



Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

лучшеерешение.рф конкурс.лучшеерешение.рф квест.лучшеерешение.рф
лучшийпедагог.рф publ-online.ru полезныекниги.рф
t-obr.ru 1-sept.ru v-slovo.ru o-ped.ru na-obr.ru

О методике применения игровых методов обучения на практическом занятии

Автор:

Ботоногова Оксана Валерьевна

НЧОУ "Гимназия "Росток", г. Анапа

Современное общество все больше нуждается в высококомпетентных специалистах, способных активно действовать, принимать самостоятельные решения, гибко адаптироваться к изменяющимся условиям жизни и производства, непрерывно пополняя и корректируя собственные знания. В педагогическом процессе наибольшую значимость приобретают способы обучения, которые по своему содержанию и способам использования невозможны без высокого уровня внешней и внутренней активности учащихся. Одной из форм проведения занятия, в которой развивается продуктивное поисковое мышление учеников, содействующее в дальнейшем выполнению учебных задач, является игра. Мне кажется верным мнение П.И. Образцова, что игры во время учебы развивают и укрепляют у школьников навыки самостоятельной работы, умение оригинально мыслить, решать задачи, принимать участие в решении сложных заданий или организовывать их выполнение. В ходе игры у обучающихся вырабатываются следующие умения и навыки:

- сбора и анализа информации, необходимой для принятия решений;
- анализа определенного типа заданий;
- установления связей между различными сферами будущей профессиональной деятельности;
- принятия решений в условиях неполной или недостаточно достоверной информации, оценки эффективности принимаемых решений;
- работы в коллективе, выработки коллегиальных решений с использованием приемов группового мышления;
- абстрактного и образного мышления как основы эффективного творческого использования системного подхода к исследованию процессов и явлений [2, 221].

В ряду игровых методов формирования профессиональных компетенций учащихся предлагаю выделить метод мозгового штурма.

Метод мозгового штурма возник в Соединенных Штатах Америки в конце 30-х годов, но окончательно утвердился и стал популярен в широком кругу специалистов с выходом книги А. Осборна "Управляемое воображение: принципы и процедуры творческого мышления" в 1953 году.

По своей структуре метод достаточно прост. Он представляет собой двухэтапную процедуру решения задачи, где первый этап подразумевает выдвижение идей, а второй их корректировку и развитие [3].

Одной из особенностей мозгового штурма А. Осборна можно считать разделение процессов генерации и анализа. Способность к творчеству у разных людей имеет различную степень – многим гораздо проще и природосообразней заниматься аналитикой, разбором, развитием и экспертизой идей.

Метод мозгового штурма (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) — оперативный способ решения задачи на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагается высказывать все варианты ответов, в том числе самых фантастичных. Впоследствии из общего числа сформулированных идей отбираются особенно удачные, которые могут быть использованы на практике [3].

Верно составленный мозговой штурм подразумевает три обязательных этапа. Которые в свою очередь отличаются организацией и правилами их проведения:

1. Постановка проблемы. Данный этап считается предварительным, основывающимся на четко сформулированной проблеме. Затем проводится отбор участников штурма, определяется ведущий и распределяются роли остальных учеников в зависимости от поставленной задачи и выбранного метода выполнения штурма.

Возможными сложностями на этапе выбора подходящей идеи могут быть следующие:

наличие лидеров в группе, в силу чего фокус внимания членов группы может быть смещён в их сторону;

во время мозгового штурма каждому участнику хочется быть услышанным, поэтому зачастую невозможно сфокусироваться на задаче.

2. Генерация идей. Команда разделяется на генераторов идей и экспертов. Все идеи фиксируются в виде записей. Это основной этап, от которого в целом зависит успех всего мозгового штурма. Следовательно, очень важно придерживаться определенных правил касаясь этого этапа:

- Главное — обилие идей. Задача – за 15-20 минут обсуждения как можно быстрее получить максимальное количество идей. Доказательная сторона здесь не важна;

- полный запрет на критику и любую (в том числе и положительную) оценку озвученных идей, так как оценка абстрагирует участников от главной задачи и сбивает творческий настрой;

- приветствуются необычные и даже абсурдные решения;

- комбинируйте и улучшайте каждые идеи.

На данном этапе могут возникнуть следующие сложности:

- малое количество мыслей или полное их отсутствие (в этом случае большая задача разбивается на мелкие, которые решаются поочередно, или можно провести небольшую разминку, отвлечься);

- участники не хотят работать;

- участники не могут отказаться от критики (ведущему следует чётко отслеживать правила проведения мозгового штурма: сначала идеи, затем критика).

3. Группировка, отбор и оценка идей. Данный этап часто упускают, но именно он позволяет отметить особенно ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, критика не ограничивается, а наоборот, приветствуется.

Способы анализа и оценки идей возможны разные. Успешность третьего шага напрямую зависит от того, насколько "одинаково" члены группы понимают критерии отбора и оценки предложенных решений.

Метод мозгового штурма представляет собой эмпирически найденные эффективные способы решения задач. Удивительна универсальность данного метода, позволяющая с его помощью рассматривать почти любую задачу или затруднение в сфере человеческой деятельности, если они довольно просто и ясно сформулированы [1]. Предлагаю кратко рассмотреть порядок организации и проведения штурма в его различных модификациях, применяемых в школах при осуществлении игрового обучения:

обратный мозговой штурм ориентирован на решение задачи, составление наиболее полного перечня изъянов рассматриваемого объекта, на который обрушивается ничем не ограниченная критика. Его предпочтительно использовать при разработке новой идеи, когда в существующих решениях необходимо выявить наибольшее число недостатков. В игровых формах обучения такой способ может использоваться для критики выработанных идей, что необычайно активизирует аудиторию школьников. Система организации,

продолжительность и порядок проведения, фиксирование идей такие же, как и в случае прямого мозгового штурма.

Двойной прямой мозговой штурм. Суть его заключается в том, что после выполнения первого прямого мозгового штурма следует перерыв от 2 часов до 2-3 дней, и затем все повторяется еще раз. Методическая практика показывает, что при проведении второго мозгового штурма по одной и той же теме часто появляются наиболее ценные, практически полезные идеи или удачное развитие идей первого сеанса.

Индивидуальный мозговой штурм. Этот метод по существу не отличается от метода коллективного мозгового штурма и проходит по тем же правилам. Единственное отличие состоит в том, что сеанс проводится одним учеником. Который самостоятельно генерирует идеи, сам их регистрирует и делает оценку появившихся решений. Длительность этого типа мозгового штурма не должна превышать 3-10 мин. Все возникшие мысли обязательно фиксируются на бумаге. К их оценке автору надлежит приступать не сразу, а через некоторое время, например, через 2-7 дней. Для успешного использования персонального мозгового штурма учащийся должен иметь навыки постановки вопросов самому себе, которые могут иметь несколько альтернативных ответов.

Метод «635» – это письменный мозговой штурм. Данный метод с фиксированным числом участников и определенной процедурой взаимодействия. Шесть участников выдвигают три идеи, которые поступают к другим участникам, дополняющим их новыми тремя идеями – и так пять раз. Составляется бланк сбора решений по методу «635». Каждый ученик записывает идеи в бланк. Основные мысли ($6 \times 3 = 18$) по очереди поступают к членам группы, каждый из которых дополняет их еще тремя предложениями. После прохождения через руки всех шести участников бланки содержат 109 идей. Затем к работе подключаются критики. Письменно зафиксированные решения отличаются лучшей формулировкой и большей обоснованностью, хотя и меньшей оригинальностью.

Брейнрайтинг. Термин «брейнрайтинг» введен учеными Института Баттеля во Франкфурте. Эта методика основана на технике мозговой атаки, но члены группы высказывают свои предложения не вслух, а в письменной форме. Они пишут свои мысли на листках бумаги и затем обмениваются ими друг с другом. Тезис соседа становится катализатором для новой идеи, которая записывается в полученный листок. Далее команда снова обменивается листками – и так продолжается в течение определенного времени (не более 15 мин).

Правила мозговой атаки распространяются и на записи мыслей: следует стремиться к большему количеству идей, не разрешается критиковать выдвинутые предложения до окончания первого этапа, следует поощрять «свободные ассоциации» [3].

Кроме вышеперечисленных в педагогической практике можно встретить следующие разновидности метода мозгового штурма: мозговой штурм на доске, «мозговая атака» с оценкой идей, комбинированный мозговой штурм, челночный мозговой штурм, визуальная мозговая атака и другие.

Рассмотренные модификации мозгового штурма возможно широко применять как при изучении теоретического материала на уроках, так и на практических занятиях. Метод мозгового штурма является эффективным способом решения множества задач, однако в условиях ограниченности времени проводить мозговой штурм бывает нецелесообразно, поэтому достаточно воспользоваться методическим приемом, активизирующим познавательную, поисковую деятельность учеников.

Литература:

1. Виленский В., Образцов П., Уман А. Технологии профессионально-ориентированного обучения в высшей школе: Учебное пособие / Под ред. - М.: Педагогическое общество России, 2004. — 192 с
2. Образцов П., Косухин В. Дидактика высшей военной школы: Учебное пособие. — Орел: Академия Спецсвязи России, 2004. — 317 с.
3. Панфилова А. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: пособие для студ. заведений /А. — М.: Издательский центр «Академия», 2009.
4. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие. М: Сфера, 2006.
5. Шмидт В.Р. Говорим на языке математики. Тренинги математического мышления для учеников 6-9 классов. М: Сфера, 2007.