**Методика подготовки и проведения викторин в школе при изучении русского языка**

*Викторины* как особый вид внеклассных занятий сочетают в себе все особенности выше перечисленных форм внеклассной работы. Они обладают исключительной занимательностью и являются богатой почвой для формирования стойкого познавательного интереса школьников.

Одним из важных требований к выбору методов обучения является необходимость активизации учебно-познавательной деятельности слушателей. Активная мыслительная и практическая деятельность обучаемых в учебном процессе является важным фактором повышения освоения изучаемого материала.

Непосредственное вовлечение обучаемых в активную учебно-познавательную деятельность в ходе учебного процесса связано с применением соответствующих приемов и методов, получивших название активных методов обучения [Леонтьев А. А., 1975: 257].

Попробуем рассмотреть викторину в контексте творческих и интеллектуальных игр, конкурсов.

Они, в свою очередь выступают как средство развития и коррекции личности старших школьников.

Интеллектуальная игра - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

К активизирующим задачам относят следующие требования: сочетание посильности и определенной трудности - постепенное усложнение заданий; включение операций сравнения, сопоставления, обобщения, ведущих к активизации аналитической деятельности учащихся; введение операции «переноса знаний» в новую ситуацию; связанность заданий с интересами и жизненным опытом учащихся. К этим принципам, нами были добавлены моменты, облегчающие подросткам понимание заданий, учитывая их отставание в степени сформированности теоретического мышления - использование двигательных упражнений при формулировании вопроса и как подсказки для поиска правильного ответа; разыгрывание импровизированных сцен по ключевым моментам задания, применение парадоксальных вопросов для вызывания эмоциональных реакций.

При подготовке эксперимента задания интеллектуальных игр были построены так, чтобы эти условия (кроме последнего, поскольку жизненный опыт современных подростков далеко не всегда располагает к его использованию в развивающих ситуациях) в максимальной степени соблюдались. Особое внимание было уделено введению операции «переноса знаний», поскольку именно она, на наш взгляд, в наибольшей степени способствует творческому развитию личности подростков.

Участие в интеллектуальных играх требует от подростков развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из обязательных их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.

Кроме групповых занятий, на всех этапах работы в клубах интеллектуальных игр предусматривается и индивидуальная работа. Она не обязательно означает работу по типу консультирования - просто каждый подросток наряду с групповыми заданиями получает и свои личные, рассчитанные именно на его индивидуальные особенности. Формулирование этих задач возможно только после того, как у подростка возникает потребность во внутренних изменениях, и он сам обращается к руководителю за помощью. Надо отметить, что для многих подростков такое действие само по себе является серьезнейшим нравственным поступком, поскольку фактически означает отказ от образа взрослого как врага или противника.

Наконец, еще одним обязательным условием является недерективное введение инструкций. Более того, педагог прямо требует от подростка самостоятельности. Именно осознание собственной ответственности за свои действия и поведение является мощным стимулом для подростка в совершении даже эмоционально-трудных для себя действий. Особенно это важно для «трудных» подростков. Трудновоспитуемые рассматривают самовоспитание как процесс, оторванный от общественного воспитания, и потому положительно оценивают его. В этом проявляется их стремление к автономному социальному миру, к действиям, не ограниченным требованиям общества.

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на элементарные и составные (представляющие из себя сочетание элементарных). В свою очередь, элементарные игры можно классифицировать в зависимости от количества вариантов ответов, из которых участники выбирают правильный. Естественно, что любая интеллектуальная игра может проводиться как в индивидуальном, так и в групповом варианте.

Простейшей интеллектуальной игрой являются тестовые игры, которые представляют собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним – от 2 (эта игра называется «Веришь – не веришь») до 5 («Эрудит-лото»). Этот тип игр применяется обычно в качестве разминки, для игр с залом или в перерывах между «основными» интеллектуальными играми. Их достоинство – высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а также возможность варьировать сложность заданий.

Наиболее сложной из этих игр являются так называемые «странные обстоятельства», когда об искомом объекте сообщаются последовательно все более конкретные сведения. Чем раньше человек (команда) разгадает зашифрованное понятие, тем больше очков он получает.

Стандартный объем этих игр – 15 вопросов «Веришь – не веришь» или 8-10 вопросов «Эрудит-лото». (Конкретные примеры этих игр – см. *Приложение*)*.*

Этот вид игр является серьезным средством развития, когда в них содержится неявный, но четкий алгоритм поиска правильного решения, задание представляет из себя парадокс, и/или требует принятия парадоксального решения.

Вторую группу (относительно малораспространенную) составляют игры, которые условно можно назвать «заполнением пропусков» (во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое необходимо восстановить или вспомнить), «восстановлением списков» («Кто кого любил», «Откуда взята фраза», «Поговорим на разных языках»).

Третью группу составляют игры, в которых участникам предлагается сгруппировать предметы по определенным признакам, чаще всего выделяемым самими участниками. В Клубах интеллектуальных игр разработаны несколько вариантов таких игр:

*«Каждый охотник желает знать».* Весьма важной характеристикой пространства является его цветовое оформление. Цвет является так же основой эмоциональной памяти человека. Поэтому при коррекции пространственного элемента хронотопа, мы применяем эту игру, которая может быть в двух вариантах – в первом из них участвует семь игроков, каждому из которых «поручен» определенный цвет (на первых этапах это цвета основного спектра, потом задания могут быть усложнены). Затем называется тот или иной объект, и за ограниченное время в условиях соревнования на этот стимул должен отреагировать соответствующий игрок. При наличии большого помещения ответ может быть затруднен необходимостью выполнить дополнительные манипуляции с пространством. В более простом варианте игры, (может участвовать не менее двух человек), каждому игроку нужно в условиях соревнования (или ограничения времени) правильно назвать цвет определенного объекта.

*«Север – Юг»* Эта игра также применяется для формирования рационального образа пространства. Проводится она в форме соревнования, участвуют обычно пары. Ведущий называет объект (элемент географической среды, литературный), а участники должны ответить (причем отвечает только тот, за кем закреплено соответствующее направление, что требует координации в паре). Находится ли этот объект севернее или южнее (вариант – западнее или восточнее) заданного ведущим объекта). Более сложным вариантом игры является тот, при котором участники должны в виде правильного ответа изменить соответственно условиям свое пространственное положение.

Четвертую группу представляют интеллектуальные игры, в которых участникам предлагается за определенное время ответить на тот или иной вопрос. Индивидуальную форму представляет «Своя игра» (в ней обычно участвуют по три участника в каждом туре).

Однако основными играми этого типа, несомненно, являются «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?». Первая представляет из себя очное состязание команд, а вторая – турнир, в котором задача команды состоит в том, чтобы набрать максимальное количество очков.

*Что? Где? Когда?*

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время наиболее сложной и интересной из всех игр, превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).

2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.

3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.

4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится «ключевое» слово.

5. В случае, если в ответе команды содержится более чем одна версия, – он не засчитывается.

6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а также от уровня подготовки команд).

7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.

Вопросы к «Брейн-рингу» составлялись с учетом изучения и повторения многих тем предусмотренных учебной программой по русскому языку.

Можно сказать о прямой связи вопросов, использованных в викторине, практически со всеми темами программы изучения русского языка в 8 классе. Заранее разобранные вопросы и вопросы, направленные на повторение, облегчают задачу учащихся.