

А. В. Корзун,
МГГИПК и ПКО,
г. Минск, Беларусь

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТУРНИР «”ДА” И “НЕТ” ГОВОРИТЕ!» КАК СОДЕРЖАНИЕ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Турнир, описанный в статье, проводился как воспитательное мероприятие в группе учащихся первого курса Минского педагогического колледжа № 2 им. М. Танка. Учащиеся этой группы изучали курс дошкольной педагогики по альтернативной модели в рамках экспериментальной работы «Создание системы подготовки специалиста дошкольного образования, способного к построению процесса средствами ОТСМ-ТРИЗ». Об этой работе автором написан ряд статей¹. Ресурс учебного времени жёстко регламентирован, и не отличается от того ресурса, который предусмотрен на реализацию традиционной программы. Поэтому внеклассная работа была использована как дополнительный временной ресурс. Следует отметить, что первоначальных навыков по работе с задачей с недостатком данных учащиеся не имели. Мероприятие рассчитано на два академических часа. В качестве зрителей и счётной команды выступали педагоги, присутствовавшие на мероприятии в рамках обмена опытом. К моменту проведения игры в курсе педагогики был изучен раздел «История развития зарубежной и отечественной педагогической мысли».

Цель мероприятия: посредством интеллектуальных игр «Да-Нет» формировать у будущих педагогов интерес к педагогической профессии, к изучению профессионально значимых дисциплин, формировать первичные навыки сужения поля поиска ответа на задачу, побуждать к самостоятельному выявлению разных способов сужения поля поиска на основе рефлексии собственной мыслительной деятельности, введение в практику решения задач «Да-Нет».

План:

1. Распределение на команды, выбор капитанов.
2. Объяснение правил игры.
3. Представление счётной команды.
4. Игра.
5. Подведение итогов.

Правила игры². Турнир состоит из 3-5 туров. В каждом туре решается одна задача. Число туров выбирается исходя из ресурса времени. Продолжительность одного тура до 15 минут. Можно ввести правило: если задача не решена за 20 минут, она снимается, и игроки переходят на следующий тур.

Ведущий ведёт турнир, т.е. задает (предлагает) задачи, даёт комментарии и отвечает на вопросы. Вопросы команды задают таким образом, чтобы на них

¹ См.: [http:// www.trizminsk.org/e/prs/ko.htm](http://www.trizminsk.org/e/prs/ko.htm).

² Правила разработаны Н. Хоменко и С. Соколовым и адаптированы автором для конкретного мероприятия – прим. автора.

можно было ответить: «Да!», «Нет!», «И да, и нет!», «Нет информации!», «Не существенно!») Если на вопрос нельзя ответить перечисленными выше способами, то ведущий говорит: «Вопрос сформулирован некорректно». На такой вопрос ответа не следует и за него команда получает ноль баллов (как будто она вообще не задала вопроса).

На обдумывание вопроса команды получают по 1-2 минуты (за временем следит счётная команда).

На вопросы участников отвечает ведущий. Он отвечает устно, таким образом, чтобы каждый участник слышал все вопросы и ответы на них. Перед ответом ведущий вправе уточнить у участника (капитана команды) смысл вопроса.

Если кто-то из участников знает ответ на предложенную задачу, то он должен заявить об этом ведущему. В этом случае задача должна быть заменена.

Ведущий имеет право признать продолжение решения необязательным и прекратить решение в случае: подсказки от зрителей; «выхода» по мнению ведущего на ответ.

После каждого тура организуется трёхминутный перерыв, во время которого команды по очереди проводят двигательную или развлекательную паузу.

После каждого вопроса ведущий (жюри) оценивает вопрос по трехбалльной системе – 1, 2, 3 балла за вопрос.

Критерии оценки:

- 3 балла – ответ на вопрос резко сужает поле поиска, отсекает класс объектов, время года, историческую эпоху, группу, обладающую определёнными общими признаками,
- 2 балла – ответ на вопрос носит несколько общий или промежуточный характер, исключает группу объектов по второстепенному признаку,
- 1 балл – ответ на вопрос не проясняет ситуации, является перебором вариантов (исключает один, случайно выбранный объект или факт).

Жюри имеет право выставить (-1) балл за поведение, недостойное участника турнира, и эта оценка отнимается от набранных за тур очков. За каждый тур участник «зарабатывает» свои очки – сумму баллов по всем заданным вопросам. Общий итог за турнир у каждой команды – сумма баллов, набранных во всех турах.

Ход игры. На доске написаны критерии выставления баллов и цитата: «Многознание уму не научает. Надо уметь думать!» (Гераклит).

1-й тур. Перед участниками фото галерея выдающихся представителей философско-педагогического направления: Н. К. Крупская, А. С. Макаренко, И. Н. Ульянов, К. Д. Ушинский, П. Ф. Лесгафт, И. Г. Песталоцци, Я. А. Коменский, В. А. Сухомлинский, Р. Оуэн.

Разминка команд: назвать фамилии педагогов, чьи портреты на доске.

Задача: Я загадала одного из представителей истории педагогической мысли. Его портрет на доске. Отгадайте, кто загадан.

Вопросы, заданные учащимися:

– Это зарубежный педагог? // Да.

- Это представитель дальнего зарубежья? // Нет.
- Русский педагог? // Да.
- Представитель Царской России? // Да.
- Известен как автор рассказов для детей? // Да.

Ответ: К. Д. Ушинский.

Рефлексия: Как сужали поле поиска ответа на задачу? Какие признаки были выделены? Признак места (отечественный или зарубежный); признак времени (когда жил педагог); дополнительный признак – чем известен кроме педагогической деятельности.

Ввести ограничение: таким способом в дальнейших турах не пользоваться.

2- тур. Задача: отгадать, кому принадлежит высказывание. «Есть дети с острым умом и любознательные, но дикие и упрямые. Таких обычно ненавидят в школах и почти всегда считают безнадежными. Между тем из них обыкновенно выходят великие люди» (Я. А. Коменский)

Вопросы, заданные учащимися, в этом туре строились по линейному признаку – «Правее-левее». Ответ был найден за три вопроса.

Рефлексия: какой способ сужения поля поиска оказался продуктивнее – первый или второй?

Вывод: если поле поиска сужать, отсекая примерно половину при каждом вопросе, то процесс отгадывания получается продуктивнее.

Ввести ограничение: таким способом также больше в этой игре не пользоваться.

3-й тур. Задача: «Его имя носит один из крупнейших педагогических университетов в России, но в мировой истории он более известен другим. О ком идёт речь?»

Вопросы, заданные учащимися:

- Есть ли портрет педагога в фото галерее на доске? // Да.
- Имя этого педагога в этой игре уже называли? // Нет.
- В портрете этого педагога есть какие-нибудь дополнительные аксессуары (очки, головной убор и т.д.)? // Нет.
- Его деятельность в образовании связана с активной практикой? // Да.

Ответ: Илья Николаевич Ульянов. Его имя носит Ульяновский педагогический университет, но в мировой истории он более известен не как педагог, а как отец В.И. Ленина – вождя мирового пролетариата.

Рефлексия: по каким признакам отгадали имя?

Признак наличия фото; признак внешнего вида (наличие дополнительных деталей в портрете); признак содержания деятельности (связь с активной практикой).

Ввести ограничение: не спрашивать в дальнейших турах, есть ли портрет педагога в фото галерее на доске.

Двигательная пауза (игру проводят сами учащиеся, в нашем случае, это учащиеся, занимающиеся в школе ЮНЕСКО по программе «Равный обучает Равного»).

4- тур. Задача: «Он взялся за несбыточное, создал невозможное, этим прославился, но от этого же и пострадал».

Вопросы, заданные учащимися:

- Пострадал, значит, лишился чего-то? // Да.
- Лишился жизни? // Нет.
- Лишился состояния? // Нет.
- Лишился работы? // Да.
- Изучали ли мы этот факт на уроках педагогики? // Да.
- Это представитель Советской эпохи? // Да.

Ответ: Антон Семёнович Макаренко взялся за создание колонии для малолетних преступников в 20-м году. Ему была поставлена цель – создать воспитательное учреждение нового типа, в котором бы происходило формирование у воспитанников нового сознания, в соответствии с требованием времени. Такого опыта у молодой Страны Советов ещё не было. А. С. Макаренко выполнил задачу, но позже за свои методы работы был обвинён в антисоветском воспитании и отстранён от должности заведующего колонией.

Рефлексия: что затрудняло процесс отгадывания?

- Можно было отгадать быстрее, но мешали ограничения в правилах сужения поля поиска, наложенные предыдущими турами.

5-й тур. Задача: В этом городе много культурно-исторических памятников. Многие из них имеют отношение к истории образования Беларуси. А чем уникален ЭТОТ памятник? О чём идёт речь?

Вопросы, заданные учащимися:

- Памятник поставлен человеку? // Нет.
- Отражает историческое событие? // Нет.
- Памятник открыт в текущем веке? // Да (учащиеся просят разрешения взять карту Беларуси, т.к. речь идёт о Белорусском городе).
- Памятник открыт в Минской области? // Нет.
- В Витебской? // Да.
- В Полоцке? // Да.
- Открытие памятника праздновалось как национальный праздник? // Да.

Ответ: Речь идет о памятнике букве «Ў»¹, недавно открытом в Полоцке. Уникальность памятника в том, что он увековечивает не личность и не историческое событие, а букву – специфический признак белорусской грамматики.

Рефлексия: Какие признаки для вас оказались самыми существенными в поиске ответа? (место нахождения памятника, время открытия и то, что открытие стало национальным праздником – событие, которое активно отражалось в прессе).

Итоговая рефлексия:

¹ Буква «Ў» (У нескладовае) – означает специфический для белорусского языка звук, называемый у-кратким. Произносится созвучно английскому W, заменяет в некоторых случаях «В» после гласной. Наличие этой буквы принципиально отличает белорусский язык от языков ближайших славянских соседей (русского, украинского, польского).

1. Назовите/определите одним словом своё настроение к окончанию игры.

2. Что нового вы сегодня узнали?

- То, что необычность поведения одарённых детей была замечена ещё в XVII веке Яном Коменским.
- В некоторых случаях найти ответ можно даже не имея специальных знаний по предмету (на примере туров № 2 и 3).
- Что сужать поле поиска ответа на вопрос можно разными способами.

3. Чему научились?

- Следить за тем, как протекает процесс обсуждения.
- Принимать во внимание ту информацию, которая уже получена.
- Управлять собственным ходом мыслей.

Подведение итогов (подсчёт баллов). При подведении итогов ведущим или членами счётной команды отмечались наиболее удачные вопросы по всем турам, обращалось внимание на типовые ошибки, допущенные участниками в процессе игры. Поздравление победителей. Вручение призов (брошюр по дошкольной педагогике и дисков с материалами профессиональной значимости).