

Опубликовано:
Наставническая газета, 7 июля 2015

© Гин С.И., 2015

ЗАДАЧА КРУТАЯ, А МЫ – ЕЩЕ КРУЧЕ!

*Состоялась интеллектуальная игра «Креатив-бой»
между младшими школьниками из г. Гомеля и г. Могилева
(подробнее об игре см. «Сегодня креатив-бой, завтра – креативная школа»
// «Наставническая газета», 12 июня 2014 г.*

Май – это самая жаркая пора школьного года: контрольные, торжественные линейки, подготовка к экзаменам и выпускным. А еще это время подводить итоги.

Однажды на праздничном вечере школьники бодро рапортовали, на сколько сантиметров они за год подросли, на сколько килограммов поправились, сколько десятков получили, сколько тетрадок исписали, сколько ручек потеряли, сколько задачек решили...

Дети есть дети: они еще не знают, что **задачи бывают не только в учебнике по математике, но и в реальной жизни, и научить их решать – основная обязанность нас, взрослых, – учителей и родителей.** Что делать, если потерял ключи; как быть, если сломался светофор; как поступить, чтобы тебя перестали дразнить; как надо закаляться, чтобы не заболеть – эти вопросы могут быть актуальными сегодня. Какую профессию выбрать, как познакомиться с девушкой, как поладить с начальником, какой отдых предпочесть и т.д. – задачи завтрашнего дня. В отличие от школьных, жизненные задачи не имеют единственного правильного ответа, все они предполагают множество вариантов решения, и даже верный выбор одного из них при повторении может оказаться ошибочным, потому что ситуация изменилась. Такие задачи принято называть открытыми, именно они окружают нас со всех сторон; именно от того, насколько мы с ними справляемся, зависит наша успешность. Кстати, в этом и заключается ответ на вопрос, почему наши бывшие отличники (Мальвины) нередко в дальнейшем «проигрывают» своим отнюдь не идеальным одноклассникам: Буратино умеет решать открытые задачи и не боится их. Более того, мы сами его этому научили. Вспомните, сколько раз нерадивому ученику, который опоздал (не выучил, не сделал и т.д.) учительница выговаривала: «Ну что ты сегодня опять придумал?!»... Не правда ли очень похоже на установку: ребенок слышит, что от него требуется, чтобы бы он ОПЯТЬ что-нибудь придумывал! Вот он и старается, и придумывает (выкручивается, соображает, приспособливается, изобретает – адаптируется!). А Мальвину «придумывать» никто никогда не просит, а зачем? – она же все знает, у нее же и так все всегда в порядке! Только **в современном, постоянно**

изменяющемся мире нужно уметь постоянно изменяться самому, а не просто демонстрировать готовые, когда-то полученные знания и умения...

Одним из ведущих принципов ТРИЗ-педагогики¹ является принцип задачного режима: научить детей любую возникшую проблему (трудность, препятствие) воспринимать как задачу, к которой ставится два вопроса: «Как быть?» и «А как еще?». При систематическом использовании такого подхода при обучении и воспитании формируется как готовность учащихся «мыслить смело», так и развиваются соответствующие навыки (под девизом: **«Весь мир – открытая задача, решай – и ждет тебя удача!»**).

При этом проблема «Как этому можно научить?» тоже может являться открытой задачей, и одним из ответов, позволяющим сделать данный процесс занимательным и увлекательным, является игра «Креатив-бой». Несмотря на то, что игра появилась сравнительно недавно, она быстро завоевала популярность. Разнообразные турниры проводятся не только между классами, группами, отрядами, но и благодаря использованию информационных технологий – межрегиональные и международные. Темы могут быть самыми разнообразными: от решения сказочных задач до выдвижения гипотез решения научно-исследовательских проблем.

В качестве «неиссякаемого» источника задач при проведении игры могут выступать и литературные произведения. **«Читать» наши дети не любят, а если предложить «искать» и «решать», может быть, ситуация изменится?** Во всяком случае опыт, проведения игры в гомельской начальной школе № 63, которая в прошлом году стала инициатором «Креатив-боев» в Беларуси, позволяет на этот вопрос ответить утвердительно.

Темой нынешней игры стали сюжеты из книги Э. Распе «Приключения барона Мюнхаузена». В отличие от «самого правдивого человека на земле», который умел путешествовать на ядре или смог остаться в живых, оказавшись между крокодилом и львом, нашим ребятам надо было придумать более реалистичные способы выхода из затруднительных ситуаций. При этом после каждого вопроса ответы не просто оценивались, а анализировались с точки зрения как выполнимости, так и простоты и «красоты» решения.

Посмотрим, что у нас получилось.

«Когда конь оказался на крыше из-за того, что колокольню занесло снегом, то Мюнхаузен выстрелил из пистолета, пуля разорвала уздечку, и конь спустился. Как еще можно было спустить коня?»

Ребята сразу же предложили залезть на крышу, но одна команда предложила перетереть уздечку, скручивая ее в разные стороны, а другая – перерезать ее ножом. Очевидно, что во втором случае получится и легче, и быстрее. Была еще идея дожидаться такого же сильного снегопада, чтобы конь

¹ ТРИЗ – теория решения изобретательских задач, автор – Г.С. Альшуллер, советский инженер, изобретатель, писатель-фантаст.

смог спуститься сам (решение неплохое, но неизвестно, сколько времени придется ждать, поэтому не подходит).

«Как по-другому можно было поджечь порох, ведь высечь настоящие искры из глаз способен только Мюнхаузен?»

Сразу же были названы такие способы получения огня, как тереть деревяшки или камушки, высечь искру с помощью удара камня или использовать монокль в качестве лупы, был даже вариант «сбежать домой за кремнем» (спичками, зажигалкой)... И снова «алгебра», всестороннее обсуждение ситуации подвергает сомнению «гармонию» (спонтанные, горячие, естественные, но не всегда продуманные высказывания): сколько времени займет получение огня трением (будет ли утка столько времени ждать, наверное, сбежать может получиться быстрее); могут ли загореться камни, даже если их сильно тереть; как поможет монокль, если погода была пасмурной?..

«Вытащить себя за волосы из болота, как это сделал Мюнхаузен, - невозможно. Но вот провалиться в болото вполне возможно. И как быть в этой ситуации?»

Используем ресурсы: если на берегу растет дерево – можно ухватиться за низко свисающие ветки, можно встать на спину коня и оттолкнуться от нее; можно, постепенно снимая с себя обувь и одежду, делать из них опору для ног... А вот лечь по-пластунски и начать ползти – не получится, точно также как и ухватить коня за хвост и командовать, чтобы он вынес на берег – законы физики действуют даже в сказочных историях...

Это были задачи для первого тура игры, когда на каждый вопрос команда могла написать три различных варианта ответа, которые затем зачитывались и обсуждались как членами жюри, так и каждый участник мог высказать свое мнение или задать уточняющий вопрос. А отметки выставлялись по двухбалльной шкале: 0 баллов – решение нереальное или сложное выполнимое, 2 балла – найдено оптимальное решение задачи с учетом условий и возможностей; 1 балл – в решении имеются отдельные недостатки.

Во втором туре были предложены две задачи, которые предполагали по два варианта ответа.

«Когда Мюнхаузен поймал белого медведя, то крепко сжимал его лапы три дня и три ночи, пока медведь не умер от голода, ведь он не мог пососать свои лапы. А как же сам барон выжил, чем он питался все это время?»

Обе команды сразу предложили использовать снег в качестве воды, а без еды человек сможет три дня продержаться. Был вариант подержать лапы одной рукой, а другой поискать по карманам, может быть, есть что-нибудь съедобное, только вряд ли медведь будет спокойно стоять и ждать, пока Мюнхаузен «пообедает»... Ученики предложили грызть ногти или кожу на руках, но насколько данная «пища» является калорийной и питательной? К сожалению, на тот ресурс, на который дается прямая подсказка в тексте, – «самому пососать медвежьи лапы» – ребята просто не обратили внимания.

Невкусно? Негигиенично? Или забыли слова другого литературного персонажа – Филиаса Фогга: «Используй то, что под рукою и не ищи себе другое!».

«Когда Мюнхаузен служил пчелиным пастухом, то однажды ему пришлось спасти пчелу, которую хотели разорвать медведи. Хорошо, что у него был маленький топорик, которым он бросил в сторону зверей. А если бы топорика не было, как еще можно было испугать медведей, чтобы они отпустили пчелу?»

Понятно, что можно было использовать любые другие предметы, которые были у Мюнхаузена или находились рядом: это и сапог, и шляпа, и палка, и камень. А вот вариант подойти и начать разнимать медведей представляется спорным, вряд ли даже самый сильный человек справится с двумя медведями одновременно. Или вряд ли их испугает наброшенная на головы куртка, опять-таки на двух сразу ее не набросишь, а на одного – не поможет... А еще можно было громко крикнуть или свистнуть, или сделать какое-то резкое неожиданное движение – и снова на подобные идеи ребята не вышли. Сработал стереотип: если по сюжету герой что-то бросил, значит, и нам надо что-то бросать. А то, что он бросал, чтобы испугать, и именно в этом задача, – осталось незамеченным.

В паузах между турами игры ребята рассказывали о себе, своих увлечениях, об истории и достопримечательностях своих городов, даже читали стихи и пели песни. А еще во время переменок звучали слова речевки, которая становится традиционной при проведении «Креатив-боев»:

«Задача – крутая, а мы еще круче.
Задачу решаем – идей куча!
Задачу крутую берем с боем,
задача сдастся нам с тобою!»

И наконец, последний третий тур. Одна задача и одна минута на решение, зато вариантов может быть сколько угодно. Итак, «Когда Мюнхаузен упал с луны, то пробил глубокую яму. Чтобы выбраться из нее, пришлось ногтями выкопать ступеньки. А как еще можно было это сделать, не имея никаких инструментов?»

И тут в ход пошло все: и кулаками, и локтями, и зубами, и пятками; а еще каблуками и треуголкой (хотя про эполеты и пуговицы не догадались), а также ножом, курительной трубкой, моноклем и даже лестницей (**интересно, научатся ли когда-нибудь наши выпускники начальной школы воспринимать информацию с первого раза:** ведь четко было сказано, что никаких инструментов не было, странно, что лопату еще не предложили!) Тем не менее, большинство ответов были адекватными, и диплом победителя игры вместе с кубком достался команде из Могилева по праву!

«Сказка – ложь, да в ней намек»... Какие уроки из игры могут извлечь наши «добры молодцы и красны девицы»: даже если текст лежит перед тобой, этого мало: нужны смекалка и фантазия, умение видеть ситуацию с разных сторон, а также гибкость и беглость, продуктивность и

вариативность... Обязательным будет умение слушать друг друга, договариваться и поддерживать, быть командой...

А еще ценность открытых задач – в их универсальности. Одни и те же задачи могут решать и малыши, и старшеклассники. Только вот решения будут отличаться. Хотя, чем раньше начинать их целенаправленно использовать, тем больше шансов у наших детей стать креативнее, успешнее, благополучнее – «круче»!