно, результаты окажутся еще более впечатляющими.