

УДК 371 + 37.0 + 378

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА**

**А.В. ЦЕПКОВА, О.В. ГРИГОРЬЕВА**

*(ФГБОУ ВПО «Новосибирский государственный педагогический университет», г. Новосибирск)*

**Область реализации.** Интеллектуальная игра на английском языке как образовательная технология используется в рамках проекта «Калейдоскоп культур» (технология проектирования интеллектуальной игры; «технология победы» (технология подготовки команды к участию в интеллектуальной игре), во внеучебной деятельности студентов и учащихся старших классов образовательных учреждений г. Новосибирска и Новосибирской области в рамках изучения культуры и литературы стран изучаемого языка.

В соответствии с положением о проведении интеллектуальных игр «Калейдоскоп культур» тематика игр носит страноведческий характер и связана с изучением культуры и литературы стран английского языка.

Цели проекта:

- воспитательная цель: развитие у школьников толерантного отношения к традициям и обычаям англоязычных стран;
- обучающая цель: знакомство школьников с культурой англоязычных стран, развитие лингвострановедческой и социокультурной компетенций;

- развивающая цель: развитие умений анализировать и систематизировать сведения, касающиеся различных аспектов культуры англоязычных стран.

Задачи проекта:

- развитие интереса и уважения к традициям и обычаям в рамках культуры англоязычных стран;
- воспитание личностных качеств, обеспечивающих успешность деятельности учащихся в группе (команде);
- повышение мотивации к постоянному самообразованию, расширению кругозора, развитию эрудиции;
- углубление объема знаний о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка;
- развитие языковой и речевой компетенций, необходимых для овладения иностранным (английским) языком;
- формирование умений выделять общее и специфическое в культуре родной страны и страны изучаемого языка;
- обучение работе с источниками знаний: книгой, учебником, справочной литературой и т.п.;
- формирование навыков запоминания при работе с большим объемом информации.

Формат интеллектуальной игры:

*Участники игры:* команды учащихся 9-11 классов из 6 человек (1 команда от школы).

*Эксперты:* студенты английского отделения факультета иностранных языков НГПУ.

*Жюри:* преподаватели английского языка высших учебных заведений г. Новосибирска.

*Тематика игр:* страноведение, история литературы, биографии писателей, известное художественное произведение.

Подготовка игры осуществляется объединением по интеллектуальному проектированию факультета иностранных языков НГПУ, которое ответственно за:

- выбор темы интеллектуальной игры;
- отбор рекомендуемых источников для подготовки участников к игре (требования к источникам см. Приложение 1);
- разработку заданий в рамках заявленной темы;
- подготовку презентации и раздаточного материала для участников игры;
- проведение интеллектуальной игры;
- контроль деятельности жюри;
- контроль деятельности экспертов.

Процедура проведения игры. Игра средней продолжительностью 60-70 минут включает несколько тематических блоков и около 50 заданий. В начале каждого блока эксперты, закрепленные за каждой командой, раздают командам бланки для ответов. Задания предъявляются участникам на слайде. После предъявления задания команды обсуждают ответ. Время на обсуждение зависит от сложности вопроса и составляет максимум 30 секунд. По истечении времени ведущий предъявляет следующее задание. По окончании каждого тематического блока эксперты собирают бланки ответов для проверки членами жюри, а участникам предъявляются ответы на задания пройденного тематического блока. После самопроверки начинается новый тематический блок. В конце подводятся итоги игры, и происходит награждение победителей.

Приложение 1. Требования к отбору рекомендуемых источников

Рекомендуемые источники являются необходимым минимумом для подготовки к интеллектуальной игре и отбираются в соответствии со следующими критериями:

- 1) достоверность представленной информации;
- 2) значимость информации;
- 3) объем информации;
- 4) разнообразие форм представления информации (текстовые, визуальные, видеоисточники);
- 5) соответствие интересам учащихся

б) соответствие уровня сложности языкового материала требованиям стандарта к уровню освоения английского языка учащимися старших классов.

#### Приложение 2. Требования к формату заданий

- 1) задания формулируются на английском языке;
- 2) варьирование сложности;
- 3) разнообразие типов;
- 4) опора на информацию, изложенную в рекомендованной литературе. При этом задания могут опираться на иллюстрации, аудио- или видеоматериал;
- 5) отражение фактов, существенных в рамках рассматриваемой темы, имеющих культурологическую ценность, формирующих фоновые знания носителей культуры;
- 6) соблюдение логического порядка в расположении заданий;
- 7) учет требований стандарта к уровню освоения английского языка учащимися старших классов;
- 8) уровень сложности лексической и грамматической сторон задания согласуется с целью задания;
- 9) ясная формулировка и лаконичная форма заданий;
- 10) валидность, т.е. способность задания проверить знания по указанной теме.

#### Основные типы заданий:

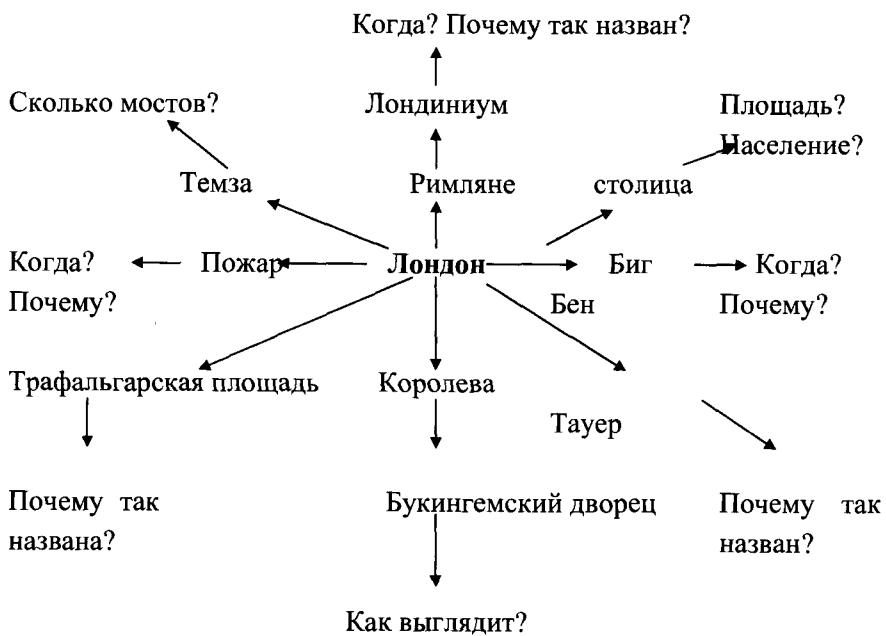
- 1) задания закрытого типа, предполагающие выбор одного или нескольких ответов из ряда предложенных;
- 2) задания «правда/неправда» (True/False);
- 3) задания открытого типа, представляющие собой утверждения с пропущенным словом или специальные вопросы
- 4) задания на установление соответствий
- 5) задания на установление последовательности

Подготовка команды к игре осуществляется руководителем команды (учителем английского языка образовательного учреждения) на основании заявленной тематики и рекомендованных источников на английском языке.

В процессе многолетнего участия в интеллектуальных играх разных направлений была выработана технология эффективной подготовки к интеллектуальной игре. Руководители команд рекомендуют осуществлять подготовку к интеллектуальной игре в формате клуба интеллектуального развития как формы внеурочной деятельности учащихся, позволяющей педагогу последовательно и целенаправленно управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с источниками информации, обучать работе в сотрудничестве.

1 этап подготовки включает осознание темы предстоящей игры с опорой на имеющийся багаж знаний и жизненный опыт учащихся. Таким образом, подготовку к игре можно начинать до того, как получена информация о рекомендуемых источниках.

Ы



Обсуждение начинается с вопроса: «Что мы знаем по этой теме?» и предполагает использование межпредметных связей. Например, если заявлена тема «Лондон», на заседании интеллектуального

клуба участники вспоминают, что им известно о столице Великобритании из курсов географии, истории, литературы. При этом перечисляемые факты организуются на доске в виде кластера (spider-map, см. схему 1), и дополняются вопросами, отражающими пробелы в знаниях. Эти вопросы служат ориентирами для последующей работы с источниками.

**2 этап** включает поиск рекомендуемой литературы. Это посещение библиотек, чтение или фотографирование необходимых страниц, конвертирование их на компьютере, обработка информации, нахождение главного, интересного, запоминающегося. Таким образом, учащиеся формируют универсальные учебные действия, развивая стратегии смыслового чтения при работе с текстом. Во время поиска информации и её компьютерной обработки также формируется ИКТ-компетентность учащихся.

**3 этап** – представление информации команде. Этот этап может иметь несколько вариантов: устное сообщение, презентация с картинками, аудио, видеоматериалом или просто ксерокопии страниц и распечатки собранной информации.

**4 этап** включает работу с текстами и может иметь несколько видов:

- чтение на заседании клуба с выделением самой необходимой информации; таким образом дети учатся отбрасывать второстепенное и вычленять главное (этот вид подходит для начинающих команд);
- чтение информации дома самостоятельно и проверка в виде викторин руководителем (для опытных команд);
- чтение самостоятельно и составление интересных вопросов для членов команды (для «мастеров» интеллектуального движения).

**5 этап** – тренинги, мини-игры, тестирование – необходим не только для лучшего запоминания информации, но и для развития таких коммуникативных универсальных учебных действий как:

- умение учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- умение формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- умение устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- умение аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию.

**6 этап** – участие в турнире. При этом командам и руководителям рекомендуется:

- создать комфортный психологический настрой перед игрой;
- не опаздывать на игру;
- в ходе обсуждения вопросов следовать правилам работы в сотрудничестве (не конфликтовать, поддерживать друг друга в случае неудачи);
- вникать в суть вопроса.

**7 этап** – разбор игры, обсуждение вопросов и причин неудачных ответов, а также поощрение команды независимо от результатов игры.

Таким образом, следуя этим нехитрым правилам можно добиться высоких результатов, так как интеллектуальный клуб предоставляет условия сформировать умение учиться, овладеть разными видами компетентностей и провести хорошо время.

***Список рекомендуемой литературы и источников***

1. URL: <http://festival.1september.ru/articles/532050/>
2. URL: <http://www.openrazum.ru/info/e2698.htm>
3. URL: <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskii-yazyk/library/intellektualnaya-igra-po-angliiskomu-yazyku-dlya>.