

## **Интеллектуальный хоккей, как новая форма игровой технологии в образовательном процессе**

**Рогачев А. М.**

*Рогачев Алексей Михайлович / Rogachev Alexey Mihaylovich - кандидат исторических наук,  
преподаватель истории и обществознания,  
Государственное общеобразовательное учреждение Республики Коми,  
Физико-математический лицей-интернат, г. Сыктывкар*

**Аннотация:** в статье рассматриваются ключевые особенности интеллектуальной деятельности в образовательном процессе. Описывается новый вид авторской игровой технологии – интеллектуальный хоккей. В дальнейшем демонстрируются возможности применения технологии на практике.

**Ключевые слова:** интеллектуальный хоккей, интеллектуальная деятельность, игровые технологии.

Понятие «игровая педагогическая технология» достаточно традиционно и включает в себя обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Заметим, что в последнее время игровые технологии стали популярными в педагогическом сообществе. Это можно связать с тем, что ФГОСы предполагают наличие практической (проектной) деятельности. Игра (как педагогическая технология) зачастую и воспринимается как вариант такой деятельности. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью. Ученик в результате обучения должен получить и развить, в числе прочего, умение анализировать информацию и генерировать на основе имеющихся фактов новое знание. В этом заключается самая важная идея игровых технологий в образовательном процессе.

По нашему мнению, данную идею в полной мере могут реализовать интеллектуальные игры, которые предусматривают интеллектуальную деятельность участников. В чистом виде она предполагает рождение нового знания. В отличие от викторины (игра на эрудицию, другими словами – кто больше знает), интеллектуальная игра предполагает развитие умения правильно и эффективно использовать знания, что гораздо важнее в реальной жизни.

Классическим примером интеллектуальной игры является игра «Что? Где? Когда?». В этой игре команда знатоков ищет ответ на вопрос телезрителя, который в идеале не предусматривает наличие «голово» знания. В этом познавательном процессе важно учитывать «общекультурный фон», ассоциативное мышление, командную работу и многие другие факторы. Например, возьмем такой вопрос Даны Яковенко: на Закарпатье, неподалеку от Мукачево, стоит замок Шенборн. В нем двенадцать входов, пятьдесят две комнаты и четыре прекрасных башни, совершенно разных по форме и стилю. А сколько всего окон в этом замке? [1].

Очевидно, что знатоков этого замка не так много, но вопрос является достаточно легким и любой человек может на него ответить. Для этого достаточно уже упомянутого «общекультурного фона». Необходимо понять, что связывает 12, 52 и 4. Кроме того надо понять, какое число может стоять в этом ряду. Математические методы в этом вопросе бессильны. Команда должна понять, что искать математические последовательности не имеет смысла. Когда она догадывается, что речь идет о 4 временах года, 12 месяцах и 52 неделях, то ответ 365 (или 366) становится очевидным. В этом и проявляется интеллектуальная деятельность участников.

На интеллектуальных тренировках школьников Сыктывкара в 2016 году автором была придумана и апробирована новая форма игровой технологии, которая получила название «Интеллектуальный хоккей».

Игра проходит между двумя командами, по шесть человек в каждой. Команда делится на три группы – нападающие (три человека), защитники (два человека) и вратарь (один человек). Роль шайбы выполняет вопрос. Право ответа получает та группа, которая первая нажмет на кнопку. Первый вопрос задается двум тройкам нападения. Они могут совещаться. В итоге правильно ответившая тройка переходит в нападение. Следующий вопрос задается для этой тройки и пары защитников соперника. Если нападающие отвечают правильно, то в игру вступает вратарь. Он играет в одиночку против троих нападающих. Гол засчитывается, когда нападающие правильно отвечают на последний вопрос. Если правильного ответа никто не даст, то шайба остается на месте и следующий вопрос задается тем же игрокам. Игра идет три периода. Каждый период насчитывает 10 вопросов. Теоретически игра может закончиться со счетом ноль – ноль. В ходе игры допускаются замены по линиям. Например, вратарь может стать нападающим.

В чем мы видим плюсы этой игры. В ней сочетаются командные и индивидуальные формы. Каждый игрок может играть в тройках, парах и в одиночку, причем в рамках одной игры. Каждый игрок может проявить как свои командные, так и индивидуальные качества.

Данная технология была апробирована на финальной игре чемпионата по «Что? Где? Когда?» среди школьных команд Республики Коми 2016 года 27 - 28 февраля 2016 года. Она получила положительные отзывы участников и тренеров команд.

Теперь рассмотрим возможности применения данной игровой технологии непосредственно в образовательном процессе. Каждая образовательная задача логически распадается на составные части (алгоритм решения задачи). Таким образом, учитель может подготовить задачу, которая делится на три части. Команда, разделившись на микрогруппы (вплоть до возможного, а в идеале, необходимого, индивидуального участия), решает поставленную задачу. При этом можно совершать «замены», то есть переходить из группы в группу. Команда сама делит образовательную задачу на этапы и распределяет нагрузку. Решение первого этапа исключает первую группу. Она «дает пас» второй группе. «Вратарь» в одиночку заканчивает решение задачи и формулирует ответ-решение, которое будет считаться групповым. В этом случае формируется высокая степень ответственности за принятие решения и за команду. Идеально, когда каждый участник игры примерит на себя все игровые роли. Дальнейшие варианты реализации технологии могут изменяться в зависимости от фантазии учителя.

Пример реализации игровой технологии на уроке истории в 7 классе «Дворцовые перевороты. Фаворитизм XVIII века».

Ученики предварительно знакомятся с особенностями дворцовых переворотов, таким как – наличие женщин на русском престоле, высокая роль гвардии, фаворитизм и так далее. Игровая историческая задача формулируется как: «стать фаворитом Елизаветы Петровны и устранить своих конкурентов». Команды играют за «Шувалова» и «Разумовского», предлагая свои варианты решения задачи. Безусловно, командам необходимо учитывать исторические реалии, такие как: Семилетняя война, которую вела Россия, усиление роли дворянского сословия, ужесточение крепостничества, склонность императрицы к балам и маскарадам и прочее.

В начале игры, тройки нападения предлагают свои варианты решения задачи. Учитель выбирает выигрышную стратегию и команда, которая ее предложила «переходит в нападение». Против нападающих на втором этапе выступает пара защитников. Дальше алгоритм полностью схож с реальной игрой. В конце игры оглашаются итоги по форме: один представитель каждой команды формулирует итоговое решение, учитель подводит итог, отмечает удачные и неудачные решения и определяет выигравшую команду. Очевидно, что оценка успешности ставится как в рамках конкретной игры, так и с точки зрения исторического развития. Дополнительно, в рамках закрепления материала, можно провести «серию буллитов» в виде коротких ответов на конкретные вопросы по знанию терминов, дат, фамилий исторических деятелей.

Игровые технологии могут стать мощным инструментом в руках педагога, позволяя ему в свободной, ненавязчивой манере донести до учеников учебный материал.

### *Литература*

1. Кубок Украины среди школьников по брэйн-рингу 2013 года (Одесса). Младшая возрастная группа. Игры первого этапа: База вопросов «Что? Где? Когда?». [Электронный ресурс]. URL <http://db.chgk.info/question/cup13brj.1/3> (дата обращения: 18.06.2016).