(cc) BY

Ванюшина Татьяна Степановна
учитель
МБОУ «СОШ №53 им. Н.М. Скоморохова»
г. Астрахань, Астраханская область

СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НОО

Аннотация*: в статье описано понятие интеллектуальные игры. Автором выявлена актуальность их применения, основные их виды: элементарные и составные, являющиеся совокупностью элементарных.*

Ключевые слова*: интеллектуальные способности, интеллектуальные игры, виды интеллектуальных игр, младший школьник.*

Интеллектуальные и творческие игры являются в нашей стране одним из популярных форм организации досуга. Интеллектуальная игра – индивидуальное или обычно коллективное решение заданий, которые требуют использования продуктивного мышления в условиях установленного времени и соперничества. Интеллектуальные игры являются воплощением одновременно игровой и учебной деятельности – они способствуют развитию теоретического мышления, требуя формулирования понятий, проведения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т. п.).

С другой стороны, сама по себе данная деятельность выступает не целью, а способом достижения игрового результата (первенство в соревновании), причем и такой результат быстро утрачивает значимость сам по себе и цель преобразовывается из результата непосредственно на сам процесс поиска и принятия решения. Простейшей интеллектуальной игрой являются тестовые игры, которые представляют собой совокупность утверждений и установленного количества вариантов ответов к ним – от 2 (это игра называется «Веришь – не веришь») до 5 («Эрудит-лото). Такой тип игр используют чаще всего как разминку для игр с залом или в паузах между ключевыми интеллектуальными играми. Их достоинство – высокая вероятность везения, что дает возможность достичь хорошего результата даже недостаточно подготовленным младшим школьникам, а также

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

возможность менять сложность заданий в рамках одной игры. Наиболее сложной из таких игр выступают так называемые «странные обстоятельства», когда об искомом объекте постепенно сообщают участникам все более конкретные сведения. Чем раньше человек (команда) отгадает зашифрованное понятие, тем больше баллов он зарабатывает. Стандартный объем этих игр – 15 вопросов «Веришь – не веришь» или 8–10 вопросов «Эрудит-лото». Такой вид игр выступает эффективным средством развития, когда в них включен неявный, но четкий алгоритм поиска верного решения, задание является парадоксом, и/или требует принятия парадоксального решения.

Вторую группу (относительно малораспространенную) составляют игры, которые условно можно назвать «заполнением пропусков» (во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое нужно восстановить или вспомнить), «восстановлением списков» («Кто кого любил», «Откуда взята фраза», «Поговорим на разных языках»).

В третью группу включены игры, в которых задача младших школьников состоит в том, чтобы разделить на группы предметы по конкретным признакам, чаще всего выбираемыми самими участниками. Существует несколько вариантов таких игр:

«Каждый охотник желает знать». Значимой характеристикой пространства выступает его цветовое оформление. Цвет является так же основой эмоциональной памяти человека. Поэтому при коррекции пространственного элемента хронотопа, мы используем эту игру, которая может реализовываться в двух вариантах – в первом из них принимает участие семь игроков, каждому из которых выдают определенный цвет (на первых этапах это цвета основного спектра, потом можно сделать более сложный уровень). Затем называется тот или иной объект, и за установленное время в условиях соперничества на этот стимул должен отреагировать соответствующий игрок. При наличии большого помещения ответ может быть затруднен необходимостью выполнить дополнительные манипуляции с пространством. В более простом варианте игры, (может участвовать не менее двух человек), каждому игроку необходимо верно назвать цвет

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

определенного объекта. «Север – Юг» Эта игра так же используется для формирования рационального образа пространства. Проходит она в форме соревнования, участвуют чаще всего пары. Ведущий называет объект (элемент географической среды, литературный), а участники должны ответить (причем ответ дает именно тот, за кем закреплено соответствующее направление, что требует координации в паре). Находится ли этот объект севернее или южнее (вариант – западнее или восточнее, заданного ведущим объекта). Более сложным вариантом игры является тот, при котором участники должны в виде правильного решения изменить соответственно условиям свое пространственное положение.

В четвертой группе находятся интеллектуальные игры, в которых перед участниками стоит задача за установленное время дать ответ на тот или иной вопрос. Индивидуальную форму представляет «Своя игра» (в ней обычно участвуют по три участника в каждом туре). Однако основными играми этого типа, несомненно, являются «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?». Первая представляет из себя очное состязание команд, а вторая – турнир, в котором задача команды состоит в том, чтобы набрать максимальное количество очков.

Список литературы

1. Асеев В.Г. Младший школьный возраст / В.Г. Асеев // Возрастная психология: учеб. пособие. – Иркутск, 2011. – С. 90–118.

2. Жалдак Н.Н. Развитие логичности мышления у младших школьников / Н.Н. Жалдак // Нач. шк. – 2013. – №7. – С. 77–82.

3. Немов Р.С. Умственное развитие младшего школьника / Р.С. Немов // Психология: учеб. в 3-х кн. Кн. 2: Психология образования. – 4-е изд. – М.: Владос, 2013. – С. 131–133.

4. Интеллектуальные игры: их классификация и значение [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://studbooks.net/1807469/pedagogika/intellektualnye_igry_klassifikatsiya_znachenie (дата обращения: 06.12.2019).

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)