

А. И. Вороненко

Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ПОДГОТОВКИ КОМАНДЫ К ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ СОРЕВНОВАНИЯМ

В современных условиях совершенствования системы образования важную роль играют не только образовательные и воспитательные, но и развивающие технологии. В процессе получения классического образования обучающийся, кроме овладения профессией, должен развивать ряд компетенций, необходимых для специалиста и профессионала XXI века. Кроме занятий традиционной формы обучения – лекций, семинаров, лабораторных и т.д., – важную роль приобретают дополнительные способы и приемы, которые могут подготовить студента и школьника к любого рода интеллектуальным испытаниям, начиная от классических экзаменов и зачетов, заканчивая

интеллектуальными соревнованиями, к которым относятся олимпиады, конкурсы, турниры по «Что? Где? Когда?» и т.д.

Многолетний опыт автора материалов по подготовке команды из 6–7 человек к турнирам по интеллектуальным играм позволяет выделить базовые принципы работы с их участниками и определенные методы и технологии работы с обучающимися. Данные методики применялись в 2008–2019 гг. на примере работы как со школьными командами 6–11 классов, так и с командами студентов. Результаты – победы на многочисленных турнирах областного, республиканского и международного уровня, призовые места на чемпионатах Беларуси.

Суммируя многочисленные данные по подготовке к интеллектуальным соревнованиям, можно выделить такую совокупность факторов, оказывающую влияние на итоговый победный результат:

1) базовая интеллектуальная подготовка, к которой относятся различные виды обучающих работ, таких как работа с литературой, проработка соответствующих тем и разделов, решение задач, упражнений. В контексте подготовки команды к интеллектуальным соревнованиям класса «Что? Где? Когда?» – это классическая тренировка, имеющая ряд этапов;

2) психологическая подготовка участников и команды, к которой относятся работа с сильными и слабыми сторонами участников команды, поддержание командного духа, развитие командного доверия и сплочение коллектива;

3) элементы физической, точнее физиологической подготовки (интеллектуальная гигиена), которые должны быть четкими в последние дни перед соревнованиями и на самих соревнованиях. В частности, необходимо соблюдать режим сна, приема пищи, на самих турнирах и конкурсах придерживаться грамотной диеты. В контексте подготовки команды к интеллектуальным играм эти элементы дополняются упражнениями на поддержание мозга в рабочем тоне: интеллектуальные разминки, упражнения, на развитие правого или левого полушарий мозга, нестандартные задачи и т.д.

Интеллектуальная игра дает три основополагающих момента, парадигмы которые закладываются в мозг обучающегося в процессе подготовки: первое, количество идей переходит в качество, второе, в каждой идее должно быть рациональное зерно, главная ценность коллектива – это способность к сотворчеству. Мы говорим ведь не только о результатах «Что? Где? Когда?», о спортивных результатах, мы говорим, прежде всего, о формировании личности. Способность

коллектива к сотворчеству это и есть главная ценность. И, наконец, третье, «Мнение противоположное твоему – ступенька для твоего продвижения вверх». Когда ты хочешь научиться играть – ты должен играть с более сильным соперником, это позволяет тебе подниматься вверх. Задача тренировки, прежде всего, создание новой общности, которая носит название «команда».

При формировании команды необходимо учитывать три основополагающих принципа: распределение функций внутри команды; психологическая совместимость игроков внутри команды; принцип рациональности. Принцип рациональности каждый для себя определяет сам. Кроме результата, это может быть, к примеру, социализация и социальная адаптация детей с особенностями психоневрологического развития [1, с. 6-8].

Существует пять пунктов работы с командой на тренировке. Первый – это «вход», вторая – это разминка, третья сама игра, тренировочный процесс, четвертый «выход» и пятая – рефлексия [2, с. 46-47]. Каждая стадия имеет свой временной промежуток, у каждого возраста свои временные и организационные моменты, поэтому эти промежутки по-разному распределяются.

«Вход» – это определенного рода настройка игроков и команды на совместную работу, как правило, решается с помощью тренингов. Разминочная часть может быть проведена с помощью достаточно большого количества информационно-развлекательных [3, с. 138-139], несложных игр. Сама игра связана с проработкой игрового материала, эта проработка также может быть разбита на определенное количество этапов в зависимости от целей или самого материала. «Выход» и рефлексия – заключительные части тренировки, знаменующие собой выход из интеллектуальной нагрузки и переключение на более спокойные и менее интеллектуальные виды деятельности, обсуждение итогов и обратная связь команды, игроков, тренера.

Список использованной литературы

1. Зайцев, Е. В. Общие принципы работы с командой «знатоков»: формирование программы тренировок, организация и развитие командной игры, активизация логического мышления // Интеллектуальные игры: новые технологии в обучении. Сборник по итогам республиканского семинара «Интеллектуальные игры: новые технологии в обучении» / Сост. Бусов К.В., Шевченко И.П. – Мн., 2015.– С. 5–14.

2. Забавский, П. О. Управление командой на турнире: физическая и эмоциональная подготовка к турниру, корректировка физико-эмоциональных настроек команды в процессе игры // Интеллектуальные игры: новые технологии в обучении. Сборник по итогам республиканского семинара «Интеллектуальные игры: новые технологии в обучении» / Сост. Бусов К.В., Шевченко И.П. – Мн., 2015. – 51 с. – С. 45-56.

3. Вороненко, А. И. Применение информационных технологий в работе клуба интеллектуальных игр / А. И. Вороненко // Актуальные вопросы научно-методической и учебно-организационной работы: традиции и модернизация современного высшего образования. Материалы республиканской научно-методической конференции (Гомель, 10–11 марта 2016 года). – В четырех частях. Часть 4. – С. 138-141.