

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ ПОДРОСТКОВ – УЧАСТНИКОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛУБА

Бочкова И.А.

*ГУО «Центр творчества детей и молодежи Новобелицкого района
г. Гомеля», руководитель интеллектуального клуба
(Республика Беларусь, г. Минск)*

Проблема развития познавательного интереса детей является одной из весьма актуальных тем современных социально-педагогических исследований. Сегодня приходится констатировать факт резкого спада интереса школьников к чтению, к усвоению развивающей информации и к обучению вообще. «Интеллектуальный нигилизм и инфантилизм» – так характеризуют многие специалисты ситуацию, сложившуюся в современной школе ситуацию. Несомненно, это приводит к резкому снижению общеобразовательного уровня абитуриентов, поступающих в ВУЗы. Они подчас абсолютно не ориентируются в самых простых вопросах как современной, так и классической литературы, истории и культуры вообще.

В нашей стране проблема познавательного интереса обостряется в связи с тем, что в условиях стремительных социально-экономических перемен падает престиж образования, интересы людей смещаются на материальное благополучие, обладание, которым не зависит от полученного образования. Поэтому многие научные исследования направлены на изучение познавательного интереса, доказавшего его разностороннюю роль, как сложного и значимого образования личности.

Под познавательным интересом мы понимаем положительное, эмоционально-поисковое отношение личности к предметам и явлениям действительности с целью их познания, проявляющееся в познавательной деятельности и являющееся ее мотивом. Многолетние исследования ученых – педагогов, психологов, культурологов – доказали, что познавательный интерес не является имманентно присущим человеку от рождения, он складывается в процессе жизнедеятельности человека, формируется в социальных условиях его существования [1; 2]. Необходимо целенаправленно формировать интерес учащихся к процессу познания, к способам поиска, усвоения, переработки и применения информации. Основой самообразования учащихся является сформированность у них интеллектуальных умений, так как интеллект включает в свою структуру познание. Сформированный познавательный интерес и навыки познавательной деятельности являются необходимым этапом становления личности, характеризующим приобретением новых качеств.

Особенно высоким потенциалом развития познавательного интереса подростков обладает внеучебная социокультурная деятельность, в которой они находят возможности для личностного самовыражения и самоутверждения (А.З. Зак, Е.Я. Гик, Л.В. Климович, Л.И. Козловская). Причем социокультурная деятельность оказывает стимулирующее влияние

на познавательный интерес учащихся разных уровней. Познавательный интерес создает условия для раскрепощения, ухода от стереотипов, формирования продуктивного и дивергентного типа мышления. Участие во внеклассных мероприятиях развивает у подростков ответственность за общее дело, стремление найти свое место в жизни [3–5].

Наиболее действенными условиями, представляющими собой эффективный способ социально-педагогического взаимодействия, способствующими активизации развития познавательного интереса, располагает подростковый клуб знатоков «Что? Где? Когда»? Однако прежде чем представить психолого-педагогические особенности деятельности данной формы клубных объединений, кратко представим историю возникновения и развития данной формы социокультурной деятельности.

«Что? Где? Когда?» (ЧГК) – интеллектуальная игра, придуманная В. Ворошиловым в 1975 году и положенная в основу одноименной телепередачи, где команда знатоков противостояла команде телезрителей. Задачей знатоков было за одну минуту методом мозгового штурма найти ответ на вопрос, присланный телезрителем. Вопрос выбирался случайным образом с помощью детского волчка, а игра велась до шести очков в пользу одной из команд.

Первые вопросы были придуманы самим В. Ворошиловым и редакторской группой программы, поскольку «команды телезрителей» еще не существовало, а позже, когда игра стала популярной, стали принимать вопросы от телезрителей. Известно, что ежедневно приходили мешки писем, на каждое из которых нужно было ответить, выбрать лучшие вопросы, проверить достоверность представленных фактов, отредактировать, подготовить, если надо, необходимые предметы.

Как правило, вопросы, задаваемые в передаче, требовали не столько специальных знаний, сколько общей эрудиции и нестандартного мышления. Первоначально какого-либо специального названия для игроков не существовало, однако в 1979 году появился термин «знаток». Теперь это слово стало привычным для описания участников игры, а клуб называется «клубом знатоков». Очень быстро количество желающих поиграть во «Что? Где? Когда?» стало таким большим, что ни один телевизионный формат не был в состоянии вместить всех, поэтому возникла так называемая «спортивная» версия игры. Ее главная особенность в том, что команды одновременно отвечают на одни и те же вопросы, соревнуясь друг с другом в количестве правильных ответов. Таким образом, число участников игры оказывается неограниченным, и даже география здесь не помеха: одни и те же вопросы могут задаваться одновременно на нескольких десятках игровых площадок по всему миру (такие турниры называются синхронными), а результаты включаются в общий международный рейтинг команд «Что? Где? Когда?».

В настоящий момент в оригинальный вариант «Что? Где? Когда?» (ЧГК) играют сотни команд по всему миру, а региональные и национальные клубы ЧГК объединены под эгидой Международной Ассоциации Клубов ЧГК. В

последнее десятилетие также огромное распространение получили очные фестивали интеллектуальных игр, когда на несколько дней представители клубов из разных стран и городов собираются вместе, чтобы пообщаться, обменяться опытом и, конечно, поиграть.

За время существования ЧГК возникло еще несколько интеллектуальных игр, которые стали неотъемлемой частью очных турниров, например, «Брейн-ринг» – командная игра, где важно не только правильно ответить на вопрос, но и сделать это быстрее противника; а также «Своя Игра» – индивидуальное интеллектуальное противостояние.

В настоящее время существуют многочисленные школьные клубы интеллектуалов практически во всех крупных регионах стран СНГ. Ценность участия школьников в клубе знатоков состоит в том, что познавательная деятельность в той или иной предметной области, рассматриваемой в рамках интеллектуальных игр, под влиянием интереса к ней активизирует психические процессы личности, приносит ей глубокое интеллектуальное удовлетворение, содействует эмоциональному подъему. Познавательный интерес к конкретной предметной области выступает как важный мотив активности личности, ее познавательной деятельности.

Элементы познавательной направленности имеют место в любом интересе, потому, что, интересуясь предметом или явлением, рассматриваемом в клубе знатоков, подросток, естественно, хочет ближе его узнать, ознакомиться с ним. Познавательный интерес представляет собой сплав, важнейший для развития личности, психических процессов. В такой интеллектуальной деятельности проявляются: *активный творческий поиск; исследовательский опыт; готовность к решению интеллектуальной задачи.*

Имеют место эмоциональные проявления, вложенные в познавательный интерес: *эмоции и удивления; чувство ожидания нового; чувство интеллектуальной радости; чувство успеха; спортивный азарт.*

Интеллектуальное, волевая и эмоциональная стороны, познавательного интереса составляют не его части, а единое, взаимосвязанное целое. Умственная и нравственная энергия подростка в рамках интеллектуальной игры находит выход в отвечающей его интересу деятельности, которая благодаря сильным внутренним побуждениям повышает интенсивность всех психических процессов: мышления, воображения, памяти, воли, эмоций. В свою очередь, сама деятельность, согретая радостью познания, насыщенная мыслью и поиском, становится более успешной, продуктивной и творческой. Все это, укрепляет чувства собственного достоинства школьника, неизмеримо повышает удельный вес его участия в коллективе сверстников и ценность его личности в глазах взрослых.

Интеллектуальный клуб отличается от урочно-лекционного процесса: минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Информация вводится в игровой процесс, закрепляется на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Школьник проходит путь от простого увлечения игрой (первый год

обучения) к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству, (второй и третий год обучения).

Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс, общения и познания; который, схематически можно представить в виде психологической цепочки; *интересно* играть и общаться – *интересно* воспринимать новое через игру – *интересно* узнавать новое самостоятельно – необходимо поделиться узанным – необходимо применить полученные знания и умения.

1. *Богданович, О. Н.* Интеллектуально-познавательные игры «Умному скучно не бывает»: практическое пособие для классных руководителей, заместителей директоров общеобразовательных учреждений, вожатых летних оздоровительных лагерей / О. Н. Богданович. – Мозырь : Белый Ветер, 2009. – 83 с.

2. *Бэйфэнг, Лю.* Игры на логику: Кит. Методика тестирования и развития интеллекта / Лю Бэйфэнг. – М. : ЭКСМО, 2002. – 239 с.

3. *Климович, Л. В.* Нам нужны сообразительные: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и школьных учреждений образования / Л.В. Климович. – Минск : Зорны верасень, 2007. – 221 с.

4. *Козловская, Л. И.* Игра в социокультурной деятельности / Л.И. Козловская // Воспитание личности в социокультурном пространстве / под общ. ред. В.Н. Наумчика. – Минск : Изд-во «Четыре четверти», 2008. – С. 33–43.

5. *Козловская, Л. И.* Игровые программы: условия успеха / Л.И. Козловская // Пазашкольнае выхаванне. – 2009. – № 10. – С. 43–45.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУЖИ