

Санкт-Петербургский Государственный
Университет Педагогического Мастерства

Организация соревнований по глобальному мышлению

Аспирант кафедры
Теории и методики естественнонаучного образования
Пушная М.П.

Санкт-Петербург
2002

СОДЕРЖАНИЕ:

Цели проведения соревнований.....	2
Условия проведения соревнований.....	2
План соревнований.....	3
Варианты содержания соревнований.....	3
Ход занятия.....	6
Подведение итогов.....	7
Оценка заданий.....	8

Цели проведения соревнований:

1. Распространение знаний о глобальных проблемах современного мира и идей глобального образования среди школьников и педагогов.
2. Обучение глобальному мышлению каждого участника и диагностика его уровня.
4. Обучение работе в группе и оценка эффективности этой работы. Диагностика уровня глобального мышления команды как единого целого.
5. Создание атмосферы, позволяющей каждому ощутить единство жизни в мире и принять личную и коллективную ответственность за ее судьбу.
6. Получение сразу большой массы данных для диагностики.
7. Выявление потенциальных участников для проведения чемпионата по глобальному мышлению (1 раз в 1-2 года) и подготовка глобально образованных кадров для участия в управлении общественной жизнью.
8. Соревнования могут проводиться как тренинги для руководящих работников, уже управляющих общественной жизнью.
9. Создание банка удачных и простых решений проблем, а также оригинальных идей для их изучения и выведения из них правил, знание которых может повысить эффективность решений проблем в дальнейшем.

Условия проведения соревнований.

В соревнованиях могут участвовать как 2, так и несколько команд одновременно. Число участников в команде- от 4 до 15 человек. Каждой команде необходим секретарь для записи путей достижения совместных решений и сути идей с именами их авторов. Каждый участник готовится к игре в двух направлениях: он должен стать «специалистом», свободно ориентирующемся в какой-л. области, знание которой необходимо для предстоящих решений, и «специалистом» по какой-л. стране или региону, знания о которых также необходимы в данной конкретной игре. Важно именно уметь ориентироваться в данных областях, а не обладать энциклопедическими знаниями, т.к. будет возможность пользоваться необходимой литературой. Разрешается также рисовать рисунки на доске и использовать различные предметы для иллюстрации ответов.

Экспертная комиссия (жюри) должна состоять из специалистов, способных компетентно оценить решения учащихся. Если соревнования касаются всех сфер глобальных проблем, то в комиссии должен быть эколог, биолог, социолог, политолог, психолог, педагог. Все члены комиссии должны иметь высокие показатели по шкале глобального мышления. Комиссии необходим секретарь для ведения протокола игры и общего подсчета итогов, и 1-2 помощника секретаря для обработки письменных данных с целью диагностики глобального мышления всех участников игры.

План соревнований:

- Подготовка (5 мин.)
1. Вводная часть (15 мин.)
 2. Основная часть

- 1-я проблема (15 мин.)
- 2-я проблема (15 мин.)
- 3-я проблема (15 мин.)

- 2. Итоговая часть
«Заседание Комиссии ООН» (15 мин.)
- 3. Подведение итогов и их обоснование (10 мин.)

Работа над каждым заданием проходит в 3 этапа: индивидуальная работа, работа в парах, общая работа команды.

Варианты содержания соревнований.

Конкретный вариант проведения чемпионата выбирается или строится на основе предложенных в зависимости от возраста и степени подготовки учащихся и с учетом различных конкретных обстоятельств.

1) Вводная часть («разминка»).

1-3 задания из одного- четырех уровней сложности.

1. Наполнение понятия (А: мир, жизнь, человек, наука, искусство, космос, эволюция, история, прогресс и т.д. Б: глобальное мышление, глобальный кризис, интеграция, глобальное образование) способом свободных ассоциаций. На втором этапе-при работе в парах , а затем на третьем- при работе в команде выбираются общие ассоциации.
2. Дать определение понятию (из перечисленных выше). Возможно использовать то же понятие, что и в предыдущем задании, и дать определение на основе результатов предыдущего задания.
3. Составить список качеств, отличающих глобальное мышление от традиционного; перечислить и структурировать глобальные проблемы современного мира; определить этапы глобального образования учащихся.
4. Составить цепочку взаимосвязи двух или нескольких конкретных фактов, проблем, изменений в различных , прямо несвязанных областях жизни, науки и т.д., (т.е. выявить «слабые» связи)

(Например, найти взаимосвязь между выброшенными в реку за городом батарейками и рядом хронических заболеваний в городе.)

Задание оценивается по пятибальной системе исходя из степени глобальности кругозора команды как целого и каждого отдельного участника индивидуально.

2) Основная часть(решение 3-х проблем)

А.

3 проблемы из сфер Человек - Природа, Человек - Общество и Человек - Человек соответственно. Возможен вариант, когда они вытекают друг из друга (Например, нехватка природных ресурсов - перенаселение- массовые нарушения психики, т.е. переход от 1 ко 2, а затем к 3 уровню соответственно).

Б.

Все три проблемы принадлежат одной из 3-х сфер. Соревнования такого типа можно проводить как отборочные или тренировочные туры для варианта А. Тренировочную функцию могут также выполнять: тренинг коммуникативных умений, курс теории решения изобретательских задач, семинары по философии, дебаты, изучение исследований футурологов, семинары по научной фантастике, изучение удачных и неудачных решений крупномасштабных проблем в истории человечества.

В.

Вариант преодоления последствий.

Командам дается проблема.1-я команда знакомит остальных со своим решением, а команда-оппонент выявляет возможные нежелательные последствия такого решения. 1-я команда или аргументирует их несостоятельность, или выдает способы их преодоления. Команда-

оппонент выявляет последствия новых решений, и 1-я команда должна снова их преодолеть, и т. д., до тех пор, пока не будут исчерпаны все существенные нежелательные последствия и экспертная комиссия не заключит, что проблема решена до конца.

Затем дается следующая проблема такого же уровня сложности, и другая команда предлагает свое решение. Теперь команды меняются ролями. В конечном итоге побеждает команда, решившая проблему за меньшее число ходов. Если команд несколько, все они являются оппонентами, и каждой команде засчитываются от 1 до 3 баллов за высказывание. Возможен вариант «домашней» заготовки командами проблем друг для друга, позволяющий легче управлять ходом игры. Такая структура решения проблем может быть использована не только полностью для всего соревнования, но и частично, например в виде конкурса для капитанов команд.

Г.

(1). В основной части предлагается решить проблемы локального или регионального характера, являющиеся проявлением глобальных или имеющих тенденцию стать глобальными. Предложенное решение проблемы может быть на любом из этих уровней.

(2). Когда команда подготовлена многократным успешным участием в решении таких проблем, можно сразу начинать с общего решения непосредственно глобальных общепланетарных проблем.

В первом случае решение таких проблем предлагается в следующей части -3) (1), а во втором в следующей части предлагается их анализ и подведение итога их решений-3) (2).

Д.

(1): Командам дается одна проблема и затем сравнивается качество ее решения; (2): командам даются разные проблемы одинакового уровня сложности и сравнивается качество их решения.

Для команд-новичков можно предложить одинаковые проблемы и сравнивать их решения. Для более опытных команд, привыкших видеть различные варианты решения проблем и способных легко предсказать возможный вариант противника, более интересным и полезным будет решить другую проблему. «Асы», уже освоившие на высоком уровне инструментарий мышления для решения подобных проблем, способны легко предвидеть вариант решения соперника любой проблемы того же уровня сложности, что и проблема, которая была предложена им. Они нуждаются в более сложной задаче, требующей очень нестандартных, может быть, принципиально новых, доселе неизвестных методов решения и мышления. На этом уровне снова интересным становится дать одинаковую задачу всем командам, чтобы сравнить уровень их мыслительных операций. Команды, достигшие мастерства в применении инструментария мышления через решение различных задач, могут перейти на следующий уровень- выяснение всего спектра изменений в мире в связи с возникновением и решением данной проблемы. Итак, в начале освоения уровня лучше давать одинаковые задачи, а по мере достижения мастерства на данном уровне- различные.

Возможно последовательное чередование различных вариантов проведения соревнований с целью совершенствования умения глобально мыслить. Например:

А+Д(1)- вводное соревнование;

3Х Б+Д(1)- три специализированных соревнования для углубления в проблемы;

А+Д(1)-как подведение итогов специализации в общем соревновании;

В+Д(1)- для развития умения предвидеть и преодолевать последствия решений;

В+Д(2)- для расширения спектра этих умений;

3ХБ(2); А+Д(2)- цели были указаны выше;и т.д.

Пройдя всю цепочку соревнований в варианте Г(1), можно приступить к ее прохождению в варианте Г(2). Вводная и итоговая часть строится на соответствующем основном уровне.

3) Итоговая часть.

«Комиссия ООН», или «Мировое правительство».

В этой части в работе участвует одна команда, составленная из представителей всех команд, участвующих в данном соревновании - по 1-2 участника в зависимости от числа команд. Число участников в общей команде - от 4 до 15. Механизмы выдвижения могут быть разные- от автоматического участия капитанов команд до выборов представителей всеобщим голосованием и рекомендаций экспертной комиссии. Также выдвигается или назначается кандидатура на должность секретаря объединенной команды. Участники, ранее бывшие

противниками, теперь должны работать в команде и осознавать, что от успешности их работы пусть пока в игре, но зависит судьба мира. Варианты работы 3) (1) и (2) были описаны выше в части 2) Г.

Ход занятия:

Необходимо заготовить 3-5 листов бумаги каждому участнику и каждому секретарю команды, протокол игры и калькулятор секретарю жюри, 2-3 листа и калькуляторы помощникам секретаря жюри, 1 лист каждому члену жюри. Всем необходимо иметь авторучки.

В доступном для участников месте должна быть литература, которая может быть востребована на игре в достаточном количестве экземпляров, и при необходимости ответственный за ее сохранность, следящий за ее перемещениями по классу. Возможна организация использования ресурсов Интернета.

Если командам даются разные задания, то перед каждым заданием производится жеребьевка команд, и каждой команде достается одно из двух заданий по каждой теме. Отсчет времени начинается с момента раздачи командам карточек с заданием. От команды требуется объяснить причины возникновения проблемы; определить оптимальный путь ее решения и объяснить, почему выбран именно этот путь; указать, кто будет решать проблему, какими средствами и в каких условиях; какие дополнительные трудности могут возникнуть и как их избежать или преодолеть; какие факторы будут способствовать ее решению.

По истечении контрольного времени, группа, посоветовавшись, выбирает одного человека, который будет отвечать. Любой участник группы, подняв руку и получив разрешение, может дополнить ответ. За дополнение - 1 балл. Если команда не может дополнить ответ, право дополнить предоставляется другой команде на тех же условиях; также предоставляется право привести аргументы, полностью или частично опровергающие решение, и если жюри признает эти аргументы состоятельными, то оценка первой команды снижается.

За шум и каждый выкрик с места без разрешения штраф - 1 балл. За недоброжелательное отношение к любому из участников игры, ограничивающее творческий характер его мыслительного процесса, возможны меры от штрафа 1 балл до исключения из игры. Каждый конкурс оценивается по пятибалльной системе.

Во время работы объединенной команды в последнем соревновании все остальные участники команд тоже думают над проблемой. После выдачи решения объединенной команды каждый не входящий в нее участник имеет право как дополнить ответ, так и опровергнуть его полностью или частично. Его команда при этом получает от 1 до 3 баллов. Секретарь объединенной команды фиксирует ход работы и имена авторов идей и решений, и по этому протоколу высчитывается вклад каждого участника в работу команды, и этот вклад заносится в центральный протокол в пользу его первоначальной команды. Участие в работе объединенной команды оценивается по пятибалльной системе.

Подведение итогов.

Во время игры заполняется протокол, в который заносятся все штрафные баллы со знаком минус и все призовые баллы со знаком плюс. Потом все баллы суммируются. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Рекомендуется отдельно отметить победителей по следующим номинациям:

1. Самое простое и эффективное решение проблемы - инд. или колл.
2. Самая оригинальная идея (при этом необязательна ее востребованность для какого-л. конкретного решения) - инд.
3. Самый глобально мыслящий человек – инд.
4. Самый эффективно работающий в коллективе человек - инд.
5. Самая эффективно работающая команда - колл.
6. Самая глобально мыслящая команда - колл.
7. Сердце, душа и разум соревнований - 3 чел., инд.

Если в цели соревнования входит отбор участников в состав команды для участия в следующем туре, то его можно считать выполненным при переходе к итоговой части соревнований, с возможностью корректировки после выполнения сборной командой задания.

Оценка заданий:

1. Командный и индивидуальный уровень глобального мышления (ГМ) оценивается по шкале ГМ с помощью методики многоуровневого контент- анализа текста командных и индивидуальных протоколов игры. Принципы и примеры интерпретации заданий даны в приложении №3.

2. В ходе игры можно оценить коммуникативные умения учащихся:

- как дополнительный критерий для определения команды- победителя при условии достижения равных результатов
- как подтверждение или опровержение достижения командой 4 уровня развития ГМ.

Методы оценки: педагогическое наблюдение и анализ индивидуальных письменных работ учащихся и командных протоколов.

Критерии оценки:

а) для метода педагогического наблюдения:

1. Способность учащегося включаться в работу команды:

- готовность к диалогу с ней после фазы самостоятельной работы,
- слушать и убеждать других, поддерживать доброжелательные отношения, корректировать свое мнение в случае необходимости,
- способность к формированию новых идей на базе взаимодействия с командой

2. Способность команды к функционированию как единого целого:

готовность команды как целого включить в работу всех участников, создать и поддержать процесс обмена идеями и генерации новых, способность к совместному подведению итогов и выработке общего решения по истечении отведенного времени.

б) для анализа индивидуальных письменных работ учащихся и командных протоколов:

1. учтены ли все целесообразные индивидуальные версии в протоколе команды, появились ли в индивидуальных работах дополнения, новые идеи в процессе работы команды
2. появились ли в командном протоколе дополнения к индивидуальным решениям, новые идеи, обобщение и структурирование индивидуальных решений, заполнились ли пробелы в этих системах, выработано ли общее решение.

Образец общего протокола игры

Задания	1 команда	2 команда
1. Разминка		
а) ассоциации		
б) определение		
2. Основная часть		
а) экологическая проблема		
б) социальная проблема		
в) личностная проблема		
3. Конкурс капитанов		
4. Итоговая часть		
Общий итог:		

Общий протокол заполняется секретарем экспертной комиссии и выявляет команду-победителя в игре.

Командный протокол заполняется секретарем команды. Фиксируется ход решения и результат. В личном протоколе фиксируются идеи участника на индивидуальном этапе работы и в ходе игры.