В.В.ШВЕДАВА-ЮНІЦКАЯ,

намеснік дырэктара па вучэбна-выхаваўчай рабоце, настаўнік вышэйшай катэгорыі Навасёлкаўскага вучэбна-педагагічнага комплексу яслі-сад – сярэдняя школа Ашмянскага раёна

ІНТЭЛЕКТУАЛЬНЫЯ ГУЛЬНІ

ЯК СРОДАК РАЗВІЦЦЯ ТВОРЧЫХ ЗДОЛЬНАСЦЕЙ ВУЧНЯЎ

Адной з задач вывучэння прадмета “Беларуская літаратура” на ўсіх ступенях агульнай сярэдняй адукацыі з’яўляецца развіццё літаратурна-творчых здольнасцей, таму што наша сучаснае грамадства мае патрэбу ў яркіх неардынарных асобах, якія здольны крэатыўна мысліць, тварыць, прымаць нестандартныя рашэнні ў розных відах дзейнасці.

Жыццё ў эпоху навукова-тэхнічнага прагрэсу патрабуе ад чалавека не шаблонных, звыклых дзеянняў, а рухомасці, гнуткасці мыслення, хуткай арыентацыі і адаптацыі да новых умоў, творчага падыходу да вырашэння вялікіх і малых праблем. Творчы чалавек стаў больш запатрабаваны, бо ён здольны хутчэй вырашаць пастаўленыя перад ім задачы, больш эфектыўна пераадольваць цяжкасці, вызначаць новыя мэты, забяспечваць сабе большую свабоду выбару і дзеянняў, гэта значыць, найбольш рэзультатыўна арганізаваць сваю справу пры вырашэнні задач, пастаўленых перад ім грамадствам [4].

Спад чытацкай актыўнасці сярод дзяцей і падлеткаў сёння, на жаль, цяжка аспрэчыць. Галоўная прычына найперш – адсутнасць традыцый сямейнага чытання. Каб змяніць сітуацыю, каб развіваць творчыя здольнасці вучняў, пры арганізацыі і правядзенні ўрокаў я выкарыстоўваю прыёмы інтэлектуальных гульняў. Лічу, што яны найбольш спрыяльныя для развіцця творчага патэнцыялу кожнага дзіцяці.

**Інтэлектуальныя гульні** –від гульняў, заснаваны на прымяненні гульцамі свайго інтэлекту ці эрудыцыі; індывідуальнае ці калектыўнае выкананне заданняў, якія патрабуюць прымянення прадуктыўнага мыслення (часта – ва ўмовах абмежаванага часу і спаборніцтва) [2]. Прыёмы інтэлектуальных гульняў можна прымяняць па-рознаму, на розных уроках і з вучнямі рознага ўзросту, хаця ў педагогаў дадатковай адукацыі лічыцца, што менавіта вучні IX-XI класаў могуць паказаць сур’ёзны ўзровень падрыхтоўкі да заняткаў гэтым відам пазашкольнай дзейнасці. Аднак шэраг прыёмаў адаптаваныя мной і для вучняў V-VIII класаў. Яны падабаюцца вучням любога ўзросту і акумулююць у сабе многія функцыі: стварэнне спрыяльнай атмасферы, арганізацыя камунікацыі, абмен думкадзейнасці, сэнсатворчасці, рэфлексіі. Але асноўнай функцыяй інтэлектуальных гульняў з'яўляецца развіццё мыслення, вышэйшых псіхічных функцый, логікі, працэсаў аналізу і сінтэзу, абагульнення і класіфікацыі, параўнання і супрацьпастаўлення. Акрамя таго, яны аптымізуюць творчыя здольнасці чалавека, развіццё яго інтэлекта, гэта значыць¸ фарміруюць універсальныя чалавечыя здольнасці, важныя для любой дзейнасці.

Стварэнне сітуацыі гульні на ўроку не толькі зацікаўлівае вучняў, але і робіць урок вельмі прадуктыўным. Да таго ж інтэлектуальныя гульні, акрамя моманту вынаходлівасці і кемлівасці, прадугледжваюць добрае валоданне матэрыялам, значыць, вучань пастаўлены ў такія ўмовы, калі яму проста неабходна ўдумліва прачытаць параграф, твор, дасканала ведаць матэрыял. Менавіта прыёмы інтэлектуальных гульняў могуць заахвоціць вучня працаваць без прымусу, што, безумоўна, будзе садзейнічаць выніковасці вучэбнага працэсу. Лічу, што выкарыстанне на ўроках прыёмаў інтэлектуальных гульняў прадугледжвае узмацненне разумовай актыўнасці, зніжэнне негатыўных эмацыянальных перагрузак, а павелічэнне долі праблемных сітуацый актывізуе пазнавальную дзейнасць вучня і фарміруе даследчы тып асобы. Такія спаборніцтвы прыносяць вучню свабоду ад ілжывых канцэпцый, свабоду мыслення і, як следства, развіццё творчага мыслення. Падкрэслім, што паняцце “творчае мысленне” ахоплівае разумовыя працэсы, якія прыводзяць да атрымання рашэнняў, стварэння незвычайных і арыгінальных ідэй, абагульненняў, тэорый і, галоўнае, мастацкіх формаў.

**Гульня "Медыяазбука"**

Правілы: вучні адгадваюць малюнак на слайдзе. Адказ пачынаецца на адпаведную літару па алфавіце. Улічваючы высновы псіхолагаў, паводле якой прыкладна 40% любой аўдыторыі – візуалы, дадзены прыём – адзін з найбольш эфектыўных і любімых дзецьмі. Варта заўважыць, што адна і тая ж карцінка можа быць змешчана на слайдах з рознымі літарамі, паколькі і адгадкамі будуць служыць розныя словы.

Напрыклад, “Медыяазбука” па творах Янкі Купалы:

А – “Адвечная песня”, Б – “Бандароўна”, В – Вязынка, Г – Гусляр, Д – Данілка, Ж – “Жалейка”, З – Зоська, І – Іван, К – “Курган”, Л – Лявон, М – “Магіла льва”, Н – “Наша ніва”, П – “Паўлінка”, Р – “Раскіданае гняздо”, С – Сымон, Т – “Тутэйшыя”, У – Уладзіслава (Луцэвіч), жонка, Ф – філатэлія (маркі з выявай паэта), Х – “Хлопчык і лётчык”, Я – “Явар і каліна”.

**Гульня “Перакрутышы”**

Перакрутышы выдатна гуляюцца хорам, што развівае “пачуццё локця”, так неабходнае камандзе. Настаўнік зашыфроўвае назву твора, або радок з верша, замяняючы кожнае слова антонімам. Задача вучняў **–** здагадацца і адказаць, што зашыфравана. У нашым выпадку адказамі да перакрутышаў будуць назвы літаратурных твораў.

|  |  |
| --- | --- |
| Знаходка | Г.Далідовіч “Страта” |
| Дурны сын | “Разумная дачка” |
| Дужы сын | У. Караткевіч “Нямоглы бацька” |
| Свая беднасць | Г.Марчук “Чужое багацце” |
| Расказаная быль | А.Федарэнка “Падслуханая казка” |
| Горкія грушы | В.Адамчык “Салодкія яблыкі” |
| Ворагі | А. Васілевіч “Сябры” |
| Рамонкі | М. Лынькоў “Васількі” |
| Раўніна | Я. Купала “Курган” |
| Хлопцы будучага міру | Е.Лось “Дзяўчаты мінулай вайны” |
| З Купалля ад бацькі | З.Бядуля “На Каляды к сыну” |
| Раніца | А.Дудараў “Вечар” |
| Сінічына маўчанне | В.Быкаў “Жураўліны крык” |
| Чужына | У. Караткевіч “Бацькаўшчына” |
| Старая вада | Я.Колас “Новая зямля” |

**Гульня “Марскі бой”** вельмі падобная да звычайнага клетачнага марскога бою, у які любяць гуляць вучні на сумных уроках. Розніца толькі ў тым, што ў нашым выпадку патрэбна веданне літаратурных твораў. Вучні атрымліваюць аркушы паперы з полем 10х10 квадратаў, а таксама 10 пытанняў. Кожнае пытанне разлічана на адзін радок поля. Словы ў гэтым радку **–** варыянты адказаў на гэта пытанне. Вучань павінен замаляваць тыя квадраты, у якіх, на яго погляд, змешчаны правільныя адказы. Трэба ўлічваць, што ў пэўным радку правільных адказаў увогуле можа не быць. Такім чынам, калі па ўсяму полі вучань замалюе патрэбныя квадраты, атрымаецца поле з караблямі, як у сапраўдным марскім боі.

Х клас. Урок абагульнення і сістэматызацыі ведаў у канцы года. “Марскі бой”. Пытанні:

1. Месцы, дзе адбывалася дзеянне ў рамане Уладзіміра Караткевіча “Каласы пад сярпом тваім”. (Загоршчына, Азярышча, Вільня, Мінск)
2. Жаночыя імёны з рамана Івана Мележа “Людзі на балоце”. (Куліна)
3. Мянушкі герояў з беларускай літаратуры. (Канапляначка, Корч)
4. Беларускія паэты (П. Панчанка, А.Куляшоў)
5. Працаўнікі геалагічнага інстытута з п’есы Кандрата Крапівы “Хто смяецца апошнім”. (Зёлкін)
6. Імёны сялян з рамана Уладзіміра Караткевіча “Каласы пад сярпом тваім”. (Марта)
7. Імёны, выкарыстаныя ў аповесці Уладзіміра Караткевіча “Дзікае паляванне караля Стаха”. (Ігнась, Рыгор, Ясік)
8. Жывёлы, якія ўзгадваліся ў рамане Уладзіміра Караткевіча “Каласы пад сярпом тваім”. (Мядзведзь)
9. Прозвішчы герояў Зарэцкага. (Купрыянава)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.Раўбічаўка | Дзеркачоў млын | Загоршчына | Гродна | Гомель | Слуцк | Пскоў | Азярышча | Вільня | Мінск |
| 2.Агрыпіна | Міхаліна | Куліна | Тэкля | Кацярына | Адэля | Настасся | Валянціна | Мар'я | Сцепаніда |
| 3.Канапляначка | Бульба | Корч | Шыпшынніца | Чырвоны Нос | Якбыццам-Ігнат | Безрайковы | Грошнік | Аўсянка | Валацужны сабака |
| 4. І. Мележ | М. Гарэцкі | П. Панчанка | Я. Корчак | В.Ластоўскі | М. Зарэцкі | В. Мураўёў | К. Чорны | А. Куляшоў | Яўхім  Глушак |
| 5. Ганна Паўлаўна | Трымайзяпа | Валя | Цёця Тася | Зёлкін | Жуляга | Нікановіч | Левандовіч | Цюцік | Свінтус |
| 6. Эвеліна | Франс | Алесь | Ілля | Марта | Ядвіга | Надзея | Антаніда | Мікіта | Яраш |
| 7. Наталля | Машэка | Ігнась | Кастусь | Васіль | Алена | Яўхім | Рыгор | Ясік | Міканор |
| 8.Мядзведзь | Кошка | Вавёрка | Чапля | Дзік | Каршун | Яшчарка | Шчупак | Авечка | Канарка |
| 9.Купрыянава | Свеціловіч | Біскуповіч | Крутагорскі | Марцінкевіч | Загорскі | Купрына | Клімчук | Крумкач | Шабета |
| 10."Нарач" | "Скрыпка" | "У лазні" | "Зброя" | "Сіняя-сіняя" | "Маці ўрагану" | "Рускі" | "Голы звер" | "Чазенія" | "Сцежкі-дарожкі" |

1. Творы Уладзіміра Караткевіча. (“Зброя”, “Сіняя-сіняя”, “Маці ўрагану”, “Чазенія”)

**Гульня “Гасцініца”**

У колах аматараў інтэлектуальных гульняў часам можна сустрэць іншыя назвы гэтага прыёму – “Персанажы”, “Героі”, **–** але сутнасць тая ж. Гульня патрабуе ведання асноўных момантаў сюжэту твора, умення выдзяляць найбольш значныя з іх для характарыстыкі персанажаў. Асноўнымі яе ўдзельнікамі могуць быць 8 вучняў, усе астатнія – назіральнікі. Кожнаму з гульцоў прапануецца папяровы абруч (магчымы варыянты) з абазначэннем ролі. Задача ўсіх удзельнікаў, якія бачаць адзін аднаго, але не ведаюць, хто ж яны, – праз ускосныя пытанні, на якія можна адказаць толькі “так” або “не”, дапамагчы кожнаму вучню вызначыць, якога героя ён прадстаўляе. Напрыклад, можна запытаць: “Я дзяўчына? Мужчына? Я малады (стары, малы)? Мой лёс у творы склаўся трагічна? Мая дзейнасць і маё жыццё мяне задавальняе?

Метад паслядоўных набліжэнняў прывучае прадумваць пытанні, мінімізаваць іх колькасць і час, які затрачваецца на разгадку. Падчас гульні нельга дапускаць “харавых” пытанняў, варта адсочваць паўторы, кожны раз заклікаючы не толькі абдумваць сваё пытанне, але і сачыць за ходам абмеркавання.

Пасля таго, як вызначаны ўсе героі, удзельнікі поўнасцю ўваходзяць у іх вобразы. Далей неабходна рассяліцца ў гасцініцы. У іх распараджэнні два 3-месныя нумары і адзін 2-месны (8 асноўных удзельнікаў). Пасяліцца ўсе павінны пры агульнай згодзе, пад прымусам нікога сяліць нельга. Героі могуць быць самыя розныя (з аднаго твора або з некалькіх). Пры размеркаванні герояў неабходна асцярожна і прадумана падыходзіць да іх выбару, каб не пакрыўдзіць вучняў. Удзельнікі гульні называюць варыянт рассялення ў нумары гасцініцы, да якога яны прыйшлі ў выніку абмеркавання, каменціруюць яго. Свае варыянты прапаноўваюць і назіральнікі, а таксама настаўнік.

Прыклады рассялення літаратурных герояў у “Гасцініцы” (Х клас, II чвэрць, заключны ўрок) могуць быць наступнымі:

* героі: Аўдоцця, Даніла (З. Бядуля “Бондар”), Архіп Лінкевіч (М. Гарэцкі “Роднае карэнне”), Чарнавус, Вера, Гарлахвацкі, Туляга (К. Крапіва “Хто смяецца апошнім”, Самсон Самасуй (А. Мрый “Запіскі Самсона Самасуя”);
* варыянт рассялення: 3-месны нумар – Архіп Лінкевіч, Чарнавус, Туляга – сумленныя вучоныя, адукаваныя людзі, жыццёвае крэда якіх - самааддана служыць людзям на сваім месцы; 2-месны нумар – Вера, Аўдоцця – самаахвярныя жанчыны, кожная ў сваёй жыццёвай сітуацыі; 3-месны нумар – Гарлахвацкі, Самсон Самасуй, Даніла – эгаістычныя людзі з завышанай самаацэнкай, не цэняць тых, хто побач. Апошні герой, Даніла, выклікае шмат дыскусій і пытанняў, вырашыць якія дапамагае ізноў жа дабрае валоданне зместам апавядання.

Трэба заўважыць, што часцей выкарыстоўваецца першая частка гульні(да “рассялення”), дзе колькасць удзельнікаў можа лёгка вар’іравацца ў той ці іншы бок.

**Гульня “Дэтэктыў”** вымагае добразычлівай атмасферы ў класе, якая стварае ўмовы для прадуктыўнай гульні. Вучэбная прастора арганізавана так, што вучні пастаўлены ў сітуацыю, якая вымагае ад іх уступлення ў дыялог, палілог. Дэтэктыў  **–** гэта адзін з вучняў. Ён выдаляецца за дзверы на пэўны час. Пакуль тое, настаўнік выбірае літаратурны твор і прызначае героямі з гэтага твора вучняў. Задача дэтэктыва **–** вызначыць, дзе ён апынуўся, і кім з’яўляюцца людзі навокал, так сказаць, аднавіць карціну здарэння.

Інтэлектуальных гульняў увогуле значна больш, чым прыведзена тут. Я ўзгадала толькі некаторыя з тых, што знайшлі шырокую практычную рэалізацыю ў маёй педагагічнай дзейнасці. Гульні могуць быць індывідуальнымі і групавымі, праводзіцца ў вуснай і пісьмовай форме. Дадзеныя прыёмы можна выкарыстоўваць на ўроках, а таксама плануючы мерапрыемствы ў рамках тэматычных тыдняў, выхаваўчай работы шостага школьнага дня, святкавання юбілейных дат, звязаных з ўгодкамі пісьменнікаў і іх твораў.

Калі ў сістэме прымяняць эфектыўныя метады і прыёмы развіцця творчых здольнасцяў, то магчыма выхаваць творчую асобу, развіць дзіцячае ўяўленне, ўспрыманне, мысленне.

Выкарыстоўваючы прыёмы інтэлектуальных гульняў, упэўніваюся, што яны дазваляюць ўтрымліваць увагу вучняў на высокім узроўні, фарміруюць абставіны творчага супрацоўніцтва і канкурэнцыі, даюць вучням адчуванне асабістай вартасці, творчай свабоды і, галоўнае, нясуць радасць. Я назіраю, як гэтыя прыёмы змяняюць маіх вучняў, змяняюць атмасферу выхаваўчых спраў, павышаюць актыўнасць, як назіраецца шлях да поспеху нават у абыякавых да літаратуры вучняў.

Самае галоўнае, дзеці вучацца ўдумліва чытаць, кантактаваць паміж сабой, самастойна здабываць веды, самарэалізоўвацца ў сучасным свеце.

СПІС ВЫКАРЫСТАНЫХ КРЫНІЦ

1. Акушэвіч, А. Баланс паміж цікавасцю і інтэлектуальнай работай // Настаўніцкая газета № 59, 2016г.
2. Ганичев, Ю. Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки // Воспитание школьников. 2002. – № 2. – С.29-34.
3. Забавский, П., Лёгенький, Н. Об играх вообще и интеллектуальных в частности. – Мн.: МГДДиМ, 2008. – 46 с.
4. Жалязняк, В. А. Творчыя здольнасці спецыялістаў рознатыповых прафесій: параўнальны аналіз / В. А. Жалязняк. - Тэкст: непасрэдны // Малады навуковец. - 2014. - № 11.1 (70.1). - С. 48-49. - URL: https://moluch.ru/archive/70/12022/ (дата звароту: 2020/11/24).
5. Шчыгло, Г. На інтэлектуальных арэлях // Настаўніцкая газета № 27, 2016г.