

Использование интеллектуальных игр в церковной образовательной деятельности

В статье предлагается опыт использования интеллектуальных игр, адаптированных для учебного процесса в воскресных приходских школах и православных духовных семинариях. Участие в тематических играх обеспечивает повышенную заинтересованность и высокую усвояемость материала учащимися, а также развивает креативность, стрессоустойчивость и умение работать в команде. Особое внимание уделено методике составления вопросов для тематических интеллектуальных игр.

Ключевые слова: тематическая интеллектуальная игра, преподавание в церковных учреждениях, развивающее обучение, составление вопросов, вопросно-ответные формы обучения.

В наши дни повсеместное распространение получили молодежные интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», в которых команды состязаются между собой, отвечая на нестандартные вопросы [см., напр.: 2]. Такие игры представляют собой интересную и эффективную форму развивающего досуга для людей любых возрастных групп, в первую очередь, молодежи, школьников и студентов.

В настоящее время в высших учебных заведениях для активизации педагогического процесса вместе с другими современными средствами педагогики достойное место предлагается отводить и практике проведения интеллектуальных игр [3, с. 40].

Уникальной особенностью интеллектуальных игр являются вопросы. В «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге» постепенно был сформирован особый тип вопроса, ориентированный не столько на эрудицию, сколько на логику, фантазию, изобретательность [5, с. 3]. «Вопросы могут быть как легкими, так и трудными, могут быть рассчитаны на разный уровень сообразительности и эрудиции, что делает интеллектуальные игры потенциально интересными для людей с различным уровнем знаний и развития интеллекта» [5, с. 3].

Участие в интеллектуальных играх способствует также развитию стрессоустойчивости, навыков общения, формированию коммуникативной и конфликтологической компетентности, так как участникам приходится использовать командные взаимодействия, мыслить и принимать решения в условиях острого дефицита времени [5, с. 3].

Церковная деятельность и интеллектуальные игры. Интеллектуальные игры могут быть с успехом использованы и в церковной образовательной деятельности: в детских и взрослых Воскресных школах, православных гимназиях, семинариях, молодежных клубах. Вашему вниманию предлагается 12-летний опыт использования интеллектуальных игр в практике преподавания в Воскресной школе храма св. прав. Лазаря Четверодневного Новосибирской епархии (а в последние годы – еще и преподавания в Новосибирской православной духовной семинарии).

Темы для таких игр могут быть практически любыми, все зависит от образования и компетенции конкретного преподавателя (например, церковные праздники, Четвероевангелие, Апостол, библейская история, Пятикнижие Моисеево, Псалтирь и т. д.). Главное, тема, выносимая на игру, должна быть предварительно проработана командами с преподавателем или самостоятельно. Если на игру приглашаются команды других заведений, то организаторы должны заранее представить им подробную программу для подготовки.

Необходимо заметить, что сам процесс разработки и проведения каждой интеллектуальной игры вынуждает преподавателя основательно углубиться в материал своего предмета, настраивает на креативный поиск, что впоследствии помогает более качественно и интересно преподавать свой предмет. К тому же постоянно пополняемый банк тематических вопросов дает возможность использовать нужные материалы по отдельности на занятиях.

Опыт использования интеллектуальных игр в практике прихода во имя св. Лазаря Четверодневного Новосибирской епархии и Новосибирской православной духовной семинарии. Изначально идея проведения интеллектуальной игры возникла как способ активизации общения и сотрудничества молодежи прихода – старшеклассников, которые не собирались посещать Воскресную школу. Впоследствии форма игры была адаптирована для учебного процесса Воскресной школы как итоговый тест после изучения конкретной темы в течение одного или двух семестров, и игры стали проводиться регулярно 1 – 2 раза в год¹. То есть учащиеся Воскресной школы прихода всегда находятся в состоянии подготовки к следующей игре. А поскольку у всех них уже есть опыт участия в таких мероприятиях, они прекрасно представляют, для чего им скоро пригодятся новые знания, что обеспечивает повышенный интерес к занятиям и высокую усвояемость материала.

Часто на игры приглашаются команды из других приходов, православных гимназий города Новосибирска. С 2009 года количество участвующих команд возросло настолько, что игры стали проводятся в стенах Новосибирской православной духовной семинарии².

В отличие от классических игр такого рода [4], тема каждой игры заявляется заранее. Таким образом, команды имеют реальную возможность подготовиться к мероприятию, охватив весь необходимый материал.

О составлении вопросов. Самое важное в интеллектуальных играх – вопросы³. Важно составить их интересно, информативно, сочетая разный уровень трудности; стараться придумать неожиданную подачу знакомого материала, а кое-где и сыграть на шаблонности представлений «всезнаек». Преподавателю следует как можно более детально представлять объем знаний будущих игроков: в таком случае можно подготовить интересные узкоспецифичные вопросы. В идеале совокупность вопросов должна охватывать весь пройденный по теме материал.

¹ Всего с 2006 по 2018 год было разработано около 15 тематических игр. Некоторые из них были проведены неоднократно.

² Надо сказать, что взрослым прихожанам-болевщикам так понравилась атмосфера интеллектуальных игр, что они тоже захотели в них участвовать. И с 2011-2012 учебного года образовался взрослый филиал Воскресной школы, который тоже готовит и выставляет свою команду наряду с детьми и молодежью.

³ См.: Таблица 1. Классификация вопросов для интеллектуальной игры.

Конечный комплект вопросов на одну игру должен быть разнообразным, содержать много полезной информации. «Вопросы должны содержать в себе еле заметные на первый взгляд зацепки, подталкивающие ход мысли в нужном направлении. Задаваться в корректной форме с четкой формулировкой и предполагать однозначный ответ» [3, с. 14]. Обязательно должны присутствовать вопросы, где требуются не столько знания, сколько логика и образное мышление.

Для наглядности приведем обзор тематики вопросов одной интеллектуальной игры, посвященной книге Псалтиры: 1. Работа с древним египетским гимном. 2. Обзор еврейских музыкальных инструментов. 3. Стихи псалмов и их параллельные евангельские сюжеты. 4. Страница из Киевской Псалтири. 5. О строительстве памятного монумента в Израиле. 6. Работа с алфавитным псалмом и еврейской азбукой. 7. Избранные псалмы двенадцатых праздников. 8. Переносные значения слов в псалмах. 9. Надписания псалмов Давида и его житие. 10. Блиц-вопрос – узнать псалмы по подсказкам. 11. Знакомство с литературными переложениями псалмов русскими поэтами. 12. Узнать псалом по ключевым словам. 13. Ария из оперы. 14. Миниатюры из Хлудовской Псалтири. 15. Книга Тегилем из еврейского Танаха. 16. Пословицы и фразеологизмы библейского происхождения.

Приступая к составлению вопросов по выбранной теме, преподавателю надлежит сразу определить основные направления, которые обязательно должны быть проработаны на игре. Например, если тема связана с историей, то тут необходимо использование карты.

Большой объем материала покрывают собой различные варианты вопросов на соответствия (к примеру, в приведенном выше перечне вопросов из игры «Псалтирь» такими являются 3, 7, 11, 14 и 16 вопросы). Материал для таких вопросов можно черпать из литургики, библеистики, библейской географии, толковой Библии, литературы, иконописи, истории и т. п. Например, вопрос 11 из перечисленных предлагает командам разложить названия авторских переложений псалмов Г. Р. Державиным в соответствии с их номерами в Псалтири (для чего требуется открыть каждый псалом в Псалтири, уловить его смысл и найти подходящее название из предложенных).

Хорошо знакомые факты желательно прикрывать слоями новой информации, чтобы игроки, обсуждая вопрос, сделали для себя неожиданное открытие и порадовались. Например, такой вопрос: после подводки о том, что в богослужбном круге нередко прослеживается связь в днях памяти связанных между собой событий или святых, участникам игры по теме «Пятикнижие Моисеево» предлагают догадаться, какая икона Божией Матери празднуется в день памяти пророка Моисея (правильный ответ: «Неопалимая купина»).

Некоторые «обязательные» вопросы можно «оживить», предложив работу с иллюстрациями. Пример: на игре, посвященной Новосибирской епархии, командам раздавались фотографии иконостасов различных храмов епархии, и они должны были догадаться, в честь какого праздника или святого назван каждый храм. Для ответа на этот вопрос нужно было вспомнить местоположение храмовой иконы на иконостасе, а затем еще распознать иконы.

¹ Игра была проведена в феврале 2013 года в Новосибирской православной Духовной Семинарии, участвовало восемь команд из разных приходов Новосибирской епархии, в том числе команда семинаристов и две команды прихода св. Лазаря.

IX Церковно-педагогический диалог...

Иногда удается из простого вопроса сделать неожиданный «штучный» вопрос, способный произвести эффект своей неожиданностью. Пример: после короткой подводки об округах Новосибирской епархии дается фотография одного из храмов г. Новосибирска и карта епархии и звучит вопрос: какой округ пересекут птицы (в небе на фото с храмом), вылетая за пределы епархии, если они не изменят своего курса? (Тут требуется догадаться сориентироваться по кресту на куполе храма и понять, что птицы держат курс на север.)

Особенные требования, заранее прописанные в программе для подготовки, могут позволить задать интересный вопрос и порадовать тех, кто не забыл об этом пункте программы. Пример: при подготовке к игре по Пятикнижию Моисееву предлагалось выучить первый и последний стих каждой книги наизусть. А на игре команды узнали еврейское звучание названий этих книг и их перевод, а также тот факт, что книги названы по своим первым словам. Поэтому заданием было определить, какой книге какое еврейское название соответствует.

Можно готовить вопросы, направленные на систематизацию всего материала, группировать схожие элементы, заставляя игроков собирать ответ из разных областей памяти. Получив его, во-первых, нужно было догадаться, что означают пазлы, а потом каждому пазлу поставить в соответствие конкретного персонажа из Пятикнижия (на пазлах картинки изображают содержание снов различных людей).

Для получения наиболее качественного набора вопросов преподавателю необходимо как можно раньше приступить к обдумыванию основных направлений программы и поиску подходящей информации. Найдя интересную новую информацию, нужно придумать, как ее обработать и подать будущим игрокам. Случается, что для получения желаемой сложности вопроса приходится взвешивать и обдумывать буквально каждое слово. Пример рождения одного вопроса: в период подготовки к интеллектуальной игре по Апостолу случайно была найдена информация о развалинах церкви диакона Филиппа в окрестности Иерусалима, которые находятся на предполагаемом месте встречи Филиппа с евнухом эфиопской царицы [1]. Известное апостольское зачало содержит некоторое географическое уточнение этого места [Деян. 8:26]. Поэтому было решено выдать командам карту окрестностей древнего Иерусалима с дорогами и попросить указать верное направление. Для усиления интриги в условии вопроса имя диакона Филиппа не называлось, а игроки получили фотографии храма и текст одной стихиры из службы этому святому, в которой как раз вспоминалась эта история, но имя не называлось.

Заключительный этап подготовки к игре: продумывание порядка расположения вопросов и оформление презентации, назначение критериев оценивания каждого вопроса, распечатка материалов к игре.

Интеллектуальная игра. Для проведения игры требуется минимум три команды, число участников в команде – в среднем 6 человек – как в играх «Что? Где? Когда?». Одна интеллектуальная игра длится примерно полтора часа, за которые командам приходится отвечать на 16 вопросов разной сложности¹. Вопросы и ответы для наглядности сопровождаются соответствующими слай-

¹ Количество вопросов было предложено на семинаре по методике проведения интеллектуальных игр. Такое количество вопросов дает возможность достаточно широко охватить тему и позволяет играющим успеть полноценно включиться в процесс игры.

дами. Во время обсуждения звучит фоновая музыка. Командам часто приходится работать с печатным материалом: текстами, схемами, иллюстрациями¹. Комплекты вопросов сохраняются и впоследствии используются повторно в другом кругу участников.

Заключительная часть каждой игры должна быть яркой, эмоциональной. Она включает в себя подведение итогов и вручение дипломов всем командам-участникам, призы (обычно торты), общую фотографию и традиционное чаепитие. Показателем успешно и с пользой проведенной игры является, на наш взгляд, условие набора всеми участвующими командами не менее половины от максимального количества баллов, а лучше, если не менее 70%.

Как правило, все участники каждой проведенной интеллектуальной игры, в том числе и гости, получают удовольствие от такого креативного и познавательного опыта общения и работы в команде и готовы встретиться вновь на следующей игре.

В ближайшие дни после мероприятия на занятии с преподавателем обязательно происходит анализ прошедшей игры, обсуждение каждого вопроса и обмен впечатлениями. Учащиеся делают выводы и проговаривают их вслух.

Заклучение. В образовательной практике церковного учебного заведения, как и любого другого образовательного заведения, интеллектуальные игры позволяют создать необходимые оптимальные условия построения учебной, внеучебной и самостоятельной познавательной деятельности обучаемых, обеспечивающие возможности творческой самореализации [3, с. 12] и способствующие развитию качеств, имеющих большое значение в современном информационном обществе, таких как: умение работать в условиях дефицита времени, стрессоустойчивость, формирование коммуникативной и конфликтологической компетентности, стремление к ответственности, работа в команде [5, с. 3]. В процессе игры в полной мере задействованы мышление, память, требуются особые качества: наблюдательность, умение сопоставлять, анализировать, комбинировать [3, с. 16].

Участие в тематических интеллектуальных играх способствует лучшему усвоению пройденного материала учащимися. Во-первых, часто наблюдается легкий интеллектуальный ажиотаж в период подготовки к игре, так как всем командам хочется достойно показать себя. Во-вторых, материал, проработанный в условиях острой нехватки времени, то есть в стрессовой ситуации, лучше фиксируется в памяти. Далее, в командном взаимодействии неизбежно происходит обмен знаниями у участников. Кроме того, как уже говорилось, многие вопросы содержат совершенно новую для учащихся информацию в рамках пройденной темы.

Добавим, что в практике обучения в православных семинариях интеллектуальная игра может занять «достойное место, так как, в отличие от многих традиционных приемов педагогики, больше ориентирована на формирование профессионально значимых качеств личности, необходимых для выполнения культуuroохранительной, культуротворческой, социоорганизационной и социопедагогической функций специалиста социально-культурной сферы, подразумевающих развитие способности к управленческой, организаторской, воспитательной, учебно-служебной деятельности, широкий кругозор» [3, с. 3].

¹ Формат иллюстраций подбирается максимально удобным для работы команд, обычно А 4 или А 3.

Литература

1. Иерусалим – Новый город. Церковь Филиппа Диакона [Электронный ресурс] // Соборы. ру. Народный каталог православной архитектуры. – URL: <http://sobory.ru/article/?object=16070> (дата обращения: 12.12.2018).
2. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. – URL: <https://moovoi.org/chgk/42-chgk-2012/1312-intellektualnaya-igra-chto-gde-kogda> (дата обращения: 17.12.2018).
3. Мандель, Б. Р. Интеллектуальные игры как средство развития профессионально значимых качеств будущего специалиста социально-культурной сферы [Электронный ресурс]: дис. ... канд. пед. наук. – М., 2005. – С. 40. – URL: <http://www.dissercat.com/content/intellektualnye-igry-kak-sredstvo-razvitiya-professionalno-znachimyykh-kachestv-budushchego-s#ixzz5XvhBNu6s> (дата обращения: 07.12.2018).
4. Организации и проведения интеллектуальных игр: описаны типы игр, классификация вопросов, алгоритм построения интеллектуальной игры. [Электронный ресурс]: сб. мат-в по вопросам организации и проведения интеллектуально-познавательных игр. – №14. – Ноябрьск, 2009. – 78 с. – URL: <https://refdb.ru/look/1390530-pall.html> (дата обращения: 07.12.2018).
5. Тобенгауз, П. М. Интеллектуальные игры в вузе как средство развития личности студента [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.ssa-rss.ru/files/File/KomitetyROS/Obrazovanie/Tobengauz.pdf> (дата обращения: 07.12.2018).

I. P. Solodkin

Using intellectual games in the church educational activities

The article offers the experience of using intellectual games adapted for educational process in Sunday parish schools and Orthodox theological seminaries. Participation in thematic games provides increased interest and high digestibility of the material by students, as well as develops creativity, resistance to stress and the ability to work in a team. Particular attention is paid to the methodology of questions for thematic intellectual games.

Keywords: thematic intellectual game, teaching in Church institutions, educational training, formulation of questions, the question-answer form of training

References

1. Jerusalem is a New city. The Church of Philip the Deacon. The tract of Ein El-Haniyeh. [Electronic resource]. Mode of access: <http://sobory.ru/article/?object=16070> (date accessed: 12.12.2018).
2. Intellectual game «What? Where? When? [Electronic resource]. Mode of access: <https://moovoi.org/chgk/42-chgk-2012/1312-intellektualnaya-igra-chto-gde-kogda> (date accessed: 17.12.2018).
3. Mandel B. R. Intellectual games as a means of development of professionally significant qualities of the future specialist of social and cultural sphere. Doctoral dissertation. Moscow, 2005. – p. 40. [Electronic resource]. Mode of access: <http://www.dissercat.com/content/intellektualnye-igry-kak-sredstvo-razvitiya-professionalno-znachimyykh-kachestv-budushchego-s#ixzz5XvhBNu6s> (date accessed: 07.12.2018).
4. Organization and conduct of intellectual games: describes the types of games, classification of issues, the algorithm for building an intellectual game. (Collection of materials on the organization and conduct of intellectual and educational games). No. 14. Noyabrsk, 2009, 78 p. [Electronic resource]. Mode of access: <https://refdb.ru/look/1390530-pall.html> (date accessed: 07.12.2018).
5. Tobenhaus P. M. Intellectual games at the University as a means of developing the student's personality. [Electronic resource]. Mode of access: <http://www.ssa-rss.ru/files/File/KomitetyROS/Obrazovanie/Tobengauz.pdf> (date accessed: 07.12.2018).

Классификация вопросов для интеллектуальной игры

Продуктивные	На сообразительность	«Ответ в вопросе»	Умение вычленять необходимые сведения из представленной информации
		«Вопросы-подловки»	Остроумные вопросы, уводящие в сторону
		«Оригинально о банальном»	На известные вещи смотрят под другим углом
	«Неизвестное об известном»		Дается малоизвестная информация об известных вещах
	«Вопросы-задачи»		На логику и ассоциативное мышление
	«Тестовые» (на соответствие)		С вариантами ответов
Без вариантов ответов			
Допустимые	Воспроизводящие		Рассчитаны только на память. Задаются лишь по пройденному материалу
	Воспроизводящие «с уловкой»		Требуют не только памяти, но и внимания