

Еще раз об играх

А. В. УВАРОВ,

преподаватель-методист Волчанского техникума механизации сельского хозяйства (Харьковская обл.)

На сегодняшний день средняя специальная школа остается в значительной мере консервативной в содержании и методах обучения. Она пока еще не хочет, не может, просто не умеет привести в соответствие медленно текущий в ее стенах поток информации с жизнью, кипящей за этими стенами. Во всех ее структурах до сих пор царит «мероприятное» воспитание и «галочное» обучение. Авторитарный стиль общения педагогов с учащимися все еще доминирует, непосредственный контакт Учителя и Ученика — привилегия энтузиастов от педагогики. Естественно, что при таких обстоятельствах выполнение социального заказа на «качественного» специалиста не может быть «качественным». Квалифицированный специалист отличается не тем, что работает больше, а тем, что работает иначе и, выполняя работу лучше, затрачивает гораздо меньше непосредственного труда и времени, чем непрофессионал. Основным в его обучении является отнюдь не овладение какой-то суммой конкретных знаний и навыков, а воспитание культуры профессионального мышления, профессиональной интуиции и, как следствие, профессиональной этики.

Анализируя современные тенденции развития методов обучения, можно сделать вывод, что все они объединяются общими, давно известными принципами. Согласно принципу активности ничего не может быть «вложено» в голову ученика учителем. Методика должна быть построена так, чтобы стимулировать учащихся к активным собственным действиям, направленным на процесс усвоения. Принцип творческой активности требует от педагога умения подвести учащихся к самостоятельному поиску средств и способов решения задач. Пресловутый принцип проблемности у нас, к сожалению, зачастую сводится к постановке знака вопроса после высказывания, ранее завершавшегося точкой. Принцип развивающего обучения и принцип мотивации призваны подбирать посильные задачи и формировать потребность их решения у учащихся. Принцип коллективности и принцип индивидуализации взаимосвязаны и взаимообусловлены, так как ориентированы на «коммуникативный» и «некоммуникативный» тип обучаемых. Первый тип учащихся быстро входит в процесс общения, легко усваивает информацию «на слух». Второй тип испытывает затруднения в общении, но зато у них, так сказать, систематизирующий ум — они проще усваивают системно изложенный материал. При коллективных приемах и методах обучения каждый учащийся может сам найти «свое», соответствующее его особенностям место в общей работе.

Заформализованная система получения новых знаний за долгие годы сложила порочное представление: учеба — это обязательно тяжелый труд, рассчитанный более всего на память, зубрежку. А ведь мы сами делаем учебу трудной, отказываясь от перспективной формулы «играя обучай», которая является основой методик известных педагогов-новаторов.

Образование должно быть развивающим, а не отупляющим. Это очевидно и ни у кого не вызывает сомнений. Но, к сожалению, к обратному приводят распространенные в преподавательской практике установки на механические упражнения, на заучивание, на формирование привычки действовать вслепую, оперируя элементами и частями, не видя целого. Как на способ выйти из этого порочного круга хочется обратить внимание на интеллектуально-творческие игры (далее ИТИ). Они в значительной степени реализуют изложенные выше принципы обучения и обладают главной отличительной чертой как метод обучения — возможностью моделирования различных процессов, явлений и их составляющих компонентов; моделирования типичных жизненных ситуаций, в ходе которых ее участники ведут напряженную умственную работу; коллективный поиск оптимального решения, используя собственный практический опыт и теоретические знания.

Раскрепощенность формы занятий, увлекательность игры усиливают плодотворность поисковой деятельности учащихся. Вообще психологи убеждены, что страсть к игре правит человеком в не меньшей степени, чем любовь и голод. Если попытаться сформулировать условия, накладываемые на творческие задачи и вопросы в ИТИ, то предстанут они нам примерно в таком виде:

— в результате их решения должно достигаться неизвестное или известное, но казавшееся ранее участникам неизвестным;

— задача или вопрос должны формулироваться так, чтобы возникала познавательная потребность, побуждающая человека к интеллектуальной деятельности;

— формулировка задачи или вопроса должна учитывать интеллектуальные возможности человека, включающие его творческие способности и прошлый опыт.

Таким образом, в основе задания в ИТИ должно быть какое-то рассогласование, противоречие. При составлении вопросов надо искать противоречие между известным и неизвестным. Познавательная потребность не возникнет, если задание будет слишком трудным или слишком легким. Вопросы должны быть посильными, находиться в «зоне ближайшего развития», которая простирается от того, что учащийся может сделать совершенно самостоятельно, до того, что он сегодня способен сделать в сотрудничестве с соучениками и преподавателем (а это и есть то, что он сможет самостоятельно сделать завтра).

Решая творческую задачу или отвечая на вопрос, человек в большинстве случаев пребывает в плену обычных, известных вариантов, тривиальных решений, опыта других, т. е. действует в соответствии со стереотипами, по «психологической инерции». Эта инерция возникает в силу различных причин: из-за боязни проявить недостаточную компетенцию, показаться смешным, из опасения выдвинуть кажущуюся нелепой идею, из-за давления авторитетов реальных и сиюминутных (в том числе среди участников общения). Для активизации процессов интеллектуального творчества разработаны различные методы. Наиболее известен и популярен метод «мозгового штурма». Именно он лежит в основе большинства ИТИ («Брейн-Ринг», «Что? Где? Когда?», «КВН» и т. п.). По аналогичному принципу можно создавать сценарии ИТИ по отдельным предметам либо по циклам предметов в средних специальных учебных заведениях.

Эффективность метода обусловлена тремя основными моментами. Свободные ассоциации чаще возникают при коллективной деятельности, чем при индивидуальной. Поэтому предложенная одним игроком идея непроизвольно возбуждает и заставляет еще интенсивнее работать воображение других, порождает совершенно новые идеи, происходит своеобразная «цепная реакция». Второй момент — стимулирующий эффект соперничества. По оценке А. Ф. Осборна (создателя «Брейн-сторминга»), соревнование увеличивает продуктивность умственной работы на 50 % и более. Третий момент — стимулирующее воздействие отказа от критики.

Все предложения (в том числе и шуточные, «бредовые») принимаются, ведь игра — это общение друзей. По своему определению, игра — это вид непродуктивной деятельности человека, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Вряд ли найдется истинный хоккейный болельщик, который бы согласился не видеть матчей, узнавая только их результаты. В интеллектуальной игре — тем более. Задания должны быть содержательными, и главная привлекательность игры — в их выполнении, а не во внешних формах вознаграждения. Игра известна с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике. Интеллектуально-творческая игра обязательно дает человеку хоть небольшое, но новое знание. Каковы законы мышления, которое не может быть сведено лишь к функционированию старых знаний.

Интересно заданный вопрос, пусть и не очень верный, при проведении игры радует больше, чем безупречный с научной точки зрения, но скучный, не занимательный по форме, не заставляющий нас удивляться. Придумывая вопрос, надо помнить о том, что он должен заключать в себе информацию не о мало кому интересном факте. Вопросы не должны быть узкопрофессиональными, отражать малозначительные детали литературных произведений, не должны браться из какого-либо учебника в тривиальной формулировке. Лучше, если их источником будут энциклопедия, научно-популярные периодические издания, кинофильмы, жизненный опыт и т. п. Однозначных рекомендаций здесь, конечно же, быть не может. Огромные познавательные возможности ИТИ кроются в неожиданных задачах, логика поиска решения которых становится для участников маленьким спектаклем, детективом с обязательно плодотворной развязкой. Подготовить полноценную игру преподавателю стоит значительных усилий. Да и время для ее проведения лучше выбирать внеурочное. Элементы же интеллектуальных игр целесообразно вносить буквально на каждое занятие. Опыт показывает, что они являются своего рода «озоном», освежающим атмосферу традиционных уроков и улучшающим работу системы «учитель—ученик».

Данная статья не претендует на конкретные рекомендации по проведению игр, а лишь освещает их методологические основы. Это еще одна попытка как-то воздействовать на инерционность мышления некоторой части преподавателей.