

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ ВОСПИТАНИЯ И ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

Бабюк О.В.,

Костанайский филиал Челябинского государственного университета

В XXI веке осуществляется переориентация системы высшего образования на новые ценности, определяемые гуманизацией педагогического процесса и межличностными отношениями. Выпускник высшей школы должен стать конкурентоспособной личностью, а это предполагает высокий уровень общего развития, владение коммуникативными умениями, умениями принимать самостоятельные решения, нестандартно мыслить и адаптироваться в изменяющихся условиях. В связи с этим в процессе обучения в высшей школе приоритетными являются творческая деятельность и индивидуальный подход, предполагающий развитие интеллектуальных способностей учащихся.

Многие педагоги и психологи справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода в процессе обучения. Это объясняется тем, что способности человека наиболее полно проявляются именно в игре. В связи с этим хочется вспомнить слова И. Хейзинга о том, что человеческая культура возникла и разворачивается как игра.

Об огромном воспитательно-образовательном значении игры как метода воспитания и обучения говорил и К.Д. Ушинский: «Игра есть свободная деятельность... В ней формируются все стороны души человеческой, его ум, его сердце, его воля» /1; 279/.

В то же время психологическая теория деятельности в рамках воззрений известных советских ученых А.С. Выготского и А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначения для развития и самореализации учащихся. Немецкий психолог К. Гросс называет игры начальной школой поведения. Он уверен, что, какими бы внешними или внутренними факторами ни мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни /2; 47/.

В работах заслуженных российских педагогов, таких как О.С. Газман, В.В. Петрушинский, В.Г. Коваленко, классификация игр ограничена сферой их применения, в то время, как нам представляется, важный вопрос о применении игры не на учебных занятиях, а во внеурочной деятельности, где игра будет направлена не на выявление знаний в какой-либо конкретной области, а на их приобретение.

Большинству людей представляется, что они легко могут ответить на вопрос: «Что же такое игра?» Однако в действительности у каждого из нас есть свое представление об игре как феномене, своя интерпретация ее определения, и зачастую содержание этих определений не идентично у разных комментаторов /3; 7/.

Философский словарь определяет игру как «непродуктивную деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а служит для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе» /4; 181–182/. Далее Словарь указывает на то, что игра имеет обучающее и развивающее значение, выступает как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям. Все эти функции, казалось бы, свидетельствуют о том, что игра свойственна прежде всего детям, однако всем известно, что люди взрослые тоже нередко играют, и отнюдь не только для забавы (например, «деловые игры»). Не случайно Шиллер утверждал: «Человек играет только тогда, когда он является человеком в полном значении этого слова, и только тогда он является человеком, когда он играет» /5; 57/.

В последние десятилетия в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное явление, получившее название «интеллектуальные игры». Этот вид ставит под сомнение утверждение Словаря о непродуктивности игры как вида деятельности.

На протяжении трех лет на базе Костанайского филиала Челябинского государственного университета осуществляет свою работу интеллектуальный клуб, приоритетной целью которого является развитие профессиональных знаний, интеллектуальных способностей и кругозора студентов. Основным родом деятельности клуба является организация и проведение эрудит-боев в вузе. Помимо этого, студенты-знатоки работают со школьниками, проводя игры в рамках Дня КФ ЧелГУ в школах города и области. Члены клуба состоят в областном интеллектуальном клубе «Кокжиек» и принимают участие в игре, проводимой среди вузов области, «Битва умов». Актив клуба регулярно проводит тренинги в команде, повышая профессиональное мастерство игр. Формат игр, проводимых клубом, представляет собой квинтэссенцию популярного телевизионного шоу «Что? Где? Когда?» и некогда любимой школьниками Костанайской области региональной игры «Эрудит». В результате, на интеллектуальном ринге могут одновременно соревноваться от двух до пятнадцати команд из шести человек, которые должны в течение минуты дать в письменном виде ответ на 24 вопроса, носящие нерепродуктивный характер и не принадлежащие к тем или иным учебным предметам. Такая игра и является единицей процесса обучения и воспитания, осуществляемого в нашем клубе.

Каковы основные задачи этой игры? Прежде всего, она даёт возможность раскрыться талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука и творчество имеют первостепенное значение. При этом, в отличие от научных конференций, разнообразных факультативов, наша игра позволяет превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, в праздник.

Можно ли считать подобную игру обучающей и воспитывающей? Вопрос скорее риторический. «Любая игра может стать эффективным средством обучения и воспитания...» /6; 10/.

Академик РАО А.М. Новиков пишет о том, что «...сегодня необходимо так перестраивать учебный процесс, чтобы у студентов не только формировались конкретные профессиональные знания и умения, но и опережающе развивались определенные знания, умения и другие качества личности, которые позволяют им в процессе дальнейшей жизни достаточно быстро осваивать новое содержание профессиональной деятельности» /7; 142/.

В данном случае речь идет о таких компонентах образования, которые будут инвариантными для любой профессиональной деятельности, то есть полезны выпускнику при изучении любого нового производства, в том числе при возможной перемене профессии. Именно к таким инвариантным умениям, на наш взгляд, относится умение студента работать в команде.

Говоря о «студенческой команде», отметим, что именно в данный период становления личности закладывается та основа командного взаимодействия, которую выпускник будет реализовывать в ходе своей будущей профессиональной деятельности. Получив знания и выработав умения и навыки работы в команде, студент начинает осознавать свои возможности в командном взаимодействии, что помогает ему при выпуске из вуза выйти на новый, более качественный уровень межличностных отношений с людьми, коллегами, руководителями в коллективном решении различных задач /8; 226/.

Казалось бы, нет ничего сложного в том, чтобы создать команду. Безусловно, эрудиция, начитанность, широкий кругозор, хорошая память – непереманные условия для участия в игре. Однако даже той команде, где все участники обладают этими качествами, успех не гарантирован.

Возникает правомерный вопрос: как добиться того, чтобы команда, была пусть и неидеальная, но все-таки способная побеждать?

Прежде всего, отметим, что важнейшим условием успешной игры является контактность игроков, их открытость, умение предлагать свои версии и быть внимательными к другим. Даже самый «гениальный» игрок, не обладающий этими качествами, оказывается в команде лишним. У таких игроков существуют два типа поведения. Тот, кто хоть и много зна-

ет, но привык держаться в стороне от сверстников, во время минуты обсуждения не столько предлагает варианты ответов, сколько, боясь ошибиться, обдумывает свою версию «про себя». Тот же, кто привык быть лидером, будет навязывать свое мнение партнерам, не считаясь с иными суждениями. Большинство интеллектуальных игр рассчитано на совместную деятельность, поэтому всевозможные проявления индивидуализма здесь неуместны. Лучше всего, когда игроки одной команды и за пределами игры – настоящие друзья.

Следующее качество, которым должен обладать каждый игрок, – нестандартность мышления. Довольно часто всевозможные стереотипы мешают дать правильный ответ. Отнюдь не всегда верным оказывается тот ответ, который напрашивается. В игре понадобятся многочисленные версии, в том числе и самые парадоксальные.

Помимо этого, игрокам необходимо умение быстро и кратко излагать свои мысли. Неторопливые и рассудительные знатоки чаще всего лишь мешают команде своими пространственными монологами.

Кроме качеств, которыми должны обладать все участники, каждый из них должен играть в команде определенную роль. Безусловно, эти роли не закрепляются за игроками раз и навсегда, они могут меняться и совмещаться во время игры.

Прежде всего, в команде должен быть капитан. Конечно, капитаном становится тот, кто имеет высокий авторитет у партнеров, однако это не означает, что он является самым эрудированным. Он, главным образом, руководит обсуждением: не дает подолгу останавливаться на одном варианте ответа, заставляет игрокам прислушиваться к каждому мнению, именно он выбирает одну версию из нескольких и определяет, кто будет отвечать.

Другим игроком, без которого не может существовать команда, является тот, которого можно было бы назвать генератором идей. Этот человек должен обладать способностью за одну минуту предложить максимальное количество версий, в том числе и самых неожиданных.

Должен быть в команде и такой участник, который, возможно, и не обладает качествами азартного игрока, но зато имеет большой запас знаний.

Значительную привилегию имеет та команда, среди игроков которой есть тот, кто может в трудную минуту разрядить обстановку хорошей шуткой, остроумным замечанием, кто сумеет поддержать боевой дух команды после неправильного ответа или когда ни одна версия не приходит на ум. Конечно, это не значит, что этот игрок только и должен острить и поднимать настроение. Главной задачей каждого игрока является поиск правильного ответа, и те качества, о которых было сказано выше, должны быть присущи каждому /9; 213/.

Социальный мир студентов формируется в результате социальных взаимодействий не только друг с другом, но и с преподавателями. Следует отметить, что в современном вузе преподаватель выступает не только проводником знаний и информации, он в равной степени должен быть педагогом и психологом. От этого во многом зависит успешность его педагогической деятельности и авторитет, который, главным образом, складывается из двух составляющих: авторитета роли и авторитета личности. Если несколько лет тому назад преобладал авторитет роли, то сейчас основное – это личность преподавателя, его яркая, неповторимая индивидуальность, которая оказывает воспитывающее (педагогическое) и психотерапевтическое воздействие на студентов.

В комплексе характеристик авторитетного преподавателя отмечаются высокая педагогическая наблюдательность, уважение к студентам, стимулирование их активности и интеллектуальной деятельности, гибкость и нестандартность в принятии решений, удовлетворение от процесса общения со студентами.

В связи с этим одним из необходимых условий в построении авторитетных отношений между студентом и преподавателем, по мнению И.П. Андриади, является успех в совместной деятельности. Это во многом обусловлено тем фактом, что успех личности является одной из самых важных предпосылок ее влияния на других. Кроме того, также важно в построении авторитетных отношений создание атмосферы эмоционального благополучия и сопричастно-

сти к успеху /10; 119–120/. Исходя из этого и руководствуясь целью создания наиболее благоприятных условий для становления авторитета преподавателей (в нашем случае – кураторов групп), активом клуба было решено провести интеллектуальную игру, в которой преподавателям отводилась роль наставников и капитанов команд. В ходе игры между педагогами и студентами сложились доверительные отношения и была создана атмосфера подлинного сотрудничества.

Вопросы развития творческих качеств у студентов всегда были и остаются актуальными и в реализации модели специалиста направлены на преодоление узкой специализации. Для формирования специалистов, отвечающих современным требованиям, необходимо обеспечить условия для того, чтобы обучение в основном являлось творческим процессом, включающим не только образование, но и самообразование, в то время как интеллектуальные игры представляют собой готовое пособие для обучения приобретению знаний, анализу полученной информации и другим логическим операциям.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Ушинский К.Д. Избранные педагогические произведения. – М.: Издательство «Просвещение», 1968. – 557 с.
- 2 Теория, методика и организация педагогической работы: монография / Ж.Э. Байрачная, Н.С. Гаркуша, Е.В. Демидова и др. / под общ.ред. С.С. Чернова. – Новосибирск: Издательство «СИБПРИНТ», 2010. – 246 с.
- 3 Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студ. высш. учеб.заведений / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А. Слостенина, И.А. Колесниковой. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 368 с.
- 4 Философский энциклопедический словарь: справочное издание / ред.-сост. Е.Ф. Губский и др. – М.: ИНФРА-М, 1999. – 576 с.
- 5 Хрестоматия по философии: учебное пособие / сост. П.А. Алексеев, А.В. Панин. – М.: Проспект, 1998. – 576 с.
- 6 Байкова Л.А. Технология игровой деятельности: учебное пособие / Л. А. Байкова, Л.К. Гребенкина. – Рязань, РГПУ, 1994. – 120 с.
- 7 Минюрова, С.А. Психология саморазвития человека в профессии: монография / С.А. Минюрова. – М.: Компания Спутник+, 2008. – 298 с.
- 8 Вилюнас В. Психология развития мотивации: монография / В. Вилюнас. – СПб.: Речь, 2006. – 458 с.
- 9 Корепанова М.В. Основы педагогического мастерства: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / М.В. Корепанова, О.В. Гончарова, И.А. Лавринец. – М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 240 с.
- 10 Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие / Е. С. Полат. – М.: Академия, 2007. – 365 с.

ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ИНТЕГРИРОВАННЫЕ УРОКИ

*Байбусунова С.Ж.,
средняя школа № 22, г. Костанай*

Глобальные проблемы современности, несущие угрозу жизни и человеческой цивилизации, вызвали необходимость экологического образования, призванного реализовать идеи становящегося экологически информационного общества. Поиск путей гармонического взаимодействия общества и природы приводит к интенсивному процессу экологизации общей культуры человечества, и как следствие, – к формированию теории и практики экологического образования. Дальнейшее исследование этой проблемы, проведенное философами и педагогами, позволило выделить новый аспект воспитания – экологический.