



## КОНЦЕПЦИИ И СИСТЕМЫ

### СОЗДАНИЕ СИСТЕМЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Н.Е. ЛЮГАЙ

**Люгай Н.Е.**

Создание системы  
интеллектуального развития  
школьников

**5 – 14**

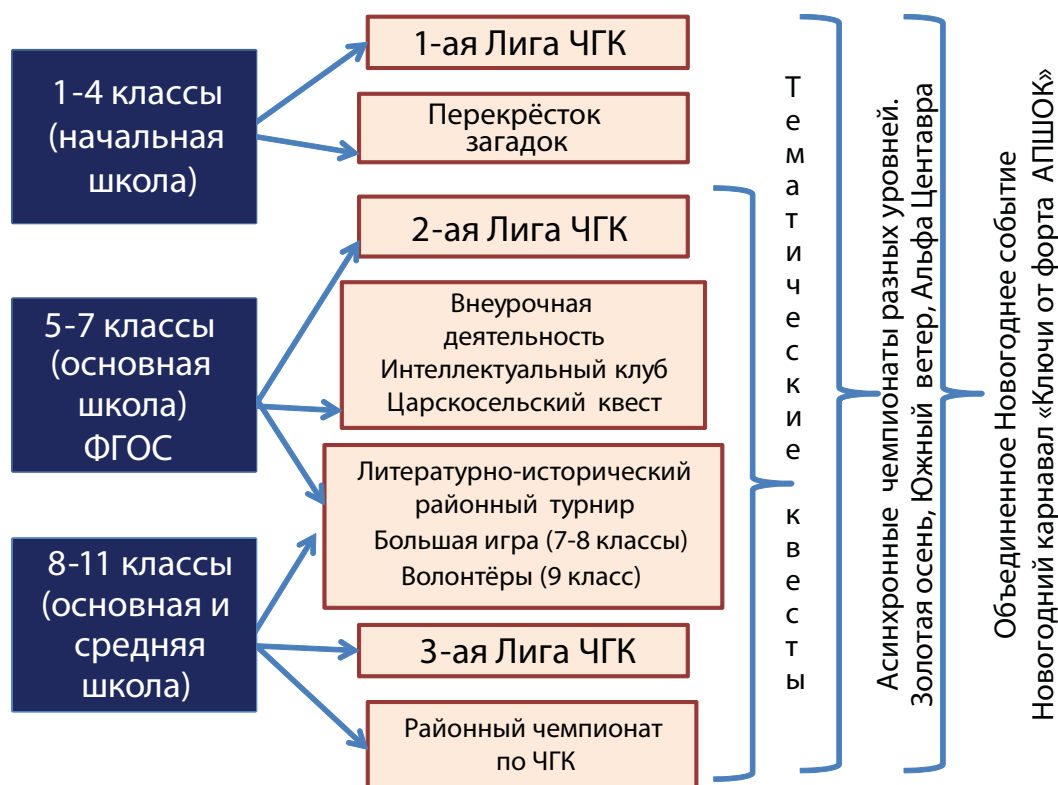
Одной из основных задач школы является создание условий для развития интеллектуального потенциала учащихся. В связи с этим мы в своей образовательной организации создали систему интеллектуального развития школьников, которая включает учеников всех классов с 1-го по 11-й.

Необходимость построения системы интеллектуального развития появилась, так как хотелось создать функционирующую на базе школы схему, когда мероприятия проходят с определённой периодичностью, включают в себя не только внеурочные мероприятия, но также занятия по программам внеурочной деятельности. Все учащиеся имеют возможность участвовать в интеллектуальных играх не только на уровне школы, но и на уровне района, города, страны и даже на международном уровне.

Организационно система делится на три блока, которые пересекаются между собой в некоторых мероприятиях. Основным каркасом в течение года являются игры «Что? Где? Когда?» в трёх лигах, привлекающих к участию все классы школы.

Первый блок: начальная школа. Ежемесячно проходят игры «Что? Где? Когда?». Так как начальной школе сложно сыграть полноценную игру «Что? Где? Когда?» — 3 раунда по 10 вопросов, я использую адаптированную версию игры, с включением заданий, которые позволяют детям передвигаться, задействовать тактильные ощущения. Игра для начальной школы выглядит так: первый раунд 10 вопросов в формате ЧГК — это загадки, так как они понятнее и интереснее детям, а формат имеют подходящий, команды имеют минуту на обсуждение, по истечении, которой сдают ответы на специальных бланках. Далее начинается круговая игра, на столы команд раскладываются различные задания, команды решают их, находясь за столом в течение 7 минут, затем меняются столами.

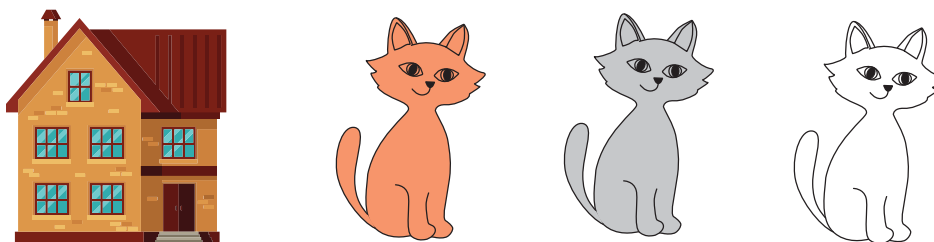




Задания круговой игры, мы стараемся подбирать такие, чтобы учащимся нужно было не только писать, но и работать с карточками и рисунками, включая, также воображение и пространственное мышление. В круговой игре используются в том числе, магические квадраты, тетрамино, визуализацию логических задач, лабиринты, задания на дешифровку. Приведём пример таких заданий.

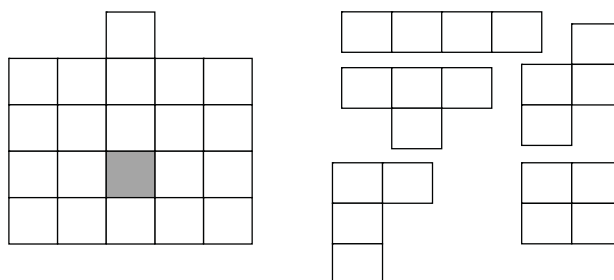
**Пример 1. Логическая задача с визуализацией:** (<https://znaniya.com/task/17561138>)

В трёхэтажном доме жили 3 котёнка разного цвета: белый, чёрный и рыжий. Котят с первого и второго этажей не были чёрными. Белый котёнок жил не на первом этаже. На каком этаже жил каждый котёнок?



[ 5 - 16 ]  
Методология  
воспитания

**Пример 2. Тетрамино: Соберите фигуру из кусочков**





### Пример 3. Вставьте числа от 1 до 4 в магический квадрат

	3	2	
	4		1

Главное, чтобы все задания были разные, интересные для детей, включали в себя необходимость по-разному подходить к решению задачи, имели разные способы и методы решения. Важно давать задания в таком количестве, чтобы ребята работали в команде, но при этом всем было комфортно, никто не сидел без дела. Учащиеся объясняют принцип решения друг другу, помогают в решении.

Помимо «ЧГК», в конце каждой четверти проводится интеллектуальная игра по правилам дорожного движения, направленная на профилактику детского дорожно-транспортного травматизма «Перекрёсток загадок». Зачастую игры проводятся в виде игры по станциям, в ходе которой ребята узнают о правилах дорожного движения, а в итоге создают коллективную творческую работу, а также представляют её другим участникам и организатором. Это позволяет учащимся, не только познакомиться с новой информацией, но и усвоить её, создав свой творческий продукт. Например, в игре, которая знакомит школьников со знаками дорожного движения, каждая команда на станции работает с определёнными группами знаков дорожного движения, а потом создаёт свой словарь знаков, или расставляет их на карте. К организации данных мероприятий привлекаются члены отряда ЮИД из 8-го класса.

Также учащиеся принимают участие в международном асинхронном чемпионате «Сундучок сказок».

Такие мероприятия для начальной школы дополняют занятия внеурочной деятельности «Я — исследователь» и «Умники и умницы».

Второй блок системы: 5–7-е классы основной школы. В этих классах учащиеся могут выбрать посещение внеурочной деятельности «Интеллектуальный клуб» (так, например, в школе реализовывалась программа внеурочной деятельности «Царскосельский квест». На занятиях «Интеллектуального клуба» проводятся тренировки «ЧГК» с разбором основных видов вопросов, выработкой алгоритмов их решения. Также учащиеся подробно знакомятся с некоторыми темами русского языка, помогающими быть более успешными в решении вопросов ЧГК: фразеологизмы, устойчивые выражения, омонимы, синонимы, антонимы, а также учатся работать с информацией: находить общее, вычленять различия, классифицировать понятия, находить закономерности, аналогии, понимать суть из контекста.

На данном этапе также ежемесячно проходят игры «ЧГК» второй лиги. Но теперь команды уже играют классическую версию спортивного «ЧГК»: разминка плюс три раунда по 10 вопросов в каждом. Помимо школьного чемпионата, ребята участвуют в международных и всероссийских, асинхронных и дистанционных чемпионатах на базе школы: «Золотая осень», «Альфа-центавра». Турнир «Альфа-центавра» даёт учащимся возможность познакомиться с другими видами интеллектуальных игр: «Ворошиловский стрелок», «Своя игра», «Эрудит квартет». Участие в таких турнирах помогает школьнику потренироваться в играх с жёстким регламентом, но в комфортных условиях своей школы.

В играх школьного турнира у ведущего есть возможность не просто прочитать ответ на вопрос, но также дать командам ещё подсказки, помочь догадаться самим, то есть школьный турнир, хоть и имеет свою оценочную систему и команды занимают места





внутри школы, но организаторами он рассматривается, как обучающее мероприятие, тренировка перед участием в играх другого масштаба.

Также 7-й класс набирает команду для участия в районном литературно-историческом турнире «Большая игра». Наша школа участвует в этом турнире третий год подряд, занимая призовые места по итогам турнира. Турнир длится весь учебный год, на этот период проходит 4 игры. Данное мероприятие было выбрано для ежегодного участия нашей школой, так как хоть оно и проводится в формате интеллектуальных игр, каждая игра требует обширной подготовки и знакомства и с информацией из различных источников: печатные издания, Интернет, в том числе работа с архивными подшивками периодических изданий.

Третий блок: учащиеся 8–11-х классов. 8-й класс отнесён в один блок со старшеклассниками, так как районный чемпионат, проходящий ежемесячно, приглашает для участия команды 8–11-х классов. Так же многие очные турниры по ЧГК относят учащихся 8–11-х классов к одной возрастной группе.

Для команд этого блока проводятся ежемесячные игры «ЧГК» в школе, как уже говорилось выше, учащиеся этих выступают за школу на районном уровне (в зависимости от подготовки ребят, школа выставляет одну или две команды). Также ученики 8-го класса участвуют в турнире «Большая игра», а ученики 9-го класса с этого года принимают участие в организации турнира в качестве волонтеров. Помимо этого учащиеся принимают участие в асинхронных чемпионатах «Золотая осень» и «Южный ветер».

Помимо мероприятий, которые проводятся в школе по возрастным блокам, существуют те, которые можно отнести к общешкольным: квесты, новогодняя игра «Ключи от форта АлШок», а также научно-исследовательское общество учащихся «Эврика».

Квесты проводятся в среднем два раза в год: перед новым годом (Рождественский) и весной (Пасхальный). В зависимости от необходимости к квестовой форме могут проходить иные тематические мероприятия. К написанию и организации квестов привлекаются учащиеся, которые прошли курс внеурочной деятельности «Царскосельский квест» 6–7-е классы на данный момент, а также другие желающие. Квесты проводятся на территории школы, на заранее ограниченной территории посёлка Александровская, в близлежащих парках.

«Ключи от форта АлШок» интеллектуально-развлекательная новогодняя игра, в которую играет вся школа перед зимними каникулами. Все учащиеся школы делятся на команды, причём в каждой команде есть ребята из каждого с 1-го по 11-й класса. В среднем около 20 команд по 11 человек. Задача каждой команды посетить 20 станций и выполнить задания: интеллектуальные, на физическую ловкость, командную работу и так далее. На каждой станции команда получает подсказку, с помощью этих подсказок, в зависимости от сценария игры, команда выполняет финальное задание, решение которого демонстрируется магистру игры — директору школы. Организацией игры традиционно занимаются старшеклассники (9–11-е классы), которые продумывают концепцию, а также задания для каждой станции.

Научное общество учащихся «Эврика», проводится в школе уже 8 лет. В работе научного общества принимают учащиеся всех классов. Ребята выбирают себе тему и руководителя проекта, затем пишут научно-исследовательскую работу. Конференция НОУ «Эврика», на которой учащиеся защищают свои работы перед жюри, проходит в школе в апреле. Тот факт, что школьники участвуют во многих интеллектуальных мероприятиях, позволяет им расширить кругозор и задавать вопросы, на которые они ищут ответы во время своей исследовательской деятельности, находящиеся вне школьной программы.

Рассмотрим преимущества интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?». Данная игра — возможно единственная интеллектуальная игра, участники, которой не соревнуются в эрудиции. То есть, конечно, хороший игрок в ЧГК имеет довольно высокий



культурный уровень, но в этой игре не требуется специальных глубоких знаний. Следовательно, в эту игру довольно успешно могут играть и отличники, и двоечники. Для организатора это ценно тем, что можно подбирать пакеты вопросов для общешкольных мероприятий, так как хорошие вопросы на сообразительность не имеют возраста и будут одинаково интересны как старшеклассникам, так и основной школе.

В процессе участия в игре «Что? Где? Когда?» ребята имеют возможность научиться взаимодействовать в команде. У ребят появляется мотивация развивать свою эрудицию. Также у участников игры тренируется фантазия, воображение, креативность. Ребята привыкают отвечать на вопросы, видеть суть. Это является хорошей психологической подготовкой для последующей сдачи зачётов и экзаменов. Игроки учатся быстро думать и концентрироваться на поставленной задаче. Не случайно, в игровом сленге есть термин «не докрутили», то есть потенциально каждый вопрос можно отгадать, главное найти к нему подход. Это умение очень полезно при решении тестовых задач типа ОГЭ и ЕГЭ. Данная игра также развивает следующие умения:

- умение работать в команде: слушать других, заставить слушать себя, отстаивать свою точку зрения, ценить точки зрения других. Эти умения помогают детям привыкнуть публично высказывать свою точку зрения, что помогает испытывать меньший стресс в дальнейшем в ситуациях публичных выступлений, устных экзаменов и т.п.;
- умение работать с информацией: структурировать, синтезировать, выявлять закономерности, находить важное, отсекал незначительное;
- умение сделать выбор при множестве имеющихся вариантов;
- умение не сдаваться, верить в себя при неудачах, продолжать борьбу.

Каждый участник тренируется рассуждать, в том числе вслух, объяснять ход своих мыслей. В процессе игры появляется возможность ситуации успеха для каждого игрока. Особенно это важно для учащихся, не имеющих больших успехов в уч.

Рассмотрим технологию разработки школьного турнира по ЧГК для 2-й и 3-й лиги, то есть для учеников 5–11-х классов.

Традиционно игра состоит из разминки в формате «Своя игра», здесь школьникам пригодится их эрудиция. Бланк разминки состоит из таблицы пять столбцов по пять строчек, сверху записаны темы разминки. Всего на каждую тему задаётся пять вопросов разных по сложности, а, соответственно, и стоимости. Самый лёгкий вопрос стоит 10 баллов, самый сложный 50. Если команда отвечает на вопрос правильно, то стоимость вопроса суммируется к результату за разминку, если не правильно, то вычитается. Разминка нужна для того, чтобы в случае одинакового результата в основной игре у нескольких команд, была возможность выявить победителя. Разминка может быть тематической. Иногда разминка проводится в других форматах: например, отгадать памятные даты, которым посвящены дудлы компании Гугл, или угадать саундтреки к мультфильмам и фильмам, подписать названия картин и так далее.

После разминки начинается непосредственно игра «ЧГК». Участникам задаётся три блока по 10 вопросов в каждом. На каждый вопрос даётся время на обсуждение в течение одной минуты, после этого команды сдают свои ответы на специальных бланках. Правильные ответы суммируются. Ошибаться можно, то есть неправильные ответы не вычитаются из суммы набранных очков. Побеждает команда, которая ответила на большее количество вопросов.

Где же можно взять вопросы?

Вопросы лучше всего брать в базе вопросов «Что? Где? Когда?» <https://db.chgk.info/last>, она постоянно пополняется, все вопросы проходят редакторскую проверку. Критерий для хорошего вопроса такой: команда его не «взяла», но узнав ответ, схватилась за голову, что это было так просто. Лучше подбирать разные вопросы, у которых разная логика зашифровывания ответа. Вопросы в формате «Чёрный ящик» или





с демонстрационным результатом не должно быть много, но они должны быть, чтобы разбавлять монотонность игры.

Как расширить возможности игры.

- Провести тематическую игру, все вопросы, которой будут посвящены одной теме. Можно также сделать какие-то дополнения. Например можно провести тематическую игру, посвящённую конституции Российской Федерации. (Каждой команде можно выдать текст конституции: раздел, посвящённый правам человека, при этом в каждой главе необходимо «исключить» некоторые слова. Именно эти слова и будут ответами на вопросы игры.)

- Привлечь к подбору вопросов самих учащихся. Например, участники одной лиги подбирают вопросы для игроков другой лиги.

- Большим успехом пользуются видео вопросы, которые задают на камеру родители, педагоги или другие учащиеся школы.

- Конкурс лучших вопросов ЧГК, лучший вопрос задаётся на радиолинейке, за него положен символический приз.

- Сыграть в классическую телевизионную версию, когда игроки одной команды задают вопросы другой команде.

- Выводить вопросы на проекторе на экран.

Организационные моменты, на которые следует обратить внимание.

1. Подготовить необходимое количество бланков: разминка, бланки ответов, раздаточный материал (желательно по количеству человек в команде), протокол игры.

2. Приготовить для участников черновики, чтобы они могли записывать текст вопроса, если он не выводится на экран.

3. Музыкальное сопровождение. Очень важно, чтобы команды при обсуждении не мешали друг другу, поэтому на минуту обсуждения необходимо давать фоновую музыку (не отвлекающую) или можно давать звук секундомера.

**Кроме описанной игры мы в системе своей работы часто используем квест.**

Квест — это игра, изначально так назывались компьютерные игры, представляющие собой интерактивную историю с одним персонажем, которым управляет игрок. В настоящий момент квесты вышли за пределы онлайн пространства и стали форматом городской игры. Существуют различные концепции построения механики игры, самым важным остаётся то, что команда (3–6 человек) проходит по заранее определённому организатором маршруту, посещает конкретные точки и решает на них задания. Квест может быть разного масштаба: город, район, квартал, пришкольная территория, здание школы, может проводить на выезде, например, в музее.

Чем полезны квесты.

Хочется оговорить, что я имею в виду, так называемые, развлекательные квесты, формата «Бегущий город», городское ориентирование и так далее. Конечно, любой квест можно адаптировать под нужды воспитательной работы, сделать его тематическим. Но формат квеста, на наш взгляд, ценен сам по себе, так как помогает.

- Развивать универсальные учебные действия. Например, для успешного прохождения квеста участникам необходимо обязательно уложиться в регламент, понять как лучше проходить задания, что делать в первую очередь, не отчаиваться, если не получилось найти нужную точку с первого раза — это всё можно отнести к развитию регулятивных УУД. Также для решения заданий участникам необходимо уметь правильно формулировать вопросы, находить ключевые слова в заданиях, находить важную информацию, находить причинно-следственные связи, формулировать и проверять гипотезы — это можно отнести к познавательным УУД. Так как прохождения квеста — это командная работа, то, конечно, развиваются ещё и коммуникативные УУД:

[ 5 - 16 ]

Методология  
воспитания

10



взаимодействие с коллегами по команде, сотрудничество в поиске информации, разделение деятельности, умение высказать и доказать свою гипотезу, слушать других.

- Научиться пользоваться сетью Интернет, как источником информации. Дети очень много времени проводят в Интернете, но по опыту, можно сказать, что при этом ребята не умеют работать с информацией в сети. Разгадывая квесты, они учатся формулировать вопросы для поисковика, в выдаче находить необходимые сайты, затем в обилии информации находить ответ на свой вопрос, решая также проблему того, что информация с разных источников может противоречить друг другу.

- Взглянуть по-новому на свой родной район, найти интересные места, увидеть старые места с другого ракурса.

- Воспитывать бережное отношение к природе, историческим памятникам своего родного города.

Мы используем два вида квестов по их игровой механике.

1. Линейные — для достижения результата участникам нужно пройти по строго определённом маршруту, ответ каждой отгаданной загадки, даёт направление для поиска следующей точки маршрута.

2. Нелинейные — самое главное для участников посетить все точки маршрута, в любом порядке. Результатом может быть заполненная таблица на вопросы квеста, либо ответ на финальную загадку, для решения которой необходимо как можно больше загадок, собранных на маршруте.

К любому квесту можно добавлять интерактивные задания: в которых участникам на точке нужно решить какую-то интерактивную задачу, тут задействуются организаторы или другие учащиеся, которые задают вопросы или контролируют выполнения заданий лично в реальном времени.

По теме квесты могут быть спортивные, где помимо решения логических задач нужно выполнять физические задания, эскейп-рум — участникам необходимо решить задания, которые сосредоточены в одном помещении, живые квесты — относительно новый вид, когда соединяющий в себе элементы квеста и ролевой игры, где каждый игрок имеет свою роль.

#### **Технология написания квеста:**

- 1) для начала организатору нужно создать концепцию будущего квеста: линейный или нелинейный (их проще писать), какого результата должны будут достичь участники, будут ли какие-либо дополнительные элементы: спортивный, интерактивный, ролевая игра, как участники будут проходить квест пешком, или может быть на велосипедах/роликах, нужны ли будут командам сопровождающие, какова роль у сопровождающих будет в игре;

- 2) выбрать локацию квеста. Лучше ограничиться небольшим районном, чтобы игра не была слишком долгой и физически выматывающей;

- 3) для упрощения процесса можно заранее создать для участников карту всех точек квеста, а игрокам нужно будет соотнести точки и вопросы маршрутного места;

- 4) создание квестового вопроса состоит их нескольких этапов. Стандартный вопрос квеста состоит из трёх уровней: исходя из текста задания игрокам необходимо догадаться, о каком конкретном месте/адресе идёт речь, далее необходимо посетить это место и найти там объект, указанный в задании и ответить на конкретно поставленный вопрос.

#### **Пример квестового задания.**

*Место: международный язык, проект которого разработал в 1887 г. варшавский врач Л.М. Заменгоф. Его основу составляют интернациональные слова, часто понятные без перевода, и 16 основных грамматических правил. Структура и словарь достаточно просты, чтобы человек без особых способностей к языкам мог за 3–6 месяцев*



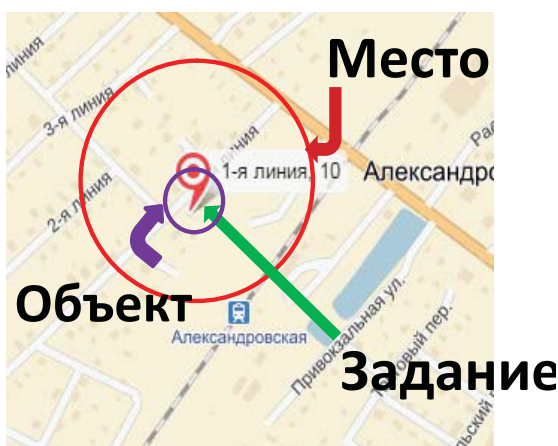


занятий научиться вполне свободно объясняться на нём (для того чтобы в той же степени овладеть любым национальным языком, требуется, как минимум, 3–5 лет...). К тому же знание облегчает дальнейшее изучение других языков. (Каждый пробел — это одно и то же слово).

Объект: «Машины на газон не ставить».

Задание: надпись на люке за объектом.

Для автора квеста самое лучшее идти с конца, то есть наметить для себя несколько точек, которые могут быть объектами в квестовых заданиях, придумать, что конкретно может быть заданием, а затем уже написать загадку про это место. При написании тематического квеста, автору необходимо начинать с подбора фактов, а затем подбирать подходящие точки.



Визуализация уровней задания квеста



Задание: количество окон на втором этаже

[ 5 - 16 ]

Методология  
воспитания

12

Варианты зашифровки «Места»:

- 1) перестановка букв адреса/названия учреждения;
- 2) соотнесение адреса (названия улицы) с другим известным объектом, животным, природным явлением (может быть основано на «игре слов»);
- 3) фотография (фрагмент, заштриховка, точка съёмки);
- 4) описание;
- 5) графическое задание на картею

Варианты зашифровки «Объекта»:

- 1) недосказанность («Вам нужен четвёртый»);





- 2) описание;
- 3) знаковый ориентир.

Что может быть «Задаaniem»:

- 1) любые знак/ цифры/буквы (посчитать, найти слово в скобочках, составить слово);
- 2) возможно самостоятельно наносить знаки на объекты;
- 3) количество каких-либо фрагментов (посчитайте колонны, окна).

Принципы написания вопросов квеста:

- соответствие заданий фактической информации и обстановке;
- использование точек, ориентиров, которые статичны и не изменяются за период игры;
- задания должны быть такими, чтобы команде было необходимо посетить точку, чтобы решить задание;
- если подразумевается использование игроками сети Интернет, то для упрощения поиска можно взять на вооружение QR-коды, которые помогут участникам, сразу перейти на необходимый интернет-ресурс (необходимо только заранее разместить их на точках квеста, лучше всего использовать на пришкольной территории, помещении, в местах с небольшой проходимостью, чтобы было меньше шансов, что код снимут).

Соединение всех этапов квеста в один маршрут. При необходимости создание финального задания. Например, в реализованном в 2016 году на в школе № 462 пасхальном квесте, игроки в каждой точке находили яйцо, внутри которого было слово из стихотворение, финальным заданием было восстановить это произведение А. Фета.

Таким образом, создание пространства интеллектуального развития в школе имеет много преимуществ как для учащихся в развитии УУД, так и для педагогов в реализации их творческого потенциала. Это современные технологии работы, которые нравятся, и детям, и взрослым и позволяют всем участникам образовательного процесса развиваться и совершенствовать свои потенциальные интеллектуальные возможности.

## Литература

1. Программа внеурочной деятельности «Умники и умницы» URL: <https://infourok.ru/programma-vneurochnoy-deyatelnosti-umniki-i-umnici-3387769.html> (дата обращения: 21.12.2020).
2. Что такое эсперанто? URL: <https://otvet.mail.ru/question/52751712> (дата обращения 15.12.2020).
3. База вопросов «Что? Где? Когда?» URL: <https://db.chgk.info/tour/ukr14-j1.3> (дата обращения: 10.04.2020).
4. Сайт Знания URL: <https://znaniya.com/task/17561138> (дата обращения: 10.02.2020).

## Приложение № 1

### Пример задания игры ЧГК для 8–11-х классов

1. Когда маркетологи компании «Pizza Hut» [пицца хат] задумали очередную рекламную акцию, специалисты подсчитали, что логотип размером с Техас обойдётся в сотни миллионов долларов. Где хотели разместить логотип компании её маркетологи?

*Ответ: На Луне.*

*Комментарий:* Было подсчитано, что логотип должен быть размером со штат Техас, чтобы его можно было заметить с Земли. Кстати, Луна весьма напоминает пиццу.





2. В бангладешской столице окна и балконы многоэтажек часто защищены металлическими решётками. Диего Буну Эль утверждает, что такая многоэтажка — это ОН наоборот. Назовите его.

*Ответ: Зоопарк.*

3. Раньше на острове Пасхи девушек заточали в глубокое подземелье, чтобы уберечь от НЕГО. Чтобы получить ЕГО, современные девушки проводят время в специально оборудованных помещениях. Назовите эти помещения одним словом.

*Ответ: Солярии. (Зачёт: Солярий. Комментарий: ОН — загар).*

4. На фестивале социальной рекламы, который прошёл в Днепропетровске, в номинации «Безразличие» победил плакат, на котором прохожие делают ЭТО с упавшим в парке человеком. Назовите ЭТО несклоняемым словом, которое с 2013 года включено в Оксфордский онлайн-словарь английского языка.

*Ответ: Селфи.*

5. Однажды автор вопроса «распознавал» отсканированную книгу и при проверке менял буквы «У», «Ш» [ша], «П» [пэ]. Напишите, на что именно менял.

*Ответ: [На римские цифры] V, III, II.*

*Комментарий:* Программа распознавания текста приняла латинские цифры за буквы кириллицы.

#### Полезные ссылки:

1. База вопросов ЧГК: <https://db.chgk.info/last>
2. Фестиваль интеллектуальных игр Центавр: <http://moskvasirius.ru/napravleniya-raboty/shkolam-gimnaziyam-liceyam/ii-obshherossiyskiy-sinkhronnyy-festival/>
3. Асинхронные турниры «Золотая осень», «Южный ветер», «Сундучок сказок» <https://vk.com/club30184812>
4. Генератор QR-кодов: <http://qrcoder.ru/>