

Проведение командной интеллектуальной игры «Брейн-ринг. Профессии» для школьников.

3.2.1. Авторы практики №2.

Гладышева Ксения Андреевна - заместитель руководителя центра семейного досуга «Вместе», Потапова Яна Эдуардовна - режиссер-постановщик центра семейного досуга «Вместе».

3.2.2. Проблема, на решение которой направлена практика №2, ее актуальность и адресность.

В течение длительного времени центр семейного досуга «Вместе» организовывал экскурсии на различные производства и предприятия города и области для организованных групп школьников. В результате этого отдельные классы посетили несколько подобных экскурсий. После такой совместной работы со школами, в центр семейного досуга «Вместе» стали обращаться учителя и классные руководители с проблемой закрепления материала по прошедшим экскурсиям. Некоторые из них проводили классные часы на тему прошедшей производственной экскурсии, некоторые предлагали детям написать сочинение на эту тему или нарисовать рисунок, но все эти внеклассные мероприятия не обеспечивали обобщения материала всех посещенных экскурсий. Кроме этого, учителям хотелось, чтобы этап закрепления материала прошел для детей интересно и непринужденно.

Именно для решения этой проблемы центром семейного досуга «Вместе» была разработана игра «Брейн-ринг. Профессии». Цель практики - закрепить пройденный на производственных экскурсиях центра материал.

Игра была разработана для обучающихся общеобразовательных школ, лицеев и гимназий возрастом от 7 до 10 лет.

3.2.3. Теоретические предпосылки, которые лежат в основе практики №2, какой имеющийся педагогический опыт был использован.

Разработка и подготовка игры была обусловлена следующими теоретическими предпосылками.

С одной стороны, одним из факторов, повлиявших на разработку практики, стала теория возрастосообразности педагогического процесса. Составители программы понимали, что поскольку игра является интеллектуальной, основывающейся на знаниях детей о профессиях и отраслях народного хозяйства, задания в игре следует разрабатывать в соответствии с особенностями возрастного развития детей. Если учесть возрастные особенности, характерные для детей одного возраста, задания в игре будут интересны и доступны всем участникам игры, что обеспечит участникам равные возможности для проявления своих компетенций.

Также в этом проекте было сделано предположение, что теория компетентностного подхода в современном образовании поможет участникам проявить свои достижения, так как игра подразумевает не только владение определенными знаниями, но и:

- умение этими знаниями пользоваться;
- способность проявлять эмоциональную устойчивость при напряжении;
- способность концентрироваться на заданиях;
- умение делать обобщающие выводы;
- способность к сотрудничеству и работе в группе;
- способность к самостоятельной работе.

Поскольку игра подводит некий итог по материалам посещенных производственных экскурсий, школьники смогут показать в игре, насколько любознательны они были, искали ли информацию о теме игры в других источниках, помимо материала экскурсий.

С другой стороны, согласно теории психического развития Л.С.Выготского, разработанная игра может стать не только средством закрепления пройденного материала, но и показать возможности дальнейшего развития ребенка. То есть авторы игры, опираясь на зону ближайшего

развития, забегают немного вперед, опережая развитие ребенка. Таким образом, процесс игры и ее результаты ведут за собой детское развитие, побуждают его к дополнительному, более глубокому изучению материала.

И последнее предположение, которое позволило остановиться на решении поставленной задачи именно посредством организации игры: игра, как средство обучения, способна удерживать внимание детей намного дольше, чем остальные формы образовательных технологий. Кроме этого, игра является природной потребностью каждого ребенка.

3.2.4. Описание сущности, замысла, идеи педагогической практики №2, отличие практики от уже существующей, краткое обоснование степени новизны.

Интеллектуальная игра «Брейн-ринг. Профессии» была разработана на основе следующих идей.

С одной стороны, школьники уже владеют определенным материалом по профессиям и отраслям народного хозяйства, приобретенным в ходе производственных образовательных экскурсий. Также, естественно, они могут вести непосредственное наблюдение за работой взрослых людей, с которыми встречаются в своей жизни: учителями, врачами, библиотекарями, кондукторами и водителями общественного транспорта, продавцами в магазинах и т.д. Помимо этого дети косвенно прикасаются к профессиональной жизни взрослых членов своих семей - практически каждый родитель проявляет свои профессиональные качества и знания дома, иногда даже объясняя детям природу тех или иных профессиональных явлений, обогащая и словарный запас ребенка и его знания. Таким образом, игра содержит задания, которые дети могут выполнить, обобщив свой имеющийся жизненный опыт.

С другой стороны, чтобы более широко показать школьникам многообразие профессиональных возможностей и тем для более глубокого их изучения, игра предусматривает такие задания, которые дети, скорее всего, до

настоящего времени не выполняли, такие вопросы, на которые большинство школьников, а, возможно, и учителей не знают ответов - в этом случае детям приходится использовать различные приемы поиска правильных решений.

Замысел игры состоит в том, что школьники делятся на несколько равноценных команд и каждая команда, соревнуясь с другими командами, стремится оказаться победителем этой интеллектуальной игры.

Из названия игры становится понятно, что для ее разработки использовалась известная командная игровая модель «Брейн-ринг». Именно этот педагогический опыт стал основой для разработки тематически другого модуля, связанного с профессиями и отраслями народного хозяйства.

Новизна практики состоит в том, что она направлена не только на закрепление пройденного материала, но и на создание условий «внутренней мотивации» детей для дальнейшего развития и получения новых знаний. В этом контексте, совершенно естественным стало и то, что некоторые игровые приемы применены в образовательной игровой практике с детьми впервые.

3.2.5. Описание содержания и основных этапов реализации практики №2.

Образовательная интеллектуальная игра «Брейн-ринг. Профессии» была реализована в несколько этапов.

1 этап - постановочный.

На данном этапе были выработаны исходные данные для проекта:

- минимальный и максимальный возраст участников: 7 - 10 лет;
- минимальный и максимальный количественный состав одной команды: 6 - 12 человек;
- максимальное количество команд в одной игре: 4 команды;
- нормативная длительность игры: от 1 часа до 1,5 часов;
- игровой реквизит: компактный и удобный для ручной перевозки в общественном транспорте.

2 этап - этап разработки.

Этот этап был обусловлен необходимостью разработки абсолютно нового образовательного продукта - образовательный групповой интеллектуальной игры «Брейн-ринг. Профессии», учитывающей выработанные исходные данные. Разработка велась в нескольких направлениях. Во-первых, производился сбор и анализ информационного материала со всех производственных экскурсий центра семейного досуга «Вместе» - авторы программы не только изучили программы каждой экскурсии, но и лично посетили большинство экскурсионных площадок. Во-вторых, потребовался поиск новой информации: фактов, явлений, событий и т.д., которые могли бы оказать влияние на рост интереса детей к теме профессий. В-третьих, немаловажным было найти новые «незаезженные» игровые формы и приемы, которые смогли бы заинтересовать детей в игровом процессе. И последнее - необходимо было подготовить качественный игровой реквизит, чтобы дети осознавали глубину проработки программы и основательный подход разработчиков игровой программы, а также разработать спецификацию игрового реквизита. Этот этап, естественно, оказался самым затратным по времени - на разработку программы ушло порядка 1 месяца.

3 этап - подготовительный.

Чтобы у участников не возникало ощущения, что игра «плохо подготовлена», а ведущие мероприятия теряются в игровом реквизите, в результате чего внимание участников значительно ослабевает, этапу подготовки игровой среды должно быть выделено не менее 20 минут. За это время ведущий успеет разложить игровой реквизит в соответствии со спецификацией, организует игровое пространство (сдвинет столы и стулья и т.д.), запомнит месторасположение каждого игрового реквизита.

4 этап - этап введения в игру.

Перед началом игры ведущий делит всех участников на равноценные команды. Каждой команде выдается комплект игровых материалов разных цветов. Первой команде - красного цвета, второй команде - желтого цвета и т.д.

После выдачи разноцветных игровых комплектов команды называются: Красные, Желтые и т.д.

После распределения ведущий объясняет командам, что целью игры является заработать наибольшее количество баллов. Всего будет 4 тура, у каждого тура свои правила. После каждого тура будут подведены промежуточные итоги. Выиграет та команда, которая по результатам всех 4 туров наберет наибольшее количество баллов. Перед каждым туром ведущий объясняет правила тура и условия начисления баллов.

5 этап - игровой.

Тур 1 «Командный».

Ведущий озвучивает номер вопроса, сам вопрос и 4 варианта ответа. Каждой команде дается 1 минута на обсуждение вариантов. Ведущий отмеряет время при помощи песочных часов. У каждой команды в игровом комплекте имеются шариковые ручки и игровые карточки по цвету команды, пронумерованные по числу вопросов. Чтобы представить свой ответ ведущему, команды должны выбрать правильный вариант ответа, написать его на игровой карточке с соответствующим номером вопроса и опустить заполненную карточку в урну для ответов. Команды должны успеть опустить карточку, пока не истекла 1 минут. После окончания минуты ответы не принимаются. За каждый правильный ответ команде дается 1 балл. За каждую карточку, не опущенную в урну для ответов у команды вычитается один балл.

К первому туру было подготовлено 14 вопросов, в том числе 2 запасных. Для подведения итогов первого тура к урне для ответов приглашаются представители каждой команды. Ведущий вываливает карточки команд из урны, вместе с представителями команд сортирует карточки по цветам и номерам. Далее подсчитывается количество карточек каждого цвета. Их должно быть 12. В случае, если карточек какого-либо цвета меньше 12, у соответствующей команды вычитается количество баллов, соответствующее количеству недостающих карточек. Вычитаемые баллы сразу заносятся в

итоговую таблицу. Далее правильность ответов оценивают сами команды, но если команд две, то правильность ответов на красных карточках проверяет желтая команда, а правильность желтых - красная. Если команд больше, ведущий распределяет проверяющих таким образом, чтобы они проверяли карточки других команд.

Ведущий зачитывает номер вопроса, сам вопрос, варианты ответов, правильный ответ и его объяснение. Проверяющие озвучивают, какие команды дали правильный ответ, а какие неправильный. Неправильные ответы складываются в урну для ответов. По окончании проверки правильные ответы, оставшиеся на руках у проверяющих, подсчитываются. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Подсчитываются итоги первого тура и заносятся в табло результатов игры напротив результатов первого тура.

Пример вопроса:

Знаете ли вы, почему кузни раньше строили совсем без окон?

Варианты ответов:

- 1) кузнецы были не слишком общительны;
- 2) кузнецы верили, что металл в темноте приобретает магические свойства;
- 3) металл нужно было ковать в темноте;
- 4) открытые окна остужали металл и холодный воздух мешал ковке.

Правильный ответ и его объяснение.

Металл нужно было ковать в темноте, потому что раньше определить, насколько хорошо нагрелся металл и готов ли он к плавлению можно было только по его цвету и свечению, поэтому в кузнице должен был царить полумрак.

Длительность первого тура минимум 15 минут.

Тур 2 «Крокодил».

Из каждой команды поочередно выбирается один игрок. Чтобы определить профессию, которую он будет показывать, он тянет карточку с

наименованием профессии из рук ведущего. То, что написано на карточке, показывающий игрок должен показывать пантомимой (то есть без слов и звуков). А команды должны будут угадывать. Какая команда угадает быстрее, та и получает 1 балл. Если команда отказывается показывать - у нее вычитается один балл. Максимальное время показа - 1 минута, если это время истекло - профессия считается не разгаданной. Каждый показывающий может вытянуть только одну карточку. На каждую команду приходится определенное количество показов, зависящее от количества команд в игре:

Количество команд в игре	Количество показывающих от одной команды	Общее количество показывающих в игре
2	6	12
3	4	12
4	3	12

Ко второму туру было подготовлено 14 карточек с профессиями, в том числе 2 запасных.

В карточках были указаны следующие профессии: пожарный, врач, водитель, архитектор, дегустатор, полицейский, снайпер, маляр, пилот, стеклодув, моряк, повар, химик, официант.

Подсчитываются итоги второго тура и заносятся в табло результатов игры напротив результатов второго тура. Для подсчета баллов в этом туре требуется независимый помощник ведущего.

Длительность второго тура минимум 15 минут.

Тур 3 «Персональный».

Ведущий одновременно вызывает по одному представителю команд. Игроки встают в одну линию, из игровых комплектов они берут флажки соответствующего цвета. Ведущий зачитывает вопрос, а отвечает тот игрок, который первым поднял свой флажок вверх. Если ответ дан правильный, команде игрока начисляется 2 балла, если ответ дан неправильный с команды игрока снимается 1 балл. После каждого ответа игрока ведущий зачитывает правильный ответ.

К третьему туру было подготовлено 14 карточек с вопросами, в том числе 2 запасных.

Пример вопроса:

Как называется пастух в Америке?

Правильный ответ:

Ковбой.

Пояснение ответа:

Ковбои работали на ранчо скотопромышленников и занимались объездом территории ранчо, ремонтом оград, поиском отбившихся от стада коров, клеймением молодняка и многим другим.

Подсчитываются итоги третьего тура и заносятся в табло результатов игры напротив результатов третьего тура. Для подсчета баллов в этом туре требуется независимый помощник ведущего.

Длительность третьего тура минимум 15 минут.

Тур 4 «Кто больше».

Ведущий сообщает задание. Каждая команда за 2 минуты должна составить список профессий с указанием на вещи и предметы, находящиеся в пределах игрового помещения. Ведущий вслух зачитывает получившиеся списки по каждой команде, вместе с независимым помощником определяет количество профессий, которое написали команды и оно соответствует правилам четвертого тура. За каждую такую профессию команде начисляется 1 балл. Подсчитываются итоги четвертого тура и заносятся в табло результатов игры напротив результатов четвертого тура. Для подсчета баллов в этом туре требуется независимый помощник ведущего. Как правило, участники способны придумать до 15 профессий.

Длительность третьего тура минимум 10 минут.

6 этап - итоговый.

Ведущий объявляет командам итоговые результаты, в том числе объявляет победителя. Каждому участнику команды - победителя ведущий

вручает диплом победителя в интеллектуальной образовательной игре «Брейн-ринг. Профессии».

7 этап - рефлексивный.

Ведущий просит всех участников и зрителей проголосовать за мероприятие. Для этого каждый участник берет фишку для голосования. Каждый участник может взять только одну фишку. В случае, если игра понравилась - фишка помещается в белый лоток, если игра не понравилась - фишка помещается в черный лоток.

3.2.6. Описание педагогических технологий (методов, приемов, форм), используемых в педагогической практике №2.

В предлагаемой практике была использована форма педагогической технологии — интеллектуально-развлекательная игра. Интеллектуальность ее заключается в том, что все задания разработаны с целью использования и проявления интеллектуальных возможностей участников, а некоторые задания имеют объяснения, которые способствуют интеллектуальному развитию участников уже в процессе игры. Развлекательность игры состоит в том, что она несет соревновательный характер, а задачей ведущего является не только провести игру в соответствии с правилами, но и сделать это легко и весело, используя уместные шутки и создавая шутливые ситуации.

В этом мероприятии были использованы следующие педагогические методы:

Наименование метода	Место применения метода в практике
Метод формирования положительного опыта: педагогическое требование	Участникам объяснялись правила игры и правила каждого тура

Метод формирования положительного опыта: воспитывающие ситуации	Команды лишались баллов за невыполнение правил
Метод устного изложения	Давалось объяснение правильным ответам на поставленные вопросы
Метод прямого воздействия	Ведущий давал участникам точные задания: составить список, выбрать карточку, написать ответ, опустить карточку в урну и т.д.
Частично-поисковый метод	Часть заданий было основано на этом методе: путем обсуждения с другими участниками команды, путем поиска решения или ответа в личном опыте и памяти
Метод соревнования	Игра носила соревновательных характер между командами
Метод физического воспроизведения	Игровой тур «Крокодил», участники по памяти физически воспроизводили трудовые действия соответствующей профессии
Метод дидактической игры	Три игровых тура реализованы по принципу дидактической игры
Метод коллективного обсуждения	Большая часть заданий предусматривает коллективное обсуждение и принятие решения

В этом мероприятии были использованы следующие педагогические приемы:

Наименование приема	Место применения приема в практике
Вопрос - ответ	На четкий однозначный вопрос должен последовать четкий однозначный ответ
Создание шуточных ситуаций	В течение всего мероприятия для создания легкости ведущий создает шуточные ситуации связанные с собой, с участниками, со зрителями, с помощником
Наименование приема	Место применения приема в практике
Создание интригующей ситуации	Для усиления эффекта соревновательности и создания здорового напряжения ожидания результатов, ведущий

	создает интригующую ситуацию, скрывающую на время результаты игры или тура
Напоминание	Ведущий периодически напоминает участникам правила игры
Показ воображаемых действий	Используется в игре «Крокодил». Это прием позволяет восстановить из памяти участника действия, которыми он характеризует ту или иную профессию
Участие в контроле результатов	В первом туре представители команд участвуют в подсчете баллов и проверке выполнения задания

3.2.7. Описание условий, в которых реализована и использована практика №2.

Игра «Брейн-ринг. Профессии» была реализована в следующих условиях.

1) Организационные.

Одним из условий проведения успешной игры является наличие помещения в образовательной организации, способного разместить от 2 до 4 команд, численностью до 12 человек каждая, а также зрителей и болельщиков (если они будут).

Участники каждой команды располагаются вокруг своего игрового стола (обычные учебные столы или парты) сидя на стульях, лицом или полубоком к ведущему. Зрители располагаются по периметру помещения или игровой зоны (если помещение большое). Ведущий ведет игру лицом к командам. Рядом с ведущим располагается стол с урной для ответов, игровой реквизит и доска (или ватман) с текущей таблицей результатов по каждому туру. При этом необходимо учитывать, что таблица результатов должна быть видна для участников и зрителей.

Поскольку длительность мероприятия составляет от 1 до 1,5 часов, то игру возможно проводить в учебные дни после уроков и в выходные дни.

2) Кадровые.

Для проведения игры требуется один ведущий игры - сотрудник образовательной организации, владеющий правилами и структурой игры, навыками работы с большим количеством детей одновременно, опытом проведения занятий или мероприятий для детей, обладающий чувством юмора и громким голосом. Кроме этого, чтобы в процессе игры не возникало накладок, требуется помощник ведущего, в задачи которого входит: контроль соблюдения участниками правил игры и дисциплины, подготовка и подача необходимого игрового реквизита и материалов, заполнение таблицы результатов, подсчет результатов. Кроме этого, оба сотрудника организуют игровое пространство перед мероприятием, в том числе расставляют столы и стулья.

В разработке игры участвовало 2 человека. Первый - режиссер-постановщик, который продумывал туры и непосредственно игровой процесс, изготавливал игровой реквизит (в том числе в типографии) и тайминг мероприятия. Второй - специалист образовательной организации, который непосредственно разрабатывал игровые задания.

3) Материально-технические.

Для игры необходимы игровые комплекты в количестве 4 штук. Каждый игровой комплект имеет цвет: красный, желтый, синий, зеленый. В каждый игровой комплект входит: пластиковый конверт соответствующего цвета, шариковые ручки - 2 штуки, пустые игровые карточки для 1 тура (соответствующего цвета) формата А6 - 14 штук (в том числе 2 запасные), флажок соответствующего цвета - 1 штука, чистый лист бумаги А4 белого цвета - 4 штуки.

Также в игре используется следующий реквизит:

- песочные часы (достаточно крупные, чтобы участники и зрители их видели) 1 штука;

- прозрачная урна для ответов с крышкой и прорезью (был использован прозрачный лоток с крышкой для крупы, в крышке бела сделана прорезь для помещения в урну карточек с ответами) - 1 штука;

- маркер для заполнения текущей таблицы результатов или мел (если таблица организована на учебной доске) - 1 штука;
- карточки-задания для 2 тура с профессиями - 14 штук;
- карточки-задания с вопросами для 3 тура - 14 штук;
- фишка для рефлексии (круглая из плотной бумаги или картона) - 60 штук;
- лоток для оценки мероприятия - один черного цвета, второй белого цвета (они были сделаны из обычных обувных коробок одинакового размера).

4) Методические.

Для разработки методического обеспечения игры «Брейн-ринг. Профессии», необходимо было определить исходные данные: минимальный и максимальный возраст участников: минимальный и максимальный количественный состав одной команды: 6 - 12 человек, максимальное количество команд в одной игре, нормативную длительность игры, требования к игровому реквизиту.

Основным методическим обеспечением практики является сценарий программы игры, в котором должно быть:

- игровая цель команды;
 - общие игровые правила;
 - описание задания, правил и хронометража каждого игрового тура;
 - описание обязательной процедуры рефлексивного этапа мероприятия.
- Кроме этого, должны быть разработаны задания для игры:
- 14 вопросов с вариантами ответов для первого тура;
 - 14 профессий, которые интересно было бы изобразить, для второго тура;
 - 14 вопросов без вариантов ответов для третьего тура.

Также обязательным условием является разработка спецификации к мероприятию, в которой должно быть четко прописано, как должна быть организована игровая зона, где и как располагается игровой реквизит.

3.2.8. Описание ожидаемого и полученного результата, средств контроля полученного результата и критериев оценки практики №2.

По результатам каждой проведенной игры среди зрителей и участников игры проводится оценка мероприятия. С одной стороны, оценка построена на субъективном восприятии процесса игры и ее результатов каждым голосующим, и поэтому часто на эту оценку влияет успешность каждой команды и каждого участника. С другой стороны, несколько проведенных игр позволяют вывести некую статистику. Так, в результате реализации практики было проведено 10 игр в различных школах. Поскольку важность этого этапа была осознана не с самого начала, то результаты рефлексии имеются только с последних четырех игр:

Игра	Количество участников и зрителей игры	Количество фишек «Игра понравилась»	Количество фишек «Игра не понравилась»
1	42	42	0
2	54	51	3
3	31	30	1
4	28	22	6

Как показали результаты рефлексии, минимальный процент участников и зрителей, которым понравилась игра = 72%, максимальный процент = 100%. При этом, как отметили сотрудники, проводившие игру, этот процент во многом обусловлен наличием или отсутствием до игры напряженностью отношений между командами (или лидерами команд).

Учитывая это, через 2 недели после игр мы провели опрос классных руководителей тех школьников, которые принимали участие в играх. Были заданы следующие вопросы и получены следующие ответы:

Вопрос	1 учитель	2 учитель	3 учитель	4 учитель
Каков был возраст участников?	7 - 8	7 - 8	9 - 10	8 - 9
Оцените заинтересованность	10	9	9	8

ь детей в игре по 10-балльной системе				
Что бы вы хотели улучшить в игре	Ничего	Побольше времени на выполнении заданий	Видеосъемку, чтобы можно было потом посмотреть запись	Ничего
Как дети проявили знания, полученные в игре	Сделали стенгазету : где работают родители класса	Устроили конкурс детских рисунков «Кем я хочу быть»	5 человек тему сочинения выбрали про профессии	2 человека подготовил и доклад про профессии

3.2.9. Оценка применения предлагаемого опыта в массовой педагогической практике №2.

Данный опыт может быть применен в массовой педагогической практике. Как в полном объеме, так и частично.

В случае, если образовательная организация примет решение организовать игру «Брейн-ринг. Профессии», данная практика может быть применена в полном объеме, поскольку:

- описывает подробный алгоритм организации и проведения игровой программы, начиная с подготовки помещения и реквизита и заканчивая оценкой результатов мероприятия;
- предлагает апробированный вариант программы с указанием краткого содержания каждого тура и его хронометража;
- определяет применяемые педагогические методы и приемы, с указанием, в какой момент игровой программы они применяются;
- формализует необходимые и желательные требования к условиям проведения игры.

В других случаях образовательная организация может использовать данную практику частично. Например, при организации игры на совершенно другую тематику.