

## **Интеллектуальные игры как способ гражданско-патриотического воспитания в рамках реализации ФГОС**

*Трегубов Александр Геннадьевич, учитель  
истории и обществознания  
МКОУ «Варгашинская средняя школа  
№1», Варгашинский муниципальный округ  
Курганской области*

Патриотическое воспитание подрастающего поколения всегда являлось одной из важнейших задач образования, ведь детство и юность — самая благодатная пора для привития священного чувства любви к Отечеству, а патриотизм - одна из важнейших черт всесторонне развитой личности. У детей должно формироваться чувство гордости за свою Родину и свой народ, уважение к его великим свершениям и достойным страницам прошлого.

Чтобы человек действительно чтит память предков, уважал Отечество, чувствовал ответственность за свою Родину, его надо таким воспитать. Следовательно, нравственно-патриотическое воспитание детей является одной из основных задач, основой формирования гражданина, а значит очень важно искать новые формы работы с детьми в этом направлении.

Ведущий вид деятельности в школьном возрасте – игра, и в то же время игра - это мощное средство коррекции поведения детей, формирования взаимоотношений, воспитания нравственно-волевых качеств. Использование игры как средства патриотического воспитания актуально. Существует большое количество разнообразных игр, нацеленных на развитие гражданской, патриотической позиции у молодого поколения. Любые, без исключения, виды игр подходят для реализации задач патриотического воспитания. Они помогают привить уважительное отношение к историческим и культурным ценностям родной страны. И сегодня я представляю вашему вниманию некоторые из них.

Но сначала мы определимся с необходимой нам терминологией.

Под интеллектуальной игрой следует понимать

1. Вид игры, основывающийся на применении играющими своего интеллекта/эрудиции;
2. Индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления.

У интеллектуальных игр есть свои функции:

1. Развитие мышления.
2. Развитие высших психических функций.
3. Развитие процессов анализа и синтеза.
4. Развитие обобщение и классификации.
5. Развитие логики.
6. Развитие сравнения и противопоставления.

Логические игры ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, вызывают интерес к познавательному общению, развивают внимание и др.

В рамках педагогической практики, я и вы, уважаемые коллеги, используем множество педагогических игр. И интеллектуальные игры, являются одними из них.

Говоря о классификации интеллектуальных игр, можно выявить несколько их видов.

По количеству участников: индивидуальные, групповые, коллективные.

По форме проведения: викторины (текстовые или сюжетные), квесты (исторические, ситуационные), стратегии (ролевые, импровизационные, экономические и т.п.).

Кроме того, игры со словами:

1. Словограмма
2. Кроссворд
3. Чайнворд
4. Ребус
5. Криптограмма

Тренировочно-инструментальные игры:

1. Лото
2. Карточки
3. Викторины
4. Кубики
5. Домино
6. Игры-тренажёры
7. Компьютерные игры

Для чего же нам нужны интеллектуальные игры?

Они позволяют посмотреть на решение той или иной образовательной проблемы с другой стороны, найти нестандартное, но логическое решение интересной задачи. Постоянное использование разнообразных задач приводит тому, что у обучающихся и педагогов происходит развитие:

- Творческих способностей
- Воображения
- Гибкости мышления
- Способности видеть проблему там, где её не видят другие
- Способности применять полученные знания и навыки
- Умение слушать и слышать членов своей команды

Также происходит развитие личностных качеств: самооценки, самоконтроля, толерантности, способности к сотрудничеству, самоорганизованности, коммуникабельности и самостоятельности.

Роль педагога заключается в открытии основных правил той или иной игры (зависит от её формы и вида) и правильной постановки задачи или

проблемы. В процессе самой игровой деятельности проходит формирование и развитие у человека творческих и интеллектуальных способностей. Это может происходить благодаря изменению роли учащегося, сочетанию разнообразных форм работы, межпредметных связей, внутренней и внешней мотивации, конкуренции между группами, созданию ситуации успеха, доверие со стороны педагога и другое.

Всё это, вместе с усвоением школьной программы приводит к появлению в обществе идеального гражданина своей страны, умеющего самостоятельно мыслить, принимать решения и отвечать за свои поступки и многое другое.

В рамках работы в нашей школе на постоянной основе проходят мероприятия по гражданско-патриотическому воспитанию в формате интеллектуальных игр.

Одной из таких современных форм патриотического воспитания можно считать квест-игру.

**Квест-игра** (квест – в переводе с англ. «путешествие») – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно выполняя задания. Каждое задание – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Если говорить о младших школьниках, то подобные игры заставляют их думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками. Суть любого квеста состоит в поиске как можно большего количества целей. Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения. Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления. При этом происходит приобщение ребенка к гражданско-патриотическим ценностям через знакомство с историей, особенностями культуры, природы, народных традиций Родины, ценностями родного края. Чувство удовлетворенности от выполненного задания способствует укреплению мотивационной основы патриотизма детей.

В нашей школе с 2019 года проходили следующие исторические квесты:

- «Оборона Севастополя»
- «Оборона Москвы»,
- «Партизанские тропы»,
- «Блокадный Ленинград»

В качестве примера можно привести несколько фрагментов заданий.

На станции «Шифровка» ребятам сообщают следующую легенду квеста: «Вы попадаете в ряды рабоче-крестьянской Красной Армии в начале

осени 1941 года, в районе Новгорода. Вы случайным образом перехватываете секретную шифровку с указанием населенного пункта, в котором немецкое командование планирует разместить артиллерийские батареи. Ваша задача как можно быстрее расшифровать название этого населенного пункта». В качестве дополнительного материала предлагается сама шифровка и азбука Морзе для расшифровки.

На станции «Хлебная карточка» есть своя легенда: «На фронте в танковом бою вы получили ранение и вас направили в блокадный Ленинград в госпиталь. Т.к. санитарок на всех не хватало, вам поручили отмерять выдачу хлеба раненым. Задание: отрежьте кусок хлеба, который полагается на одного человека (разным командам участников квеста - разные нормы хлеба, есть карточка нормы выдачи хлеба, но без указания веса, её предстоит заполнить). Команде необходимо за одно измерение определить вес каждого кусочка хлеба и выполнить задание.

Также одной из активно применяемых форм является спортивная версия игры «Что, Где, Когда». Она проводится среди учащихся 8-11 классов и приурочена к разным историческим событиям. Уже стало традицией проводить такой турнир, как «Дорога Победы» среди учащихся 10-11 классов Варгашинских школ №1 и №3, который проводится в конце апреля, в преддверии празднования Дня Победы.

В нашей школе, в рамках «Точки роста» работают различные объединения, одним из них является кружок «Эрудит» ребята из этого кружка участвовали в I, II, III игре «Что, Где, Когда?», областного этапа Всероссийских игр «Что, Где, Когда?» клуба интеллектуальных игр «Созвездие», на которых вошли в первую десятку. Также одним из значимых успехов наших ребят было второе место среди команд УрФО по игре «РИСК».

Безусловно, теория, очень важна, но как вопросы игры «Что, Где, Когда?» можно применять на практике. Для правильного ответа на вопрос «Что, Где, Когда?» («взятия» вопроса) требуется выполнить один или несколько логических шагов, интуитивный поиск, «озарение» и т. п. Вопросы, требующие от игроков прямого знания малоизвестных фактов, воспринимаются негативно, а вопросы, которые не требуют ничего, кроме прямого знания, вообще находятся за рамками игры. В качестве примера можно привести следующие вопросы:

Вопрос 1: Умеете ли вы считать до трех? Тогда сосчитайте и скажите, где, по ставшему известным в 1906-1907 гг. «утверждению» майора Ильи Алексеевича, какое-то время находился знаменитый полк из Мордовии?

Объяснение логики ответа: в вопросе есть два намёка на ответ. Первый намёк это вопрос первого предложения. Счёт до трёх необходим не только в математике, но и в вальсе. Вторая подсказка это известный 214 Мокшанский

полк, который после русско-японской войны располагался в Китае (Манчжурия), вместе с автором Шатровым И.А.

Ответ: на сопках Манчжурии.

Вопрос 2: Во время Второй мировой войны было потоплено судно "Бауле", что, в общем-то, достаточно частый случай в те времена. Трагизм ситуации усугубил груз, который, казалось бы, должен был помочь экипажу спастись, когда судно затонуло. На самом деле, именно этот груз и погубил оставшихся на плаву членов экипажа. Что перевозило судно?

Объяснение логики ответа: необходимо обратить внимание на второе предложение. Нужно ответить на вопрос, что могло спасти моряков после затопления корабля, но при этом погубило его. Нужно понять, раз дело происходит в море, то спасти моряков может то, что не тонет, а именно дерево. В качестве ответа можно принять лес или брёвна.

Ответ: лес или брёвна.

Вопрос 3: У будущего фельдмаршала Паульса на карте Сталинграда этот пункт был обозначен как «крепость». По одной легенде в разгар боёв он кричал подчинённым: «Когда вы его возьмёте!». Этот пункт был взят немцами только в январе 1943 года

Объяснение логики ответа: во время Сталинградской битвы было много моментов героизма и самоотверженности советских солдат, но объектов, которые можно было бы назвать «крепостью», не так много. Одним из таких объектов был знаменитый «Дом Павлова».

Ответ: Дом Павлова.

Таким образом, можно сделать вывод, что использовать игры в нравственно-патриотическом воспитании обязательно нужно. Они закаляют ребят, прививают чувство локтя, так как все игры в основном командные. Приучают к самостоятельности, ведь все тактические решения на поле игрового боя, принимают именно ребята, взрослые только могут наблюдать и корректировать общую стратегию развития игры. Развивают коммуникативные навыки, умение понимать друг друга, изобретать свои вербальные и невербальные способы общения. Процесс формирования нравственно-патриотических чувств будет проходить более успешно, если для формирования нравственно — патриотических представлений в работе с детьми будут использованы все виды игр.