

СИСТЕМА ДИП В ОБРАЗОВАНИИ

В статье раскрывается сущность динамических интеллектуальных игр преследования (ДИП) как педагогического средства формирования и развития интеллектуальных качеств личности, которая представляет теоретическое и практическое значение для работников образования.

Интеллектуальные игры способствуют формированию культуры мышления и тренируют мозг, усиливают характер и воображение, дают большое эстетическое наслаждение и полезны для гармонического развития личности. Особенно важно раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту. Однако попытки внедрения шахмат и шашек в школьный процесс натываются на трудности, связанные с абстрактностью правил этих игр, что делает их недоступными для подавляющего большинства школьников начальных классов. Поэтому динамические интеллектуальные игры преследования (ДИП), основанные на близких детям сюжетах, моделирующие реальные или вымышленные процессы и явления, сочетающие простоту правил являются наиболее оптимальными средствами для использования в учебном процессе.

ДИП “Сонор” имеет глубокие национальные корни. Она моделирует процесс охоты, когда охотник (или хищник) преследует пятерых зверей. Отсюда и произошло название игры, взятое от якутского слова, означающего преследование, выслеживание зверя охотником. Математики такую игру называют динамической игрой преследования с одним преследователем и пятью убегающими. Игра “Сонор” моделирует ситуации с одним “преследователем” и пятью “убегающими”. Целью “убегающих”, сосредоточенных в начале игры на одной стороне игрового поля, является достижение противоположной стороны, чему стремится препятствовать “преследователь”. В случае поимки до пересечения игрового поля, результат пойманного “убегающего” оценивается в зависимости, в какой из трех основных зон игрового поля он пойман (правила игры разработаны Г.В. Томским в 1988 г.).

Всевозможные версии ДИП, играемые на поле для игры “Сонор”, образуют метаигру (семейство игр) ЖИПТО (JIPTO: Jeux Intellectuels de Poursuite pour Tous / Интеллектуальные игры преследования для всех). Для некоторых версий ЖИПТО требуются дополнительные фишки и другие аксессуары. В ЖИПТО играют вдвоем, можно играть с несколькими партнерами или даже в некоторых случаях одному. Например, для любителей шахмат существуют версии с рокировками фигур убегающих. На одном и том же игровом поле можно играть в сотни и

тысячи отличающихся друг от друга вариантов ЖИПТО. Испытав основные версии, любители игры приобретают способность модифицировать в свое удовольствие правила игры, чтобы найти для своего досуга версию, соответствующую их представлению о гармоничной игре. В этой универсальности заключается основное преимущество ЖИПТО перед другими настольными играми.

Одним из секретов успеха ЖИПТО является то, что поле для игры представляет вертикальный триптих, а тема преследования дает неограниченные возможности для творческой фантазии художников-“жиптографов”. Успешное проведение с 1994 года международных выставок декоративных и художественных композиций ЖИПТО и репрезентативность участвующих в этих выставках художников и мастеров из России (А.Н. Осипов, Е.Н. Ткач и другие), Франции (Б. Пеллерин, Т. Никка и другие), Японии (М. Тачикава) и США (С. Канас) позволяет говорить о рождении Искусства ЖИПТО. Публикация двух романов известного французского писателя Марка Пеллерина, инспирированных ЖИПТО, в престижных парижских издательствах “Галлимард” (2000) [7] и “Альбин Мишель” (2004) [8] и других произведений свидетельствует о рождении литературы ЖИПТО.

Поэтому Роберт Пажес, почетный президент Евроталанта (Европейского комитета по образованию детей и юношества, интеллектуально развитых, одаренных и талантливых), введший термин “метаигра” для характеристики ЖИПТО, считает его “культурным инструментом” [9]. По аналогии с используемым в педагогических и психологических исследованиях термином “игровой объект” [4], [5], [6] можно также называть ЖИПТО “культурным объектом”.

В настоящее время ЖИПТО используется для приобщения к логическому мышлению, для гимнастики ума. Эта метаигра помогает осваивать числа и различные понятия геометрии. Постепенно приходит время, когда ребенок начинает анализировать сыгранные партии для улучшения уровня своей игры. На базе ЖИПТО разработаны логические и математические задачи разной степени трудности: от упражнений по программе детского сада до нерешенных проблем для победителей математических олимпиад и профессиональных исследователей.

Таким образом, интерес к ЖИПТО может помочь развивать способности практически во всех видах творчества. Поэтому в 1988 году Г.В. Томским была сформулирована «Система ДИП» как совокупность следующих методов активизации творческой деятельности:

1. Раннее приобщение к интеллектуальному спорту с помощью игры «Сонор»;

2. Использование ЖИПТО для приобщения к искусству и культуре;

3. Организация соревнований по ЖИПТО и других мероприятий с его использованием для повышения искусства общения и организаторских навыков участников;

4. Использование ДИП в дополнительном образовании от детского сада до университета;

5. Участие в создании новых интересных версий ДИП.

О практической значимости исследований по Системе ДИП говорят масштабы внедрения этой системы в образование от детских садов до университетов. В настоящее время спецкурсы «ДИП Сонор» преподаются в Якутском университете и Педагогической академии для специальностей «Педагогика и методика начального обучения», «Дошкольная психология и педагогика», Вилюйском педагогическом лицее, внедрена во многих детских садах и школах Якутии, Франции и Канады [1], [10].

Поскольку опыт детских садов и школ Якутии доказывает возможность использования ЖИПТО как «центра интереса», то Система ДИП совместима с любым обучением на любом уровне и любой философией образования, в частности с педагогикой Декроли.

Овид Декроли (1871-1932) предложил группировать учебный материал вокруг «ассоциированных идей» и связать все темы обучения вокруг центральных тем, способных привлечь внимание учеников достаточно продолжительное время, создать «центры интереса», способные привлечь внимание ребенка к классическим учебным дисциплинам: грамматике, математике, естественным наукам и др. [3].

На основе методических разработок и исследований в 1998 г. был создан Центр интеллектуальной игры «Сонор» на базе Дворца детства и детского творчества г. Якутска. Клубовая работа ведется по двум основным направлениям:

1-е направление. ДИП «Сонор» как вид спорта. Первый турнир был проведен в 1990 году. Это было открытое первенство Якутского государственного университета. После этого начали проводиться различные турниры вплоть до республиканского масштаба и международных турниров во Франции. Регулярное, плановое проведение турниров связано с созданием Федерации национальной ДИП «Сонор» в 1994 году. С тех пор ежегодно проводятся различные соревнования по следующим возрастным группам: дошкольники, младшие, средние, старшие школьники и взрослые (воспитатели, учителя и студенты).

2-е направление. ДИП «Сонор» в педагогическом процессе и общении.

С помощью игры «Сонор» непринужденно в форме игры ребенок знакомится и овладевает такими основными математическими понятиями, как число, состав чис-

ла, порядковый счет, геометрические понятия и т.д. На базе ЖИПТО разработаны логические и математические задачи разной степени трудности [1]. Например, одним из понятий, вызывающих большие затруднения учеников не только в начальной школе, но и в старших классах, является понятие пропорциональности. Создание наборов ЖИПТО приводит к формулировке большого количества задач, связанных с этой темой и хорошо проясняющих сущность этого понятия.

Напомним, что для фишек «убегающих» с диаметром в 2 (единицы) поле для игры в ЖИПТО имеет размер 30 на 40. Сформулируем, например, две проблемы:

- Каковы размеры поля ЖИПТО, соответствующего фишкам «убегающих» с диаметром $D = 3$?

- Какого наибольшего размера поле для игры ЖИПТО может быть создано из материала в виде прямоугольника размером $A \times B$, где $A = 50$ и $B = 60$? Каков диаметр фишек «убегающих», который соответствует этому ЖИПТО?

Можно изменить все параметры D , A и B , искать размеры всех главных и вспомогательных зон на поле игры и т.д. Изготовление наборов ЖИПТО и практика игры помогают ученику дополнить свои знания о геометрических объектах, освоить важные понятия (касание, осевая симметрия, увеличение и другие преобразования), упражняться в создании чертежей и в обращении с различными инструментами.

Система ДИП способствует решению проблемы «обогащенного» обучения одаренных детей [10]. При обогащенном обучении ученик не продвигается быстрее, а получает дополнительный материал к традиционным курсам для развития своего мышления, творческих способностей, умения работать самостоятельно. Разработаны и апробированы различные методы создания устойчивого интереса к ЖИПТО и перевод этого интереса в русло интереса к литературному, художественному и научному творчеству. Международная федерация по Системе ДИП (ФИДЖИП, 1993) развивает программу приобщения детей к творчеству в области мультимедиа в рамках обогащенного образования [2].

Проблема математического образования одаренных детей связана с более общей проблемой поднятия уровня математической культуры для всех. Наши исследования показывают, что метаигра ЖИПТО дает большое количество нерешенных математических задач преследования, формулируемых на языке элементарной математики, что дает возможность одаренному в области математики школьнику начать научную работу еще в школе. Тем самым Система ДИП дает возможность раннего приобщения к математической культуре и позволяет выявить одаренных детей, способных в будущем к профессиональной работе в области математики.

В экспериментах с одаренными детьми принимали участие зарубежные ученые Р. Пажес, М. Дауди и другие специалисты Евроталанта, специалисты ассоциации «Кенгуру без границ» под руководством А. Деледик [9], [10].

Таким образом, использование Системы ДИП способствует решению следующих важных проблем образования:

- раннего приобщения детей к интеллектуальному спорту и более общей проблемы подготовки дошкольников к начальной школе;

- обогащенного обучения одаренных детей и более общей проблемы активизации творчества детей, родителей и педагогов;

- математического образования одаренных детей и более общей проблемы поднятия уровня математической культуры для всех.

Информация о правилах ДИП “Сонор” и компьютерных версиях игры ЛІРТО на сайте <http://www.jipto.ru> и <http://www.jipto.net>.

Л и т е р а т у р а

1. Голиков А.И. Развитие математического мышления средними динамическими интеллектуальными играми преследования. Новосибирск: Наука, 2002. 132 с.

2. Томский Г.В. Международная федерация по Системе ДИП

(ФИДЖИП) // Информационный бюллетень Сектора образования ЮНЕСКО “ИНИСТЕ/Проект 2000+”. 1994. Т. 10. С. 16.

3. Decroly O., Mlle Monchamp. Initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs. – Bruxelles : Editions Delachaux et Niestlé, 1978.

4. Filon R., Doucet M. Le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu. Québec : Documentor, 1993. 64 p.

5. Garon D. La classification des jeux et des jouets : Le Systime ESAR. Québec : Documentor, 1985. 97 p.

6. Mikulu, J.-B. Le systime ESAR dans l'analyse des jeux et jouets du milieu traditionnel des enfants de la République Démocratique du Congo (ex-Zaire) // // Jouets et objets ludiques / Toy and Playthings - Université Paris-Nord & Centre Universitaire de la Charente, 1998. P. 260-268.

7. Pellerin M.-A. N'oubliez pas d'avoir peur. P. : Gallimard, 2000. 315 p.

8. Pellerin M.-A. Innokenti : Enfant-renne. P. : Albin Michel, 2004. 302 p.

9. Pagis R. Jeux de Paix. Le JIPTO comme système ludique de formation à l'émulation, à la concentration et à l'éducation. P. : UNESCO / JIPTO International, 2002. 24 p.

10. Tomski G. JIPTO : Stimulant créatif pour tous. P. : JIPTO International, 2003. 68 p.

A.I. Golikov, G. V. Tomski

Using of the DGP system in education

The article defines the essence of dynamic games of pursuits (DGP) as teaching means in intellectual development of an individual based, which can be of interest for both theoreticians and practical workers in the field of education.

J J J

УДК 378:37.03

А.Г. Корнилова

ЛИЧНОСТНО-РАЗВИВАЮЩАЯ СИТУАЦИЯ КАК ОПТИМАЛЬНОЕ УСЛОВИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ

Проблема совершенствования подготовки педагогических кадров в вузе весьма актуальна. В процессе опытной работы нами разрабатывается создание личностно-развивающей ситуации в системе индивидуально-творческой подготовки будущих педагогов к профессиональной деятельности. Статья раскрывает содержание работы, проводимой в этом плане коллективом педагогического института.

Педагогический труд издавна характеризуется как творческий, что связано с растущими требованиями к обучению и воспитанию подрастающих поколений, динамизмом и изменчивостью условий педагогического процесса, требующими постоянного поиска оптимальных в данной конкретной ситуации решений. Труд педагога – это, прежде всего, искусство, требующее гибкости мышления и действий, развитости всех возможностей и потенций личности, высоких гражданских и личностных качеств. Хорошим педагогом можно стать только тогда,

когда развиты педагогические способности (экспрессивные, перцептивные, коммуникативные, организаторские, мажорные, психомоторные, гностические, конструктивные, дидактические, научно-педагогические и др.), на основе которых формируется и развивается профессиональное мастерство.

Отсюда совершенствование качества подготовки педагога предполагает придание всему процессу становления специалиста и формированию его личностных качеств целостной творческой направленности. Творческий