

Заминова Ирина Павловна

старший преподаватель

Филиал АО «НЦПК Орлеу»

ИПК ПР по Костанайской области

г. Костанай, Республика Казахстан

МЕТАКОГНИТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ САМОРЕГУЛЯЦИИ ШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** в данной статье рассмотрены понятия «метапознание» и «саморегуляция». Автор отмечает возможность специальных игр и упражнений влиять на развитие интеллекта.*

***Ключевые слова:** метапознание, психология, метакогнитивные процессы, саморегуляция, игры, фантазия, интеллект.*

Д. Флейвелл ввел понятие метапознания в психологическую науку. Он выделяет рефлексивную основу метакогнитивных процессов и считает, что роль метакогнитивных процессов сводится к регуляции и управлению познавательными процессами: основной компонент метапознания – это анализ собственных мыслительных процессов, планирование отвечает за «идентификацию или активизацию специфических качеств и умений, тактик и процессов, которые будут использованы для достижения цели» (Марзано, 1998 г.), мониторинг предназначен для проверки эффективности используемых планов и стратегий. Метапознание непосредственно связано с саморегуляцией.

Значение развитой саморегуляции для достижения успехов в жизни очевидно. Саморегуляция влияет на развитие потенциальных возможностей ребенка, в том числе и интеллекта. Способность к саморегуляции связана с деятельностью регуляторных структур мозга. Применение специальных развивающих игр и упражнений способствует их развитию. Игра при этом позволяет произвольно управлять своим поведением. Правило в игре задано через роль, и ребенок как бы отчужденно следит за своим поведением и деятельностью. Через игровую деятельность дети постепенно переходят к самостоятельному контролю

не только поведения, но и познавательной деятельности. Познавательные процессы все более осознаются, приобретают управляемый характер.

Несколько примеров игр для школьников:

Дошкольники и младшие школьники могут принять участие в игре «Я знаю»: в игре участвуют несколько человек. Первый говорит: «Я знаю пять имен девочек: Оля, Таня, Аня, Марина, Наташа». Другой: «Я знаю пять имен мальчиков: Вася, Петя, Миша, Гриша, Саша». Вместо имен могут быть использованы названия городов, деревьев, цветов и т. п.

Прекрасная игра на развитие воображения и фантазии у детей «Сочини рассказ», которая может быть использована на уроках языковых предметов: берётся любая художественная книга и выбирается любое слово наугад, первый ученик должен придумать фразу с этим словом. Выберите наугад второе слово, и второй участник должен продолжить рассказ первого участника с этим новым словом. Так выбираются слова и чередуются участники, пока не получится интересный рассказ.

«Составь слова»: это очень известная игра для детей школьного возраста, начиная примерно с 5 класса. Каждому участнику игры необходимы ручка и бумага. Ведущий называет или пишет крупными буквами слово, состоящее более, чем из 7 букв (чем длиннее слово, тем лучше). Игрокам необходимо составить из имеющихся в слове букв другие слова (причем использовать одну букву можно один раз: если в ключевом слове одна «о», в составленном тоже должна быть одна «о», а если в ключевом слове две «а», в составляемом тоже может быть две «а»). Чем больше слов каждый из игроков успеет записать за определенное количество времени, тем лучше. Выигрывает самый смекалистый и быстрый. Приоритет отдается тем игрокам, которые при составлении своих слов использовали максимальное количество букв ключевого слова (записывали длинные слова).

Для школьников старших классов подойдёт игра «Мимо»: все становятся в круг. Ведущий указывает на одного из игроков и говорит: «Начали!» По этой команде тот, на которого указал ведущий, начинает счет. Счет ведется по часовой стрелке, ребята называют числа по порядку, но заранее договариваются (или

ведущий ставит условие), что вместо некоторых чисел играющие должны говорить «мимо».

Например, выбрали число 5. Это значит, что счет ведется так: один, два, три, четыре, «мимо», шесть, семь, восемь, девять, «мимо», одиннадцать, двенадцать, тринадцать, четырнадцать, «мимо» и т. д.

Кто ошибется, а счет нужно вести быстро, тот выбывает из игры, и счет начинается сначала, со стоящего следом игрока.

Игра «3, 13, 30»: играющие образуют круг или выстраиваются в шеренгу (если играющих меньше 8–10 человек). В центре круга или перед серединой строя встает ведущий. Обговариваются условия, что, когда ведущий назовет какое-нибудь из чисел, входящих в название игры, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например, названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте. Ведущий игры называет эти числа не по порядку, а так, как ему вздумается, при этом еще и хитрит, растягивая первые слоги: «Три-и-и-надцать!», «Три-и-идцать!», «Три-и-и-и!» – и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп ускоряется.

«Поймай вопрос»: учитель бросает мешочек с фасолью, когда задает вопрос. Это делает процесс опроса кинестетическим и позволяет вовлечь учеников, обычно не проявляющих желание отвечать добровольно. Вы можете позволить ученикам перебросить вопрос кому-то другому в случае, если они не знают ответа. Данное задание можно также выполнять в командах. Учитель по очереди бросает мешочек с фасолью каждой команде. Если человек, поймавший мешочек, отвечает на вопрос – его команда зарабатывает, например, 3 балла. Если же он не знает ответа, то перебрасывает мешочек другой команде за 2 балла. В случае, если мешочек перебрасывается еще раз, стоимость правильного ответа снижается до 1 балла.

«30 секунд»: за первые 30 секунд расскажите своему партнеру один факт из своего проекта/исследования. За вторые 30 секунд повернитесь к новому партнеру и расскажите ему/ей факт своего предыдущего партнера. За последующие

30 секунд обсудите, насколько точным является данный факт. Последние 30 секунд запишите любую точную информацию, которую, по вашему мнению, нам необходимо знать для изучения данной темы.

Список литературы

1. Образцова Т.Н. Логические игры для детей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.kniga.com/books/preview_txt.asp?sku=ebooks176422 (дата обращения: 27.09.2017).