

А. И. ВОРОНЕНКО
Юридический факультет,
кафедра политической социологии

РАЗВИТИЕ СОЦИАЛЬНО-АКТИВНОЙ ЛИЧНОСТИ В КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Каждый человек рождается с потребностью познания окружающего мира. В дошкольном и в младшем школьном возрасте дети проявляют значительные творческие способности. Поступив в школу, ребенок подчас разучивается думать. За него думают авторы учебников и учителя. На уроке излагаются те сведения, которые должны быть усвоены, ставятся вопросы и тут же предлагаются ответы на них, формулируются задачи и объясняются способы их решения. Ученик должен запомнить изучаемый материал, повторить его дома и выполнить упражнения, необходимые для тренировки усваиваемых навыков. Заучивание – вот основной принцип обучения детей в школе.

Конечно, ортодоксальные сторонники существующей системы образования приведут множество примеров способных и умных детей – победителей олимпиад и различных конкурсов (таких как конкурс школьных научно-исследовательских работ), воспитанных школой. Однако не стоит забывать, что таких детей единицы. Мы же говорим обо всей совокупности учеников. Так, если проанализировать списки участников олимпиад и других конкурсов, выясняется, что во всем многообразии таких мероприятий (призванных охватить как можно больше детей) от школы участвуют в среднем 10–15 человек. Учитывая, что в школе в среднем обучаются порядка 1000–1500 человек, мы

приходим к выводу, что эффективность системы образования составляет около 1 %. И это – не учитывая того факта, что многие одаренные дети обычно занимаются с репетиторами или в кружках внешкольных учреждений. Т. е. школа к их успехам слишком часто не имеет никакого отношения.

Основными параметрами мышления, с которыми работают участники клуба интеллектуальных игр, являются следующие:

- способность к свертыванию процесса мышления;
- гибкость мышления;
- тенденция к экономии мыслительного процесса;
- способность к обобщению.

Основную парадигму клуба можно сформулировать следующим образом: «Главным условием, обеспечивающим развитие мышления, является последовательная постановка задач, проблемных ситуаций, в которых ученику надо самостоятельно найти путь решения».

Процесс поиска ответа в предложенных обучающих пакетах вопросов не совпадает с процессом решения традиционных задач, и осуществляется по другим закономерностям. Главный механизм, обеспечивающий учащемуся возможность обнаружения нового, ранее неизвестного отношения, свойства, составляет образование новой связи. Новое, неизвестное отношение, закономерность, раскрываются лишь через систему связей, через которые учащийся раскрывает новые свойства. Важнейшая характеристика процесса поиска ответа в интеллектуальных играх заключается в том, что в этом процессе кроме закономерностей логических преобразований проявляются также закономерности интуитивного мышления. Одним из преимуществ интеллектуальных игр перед традиционными задачами обучения является уничтожение психологического барьера прошлого опыта, проявляющегося при решении шаблонных учебных задач.

При ответе на вопрос «Что? Где? Когда?» в большинстве случаев необходимо найти нестандартное решение. Хотя при большом опыте игр можно проследить некоторые закономерности в вопросах и, даже составить некое подобие классификации вопросов по типам, каждый раз, отвечая на вопрос, сталкиваешься с чем-то новым. Т.е. вопрос «Что? Где? Когда?» почти всегда предполагает поиск нового, нестандартного решения.

Можно выделить следующие основные этапы в процессе ответа на вопрос:

1. Поиск путей ответа на вопрос. Это этап анализа вопроса, на котором человек привлекает все свои знания, а также те методы ответа на вопрос, которые в прошлом приводили к успеху. Здесь возможны

две ситуации: ответ (не обязательно правильный) будет найден, и ответ не будет найден. Если ответ не найден, происходит отказ от известных способов поиска ответа и переход ко второму этапу.

2. На первом этапе в вопросе выявляются новые связи и отношения между элементами вопроса. На втором этапе происходит переструктурирование вопроса и выявление нового способа, принципа ответа.

3. Реализация найденного принципа ответа. Для вопросов-многоходовок на данном этапе возможно новое понимание вопроса и новые принципы ответа.

4. Заключительный этап ответа на вопрос – проверка правильности найденного ответа.

Стратегия ответа на вопрос в «Брейн-ринге» в отличие от «Что? Где? Когда?» усложняется тем, что ответ на вопрос необходимо дать как можно быстрее. Можно рискнуть и ответить на первой секунде, а можно обсуждать вопрос, рискуя быть опереженными соперниками. Для успешной игры необходима четкая структура команды, в которой каждый знает свою роль. Важна рассадка команды за игровым столом. Наиболее громких игроков желательно сажать подальше от капитана, т. к. их и так услышат. Наиболее тихих стоит напротив, сажать рядом с капитаном. В «Брейн-ринге» особо остро проявляется степень командного доверия, а также развитая интуиция. Часто за игровым столом есть несколько правдоподобных версий. Но вот стоит ли рисковать и затягивать время, давая тем самым возможность обыграть себя команде соперников? Часто в таких случаях капитан выбирает версию того игрока, степень командного доверия которого выше. Степень командного доверия – это отношение правильных версий к неправильным. Она рассчитывается на протяжении 1–2 месяцев, а затем постоянно обновляется. Например, Коля за игру дал 26 версий, из которых 10 оказались правильными. А Андрей дал 14 версий, из которых 12 оказались правильными. Следовательно, у Андрея степень командного доверия выше. Опытная сильная команда обычно сводит обсуждение вопроса к минимуму. Обычно если игрок на 70–80 % уверен в своей версии, он, даже не озвучивая ее, поднимает вверх большой палец. Это сигнал для игрока-кнопочника, означающий, что надо выиграть кнопку. Команда высшего уровня в состоянии обсуждать вопрос еще по мере чтения его ведущим.

Решение самых разных задач далеко не всегда наступает в результате ясных и четких последовательных ходов мысли. В целом ряде случаев после неудачных бесплодных попыток решения наступает внезапная догадка – казалось бы, случайное и ничем не обусловленное возникновение в сознании идеи решения, причем сам человек не

в состоянии объяснить этот факт внезапности решения.

В основе явлений внезапной догадки обычно лежит обобщение – неосознанное применение общих способов действий (или отдельного приема), общих принципов подхода к решению, основанное на общности различных схем и задач.

Многие случаи внезапного и неожиданного на первый взгляд „озарения” объясняются тенденцией мыслить свернутыми структурами. Когда рассуждение развернуто, то легко проследить пути перехода от одной мысли к другой. Когда же рассуждение свернуто, отсутствует вся цепь промежуточных звеньев рассуждения, то зачастую эти пути проследить трудно и, кажется, будто переход от одной мысли к другой ничем логически не мотивирован.

Однако не следует забывать, что тренировочный процесс подразумевает не только задавание вопросов, но и пояснения и комментарии к ним. Причем в одних случаях можно ограничиться лишь отдельными подсказками, позволяющими ученикам самостоятельно понять и сформулировать принцип ответа на вопрос, в других случаях необходимо помочь ученикам сформулировать принцип ответа, продемонстрировав этот принцип на других вопросах. В случае большой сложности вопроса, он может быть дан ученикам в виде последовательной системы частных вопросов, включающих в качестве неизвестного менее информативные и менее общие отношения.

Все это позволяет воспитать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развивать у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности, формировать личность с независимым мышлением, опирающимся на примат гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла.

На основании многолетнего опыта проведения интеллектуальных игр можно сделать вывод, что они являются полезным дополнением к базовой учебной программе. При этом они не только помогают в решении основной задачи обучения – приобретении учащимися знаний, но и решают множество иных задач: готовят учащихся к принятию собственных, возможно, нестандартных, решений и ответственности за них; умению продуктивно работать как в коллективе, так и самостоятельно; к оперативному поиску решений в режиме недостатка времени.

Литература

- 1 Жданов, Д. Возможности интеллектуальных игр по развитию мышления у детей / Д. Жданов. – Одесса, 2007.
- 2 Фопель, К. Создание команды. Психологические игры и упражнения / К. Фопель. Пер. с нем. – М.: Генезис, 2002.