

Креативные методы развития мышления (мастер-класс для педагогов дополнительного образования, учителей ОУ)

Любушкина Е.А., ПДО; Трубицина Т.Р., методист., Шарабарина В.В., старший методист МБУ ДО «Детско-юношеский центр», г. Междуреченск

Аннотация

Данный методический материал представляет собой разработку мастер-класса по развитию у школьников всех возрастов мышления, посредством спортивного ориентирования, в частности упражнения «Лабиринт». Мастер-класс адресован педагогам дополнительного образования и учителям общеобразовательных учреждений, и был апробирован в рамках проведения очных испытаний муниципального этапа конкурса профессионального мастерства «Педагог года»

Пояснительная записка

Развитие мышления детей школьного возраста – одна из задач, как учителей, так и педагогов дополнительного образования, реализующих программы различных направленностей и предметных областей. Развитие мышления школьников направлено на формирование активной, творческой, самостоятельной личности, способной самостоятельно приобретать новые знания и применять их в многообразных условиях окружающей действительности.

В данной методической разработке представлен опыт работы педагога дополнительного образования, реализующего дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу (далее ДООП) «Туристское многоборье» для учащихся 10-17 лет, по использованию упражнения «Лабиринт» для развития навыков ориентирования, что в свою очередь непосредственно влияет на развитие мышления.

Цель мастер-класса - распространение опыта работы по применению упражнения «Лабиринт», как креативного метода развития мышления школьников.

Задачи:

- познакомить участников мастер-класса с основными направлениями деятельности в рамках реализации ДООП «Туристское многоборье»;
- познакомить участников мастер-класса с системой работы электронной отметки SportIdent;
- продемонстрировать участникам мастер-класса принцип использования упражнения «Лабиринт», в качестве метода развития навыков ориентирования и мышления в учебно-воспитательном процессе;
- способствовать повышению профессионального мастерства – участников мастер-класса;
- создать условия для активного взаимодействия участников мастер-класса между собой.

Оборудование и материалы: система электронной отметки SportIdent, конусы спортивные, стол, карты для ориентирования по количеству участников фокус-группы, презентация, комплекты цветных карандашей и карточки для отметки КП по количеству участников мастер-класса.

Ход мастер-класса

Добрый день уважаемые коллеги, члены жюри! Наверняка каждый из вас сталкивался с тем, что нужно быстро сориентироваться в новой обстановке или новом месте, например, в новой городской среде или в лесу. Я предлагаю вам посмотреть на слайд и выполнить задания, связанные с ориентированием и развитием мышления *(на слайде картинка 1)*.

Для этого нам нужно поделиться на 3 команды в соответствии с цветом буклета, который вы получили перед мастер-классом. Таким образом у нас три команды - красные, синие и зеленые. Коллеги, поднимите в верх руку с кружком и вы увидите свою команду.

Итак, начнем вопрос для ...

1. Сколько ребят в этом турпоходе? (ответы из зала)
2. Когда они прибыли: сегодня или нет? (ответы из зала)
3. На чем они добрались? (ответы из зала)
4. Близко ли поселение? (ответы из зала)
5. Откуда дует ветер: с севера или юга? (ответы из зала)
6. Куда ушел Шура? (ответы из зала)



Картинка 1

7. Кто вчера дежурил? (ответы из зала)
8. Что готовят туристы? (ответы из зала)

Ответы:

1. Четверо. Если присмотреться, можно заметить: столовых приборов на 4 персоны, и в списке на дежурство — 4 имени.
2. Не сегодня, судя по паутине между деревом и палаткой, ребята приехали несколько дней назад.
3. На лодке. Около дерева стоят весла.
4. Да. На картинке есть курица, значит, где-то рядом селение.
5. С юга. На палатке есть флажок, по которому можно определить, откуда дует ветер. На картинке есть дерево: с одной стороны ветки короче, с другой длиннее. Как правило, у деревьев с южной стороны ветки длиннее.
6. Шура делает селфи. Из-за палатки виден телефон на селфи-палке.
7. Коля. Сегодня Коля что-то ищет в рюкзаке с буквой «К», Шура делает селфи, а Вася фотографирует природу (потому что из рюкзака с буквой «В» виден штатив от камеры). Значит, сегодня дежурит Петя, а вчера, согласно списку, дежурил Коля.
8. Туристы готовят уху. В ведре у костра выглядывает хвост рыбы.

Коллеги, затруднялись ли вы отвечать на вопрос сходу? (ответы из зала) в чем-то вы ошиблись и это тоже хорошо, ведь ошибка - это повод узнать что-то новое.

Программа «Туристское многоборье», которую я реализую состоит из трех основных взаимосвязанных блоков, это – спортивный туризм, походная деятельность и спортивное ориентирование. И фундаментом в них является ориентирование. Согласитесь, что, находясь в походе, найти нужную вам тропу гораздо легче, когда ты умеешь ориентироваться. А проходя длинную дистанцию по спортивному туризму, невозможно обойтись без ориентирования, так как нужный этап необходимо найти по спортивной карте.

Сегодня мне хочется поделиться с вами своим опытом работы в данном направлении. Спортивное ориентирование – это вид спорта, в котором участники при помощи спортивной карты и компаса должны пройти неизвестную им дистанцию через контрольные пункты, расположенные на местности, сделав отметку карандашом или компостером в своей карточке (на слайде видеосюжет о спортивном ориентировании).

На сегодняшний день вместо компостера в спортивном ориентировании начали использовать электронную систему отметки. Теперь немислимо представить себе соревнования по масштабам от нескольких сот до нескольких тысяч человек проводимые без электронной отметки. В детско-юношеском центре, где охват детей, занимающихся

ориентированием – около тысячи человек, система электронной отметки SportIdent появилась в прошлом году, благодаря грантовому конкурсу. Как педагог, чьи учащиеся регулярно участвуют в областных и всероссийских соревнованиях, на которых используется эта система, я была озадачена, что наши ребята не имеют опыта работы с ней и для нас это проблема, так у меня возникла идея написания проекта «К вершинам мастерства», благодаря которому мы приобрели систему электронной отметки SportIdent. Она состоит из электронного чипа и станций контактной отметки (на слайде фото и видео по использованию электронной системы в ориентировании).

Для того, чтобы показать вам наглядно, как работает система, я приглашаю на сцену по одному человеку и каждой команды. Остальным предлагаю поддерживать своих участников.

Работа с фокус-группой

Коллеги, я подготовила для вас лабиринт, который вы должны пройти при помощи карты. Карту вы не должны крутить в руках, чтобы не запутаться. У каждого из вас будет свой маршрут движения. Сейчас я продемонстрирую как это должно происходить. Первое – приложили чип к станции старта. Далее– ищем по карте следующий КП, подходим к нему, отмечаемся чипом, и так находим и отмечаем все 6 КП. После этого отмечаемся на станции считывания и ждем, пока все участники завершат задание. Как только вы отметитесь на станции считывания выйдет сплит, который я вам отдам позже. Это некоего рода чек, на котором отмечена информация о правильности прохождения дистанции. Если вы прошли дистанцию правильно, то у вас в сплите будет стоять отметка ОК, если вы совершили ошибку(и), то будут стоять отметка «Плохо», и вы сможете соотнести свой маршрут движения с заданным. Старт на карте обозначен треугольником, а финиш двойным кружком. Вам понятно задание? (ответы участников) Тогда приступайте.

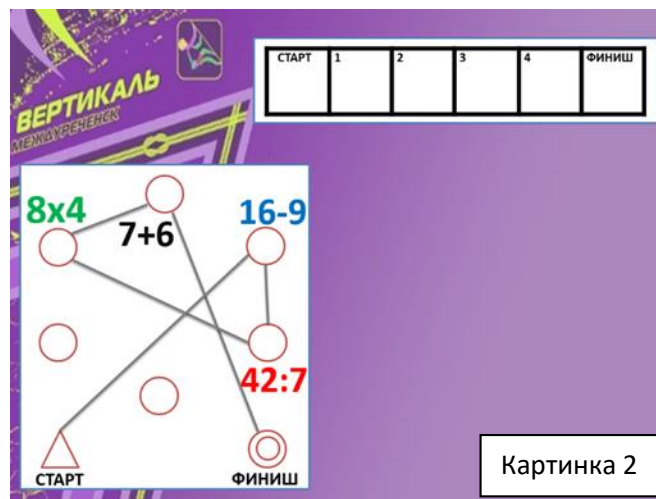
Пока участники фокус-группы выполняют задание лабиринт, ведущий мастер-класса акцентирует внимание остальных участников мастер-класса на экран, где на слайде: карты каждого участника фокус-группы, а также обозначены плюсы, которые дает спортивное ориентирование.

Рефлексия с группой

Коллеги, вы все молодцы, я думаю все справились с заданием. Посмотрите в свои сплиты, какая отметка стоит у вас? Сложно ли вам пришлось? (ответы участников) Были ли у вас ошибки. Ошибка – это возможность провести самоанализ и сделать в следующий раз лучше. Коллеги, спасибо за работу, присаживайтесь на свои места в зале.

Работа с залом

Лабиринт можно использовать не только в спортивном ориентировании, учителям можно применять его, как средство (способ) закрепления пройденного материала в игровой форме. И для этого вам не нужна электронная система отметки. И сейчас мы с вами все вместе попробуем это сделать. Давайте представим, что при помощи лабиринта, посредством спортивного ориентирования нам нужно закрепить знания по основным арифметическим действиям. Мы раздали в зале комплекты цветных карандашей и карточки, для отметки прохождения КП. На экране вы видите карту, я предлагаю вам сейчас сидя на своих местах пройти дистанцию, и сделать отметки в карточке (на слайде картинка 2)



Вам нужно вписать ответы на арифметические задания с 4 контрольных пунктов. Цвет карандаша, которым вы будете ставить отметку, должен соответствовать цвету, которым обозначено арифметическое действие на контрольном пункте. Время сейчас мы засекают не будем. Вам понятно задание?

(Участники мастер-класса выполняют задание)

Давайте посмотрим, что у вас получилось. На экране карточка с правильным вариантом прохождения дистанции (на слайде картинка 3)

Обсудить еще 2 неверных варианта (на слайде картинка 4)

Я думаю, что вы все с лёгкостью справились с заданием, но на местности, а не в кресле это было бы немного сложнее, примерно так, как сегодня проходили лабиринт с электронной отметкой наши коллеги.

Картинка 3

Правильный ответ

СТАРТ 1 2 3 4 ФИНИШ

7 6 32 13

8x4 7+6 16-9 42:7

Картинка 4

СТАРТ 1 2 3 4 ФИНИШ

7 6 32 13

8x4 7+6 16-9 42:7

Мне хотелось показать вам принцип применения спортивного ориентирования, в частности лабиринта в учебных программах. Вы можете придумать необходимое вам количество контрольных пунктов и самые различные варианты заданий, например, правила по русскому языку (обратится на слайд, картинка 5)

Русский язык (словарные слова)

ФИО _____

Время прохождения

1	2	3	4	5	6
О	Е	А	Е	И	В

1) ВОСТОК
2) ПШЕНИЦА
3) АЛЬБОМ
4) ЧЁРНЫЙ
5) ПОМИДОР
6) ВТОРНИК

СТАРТ ФИНИШ

Картинка 5

Или вот так может выглядеть задание по краеведению (обратится на слайд, картинка 6).

Краеведение

Картинка 6

ФИО _____

Время прохождения

1	2	3	4	5	6
Белово	Кемерово	Междуреченск	Новокузнецк	Марининск	Прокопьевск

СТАРТ ФИНИШ

Таким образом, в увлекательной форме, вы можете закреплять пройденный материал, а может и создавая проблемную ситуацию изучать новый, тем самым развивать множество способностей ваших учащихся, в том числе пространственное мышление, которое является одним из важнейших составляющих интеллекта. С его помощью мы можем ориентироваться в пространстве, решать геометрические задачи, представлять предметы в трехмерном измерении. В будущем этот навык поможет вашим ребятам осваивать творческие профессии: дизайнера, архитектора, конструктора.

Спасибо за внимание! Я готова ответить на ваши вопросы.