

Интеллектуальные игры в вузе как средство развития личности студента.

Тобенгауз П.М., ст.лаб. института социологии РАН.

Современное общество характеризуется новым этапом развития цивилизации, вызванным информационной революцией. Возрастает роль интеллектуальной деятельности. На первый план в профессиональном развитии человека выходят его интеллектуальное развитие, способность учиться, умение работать с большими объемами информации в условиях дефицита времени, готовность к постоянным изменениям, умение рисковать, коммуникативная, конфликтная компетентность. В условиях быстрого развития науки возрастают требования к интеллектуальному развитию все большей части населения. «Сегодня задача подготовки интеллектуалов – специалистов с высоко развитым интеллектом касается подавляющего большинства граждан, что диктуется требованиями времени, революционными преобразованиями всех сфер жизнедеятельности людей, прежде всего экономики, науки, образования, духовной культуры» [1].

Профессиональное развитие студента не является единственной задачей вуза. Для более полного развития личности помимо формирования профессиональной компетентности нужно заниматься и культурным развитием молодежи. В большинстве вузов эта задача решается главным образом за счет введения в программу гуманитарных дисциплин, не имеющих отношения к специальности студента.

Одной из тенденций современного российского общества, как отмечают многие исследователи, является ослабление влияния учебных заведений на становление молодежи, в силу отсутствия у значительной части современных студентов серьезного интереса к обучению. Интересы студентов все более смещаются в сторону досуга, проведения свободного времени. Происходит возрастание роли досуга в жизни молодежи, а следовательно, и его влияния на процесс развития личности, на образ жизни молодых людей, на идентификацию личности.

Как отмечают некоторые исследователи, досуг как форма независимого от профессиональных обязанностей времяпрепровождения становится доминирующей целевой и ценностной установкой для многих студентов. Именно досуг является основной сферой вторичной социализации молодежи [2].

Учебное заведение ориентирует студента на получение специальности, дает ему возможность адаптироваться, подготовиться к профессиональной деятельности, но, в силу определенной ограниченности задач и малых возможностей проявления индивидуальности студентов, не предоставляет условия для полноценного личностного

развития студентов, поэтому эта функция в большей степени должна выполняться в досуговой сфере.

Досуг может стать значительным стимулом и средством развития и самореализации личности. В этом заключены его прогрессивные возможности. Именно в сфере досуга студент получает возможность проявить самостоятельность, сформировать и реализовывать собственные интересы. Но досуг может не выполнять функции развития и самореализации личности и даже приводить к ее деградации.

Сегодняшняя реальность такова, что большинство видов досуга молодежи выполняют, в основном, рекреативную и коммуникативную функции, в то время как другие функции (личностное, интеллектуальное развитие, повышение культурного уровня, функция достижений, повышение престижа) реализуются в недостаточной степени или не реализуются вообще [3]. Это можно объяснить недостаточным разнообразием форм досуга, который, с одной стороны, был бы интересен молодежи, а с другой – отвечал бы потребностям общества в наличии досуга, содействующего развитию личности молодого человека.

Вуз может в значительной степени помогать всестороннему развитию студентов и их самореализации, если занимается организацией развивающего личность досуга.

Одной из наиболее распространенных форм досуга является игра. Играют представители всех возрастов и социальных слоев. Игра универсальна, она является и формой проведения досуга, и институтом творчества, и средством развития и самореализации личности, средством обучения и самопознания, самоидентификации личности, игра объединяет людей, является механизмом группообразования.

С.А. Кравченко отмечает, что современное общество характеризуется внедрением принципов игры в прагматические жизненные стратегии. Этот процесс, который Кравченко называет «играизацией», позволяет индивидам достаточно эффективно выполнять основные социальные роли, а также адаптироваться к неравновесности, инновациям, жизни в условиях плюрализации систем знаний, многомерности времени и пространства [4]. Это означает, что игра сегодня затрагивает практически все сферы жизни человека и общества.

Игра содержит в себе огромные возможности по развитию личности студента и его подготовке к профессиональной деятельности. Разнообразные игры позволяют развить мыслительные способности, лучше узнать себя, приобрести новые знания, отработать межличностные взаимодействия. Игра характеризуется высокой степенью напряженности и высокой значимостью для участников, высоким интересом и, как следствие, высокой степенью переживания участниками происходящих в игре событий. Глубокое погружение

в события позволяет участникам игры лучше усвоить и отрефлексировать новые знания и навыки. Не случайно в некоторых вузах активно используются игровые методы обучения.

Большими прогрессивными возможностями по развитию личности обладают интеллектуальные игры – спортивные версии телевизионных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра». Они предполагают использование эрудиции, логики, интуиции, воображения. Интеллектуальную игру можно определить как «индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования» [5].

Особенностью интеллектуальных игр являются вопросы. В «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге» сформировался особый тип вопроса, ориентированный не столько на эрудицию, сколько на логику, фантазию, изобретательность. Для ответа на вопрос требуются сообразительность, командные взаимодействия. Вопросы могут быть как легкими, так и трудными, могут быть рассчитаны на разный уровень сообразительности и эрудиции, что делает интеллектуальные игры потенциально интересными для людей с различным уровнем знаний и развития интеллекта. При этом, в отличие от, например, шахмат, интеллектуальным играм не нужно долго учиться, студент может начать играть без какой бы то ни было предварительной подготовки.

Большая ценность интеллектуальных игр обусловлена использованием в них реальных знаний из различных областей: от культуры и искусства до политики и спорта. Таким образом, участвуя в интеллектуальной игре, студент повышает свой культурный капитал, пополняет багаж знаний, а также получает дополнительный стимул для самостоятельного приобретения знаний.

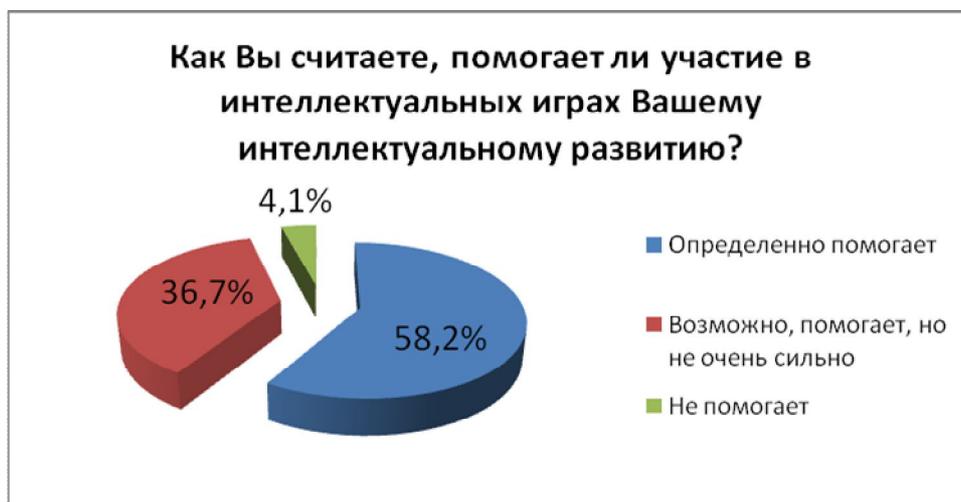
Участникам интеллектуальных игр приходится использовать командные взаимодействия, мыслить и принимать решения в условиях острого дефицита времени. Это способствует развитию стрессоустойчивости, навыков общения, формированию коммуникативной и конфликтологической компетентности.

Опыт организации интеллектуальных игр в различных вузах Москвы (МГУ, ГУ-ВШЭ, МГТУ им. Баумана, РХТУ им. Менделеева, РГСУ, МГИМО, МФТИ), показывает, что вокруг них часто формируется тесное сообщество игроков. Участие в интеллектуальных играх может помочь человеку влиться в такое сообщество, найти новых друзей.

В апреле-мае 2010 года нами было проведено пробное исследование, посвященное интеллектуальным играм. Было опрошено 100 студентов московских вузов, участвующих в интеллектуальных играх, и 100 студентов московских вузов, не участвующих в играх.

Почти все играющие в интеллектуальные игры студенты отмечают, что участие в играх в той или иной степени способствует их интеллектуальному развитию (см. диаграмму 1).

Диаграмма 1.



Кроме того, мы сравнили развитие некоторых качеств, важных в современном обществе, у студентов, играющих и не играющих в интеллектуальные игры.

Таблица 1.

Насколько Вам легко общаться с незнакомыми людьми, налаживать контакты?	Играющие	Неиграющие
Никогда не испытываю с этим проблем	30,6%	34,3%
По-разному, зависит от конкретной ситуации	58,2%	55,6%
Мне обычно тяжело завязывать контакты	10,2%	10,1%

Таблица 2.

Как Вы относитесь к риску?	Играющие	Неиграющие
Люблю рисковать	12,0%	15,3%
Риск уместен в разумных пределах	69,0%	74,5%
Стараюсь избегать риска, непредвиденных последствий	19,0%	10,2%

Таблица 3.

Любите ли Вы работать (учиться) в условиях дефицита времени?	Играющие	Неиграющие
Да, такая работа (учеба) держит в тонусе	33,3%	26,3%
Могу работать (учиться) в условиях дефицита времени, но не испытываю от этого удовольствия	53,5%	44,4%
Мне некомфортно в условиях дефицита времени	13,1%	29,3%

Таблица 4.

Нравится ли Вам быть лидером, вести за собой?	Играющие	Неиграющие
Да, часто стремлюсь к этому	30,6%	23%
Зависит от конкретной ситуации	49,0%	64%
Нет, обычно предпочитаю быть в тени	19,4%	13%

Таблица 5.

Какую работу Вы бы предпочли?	Играющие	Неиграющие
С необходимостью действовать самостоятельно, с очень высокой степенью ответственности	35%	29,3%
Не могу сказать, и в том, и в другом варианте есть свои плюсы	43%	59,6%
Предпочел/предпочла бы выполнять распоряжения начальства, и нести ответственность только за качество выполнения распоряжений	22%	10,1%

Между исследуемыми группами нет различий в общении с незнакомыми людьми (Таблица 1), незначительны различия в отношении к риску (Таблица 2). Студенты, играющие в интеллектуальные игры, значительно относятся к работе в условиях дефицита времени (Таблица 3), что дает им некоторое преимущество на рынке труда. По всей видимости, это преимущество связано с тем, что в процессе интеллектуальных игр участникам дается мало времени на поиск ответа (одна минута в «Что? Где? Когда?», в «Брейн-ринге» и «Своей игре» ставится задача опередить соперников, часто – найти ответ за несколько секунд), и они привыкают к подобной работе.

Интересна ситуация с ответами на вопросы про лидерство (Таблица 4) и желаемую степень ответственности в работе (Таблица 5). В то время как большинство студентов, не играющих в интеллектуальные игры, отвечают нейтрально («зависит от конкретной ситуации», «и в том, и в другом варианте есть свои плюсы»), игроки чаще выбирают положительный либо отрицательный ответ. Можно предположить, что участие в интеллектуальных играх в определенной степени помогает студенту лучше разобраться в себе, определиться в своих потребностях и предпочтениях. По-видимому, это связано с игрой в команде, когда участник игры может выбирать, пробовать и отрабатывать те или иные роли в коллективе.

Отношение к лидерству и ответственности связано с ролью игрока в команде. Как видно из таблиц 6 и 7, стремление к лидерству и высокой степени ответственности проявляют игроки, являющиеся капитанами команд. И наоборот, никогда не играя на ответственных ролях, игрок может привыкнуть в решающие моменты полагаться на других. В этом кроется определенная опасность. Для развития лидерских качеств и стремления к ответственности можно рекомендовать давать различным игрокам наиболее ответственные роли (капитан команды, «кнопочник» в «Брейн-ринге»), или организовывать возможность поиграть в вузе в «Свою игру», которая предполагает ответственность каждого игрока за себя.

Таблица 6.

Нравится ли Вам быть лидером, руководить, вести за собой?	Постоянно или часто играю в роли капитана	Иногда играю в роли капитана, но чаще – нет	Не играю или почти не играю в роли капитана
Да, часто стремлюсь к этому	50,0%	20,6%	23,5%
Зависит от конкретной ситуации	46,4%	61,8%	38,2%
Нет, обычно предпочитаю быть в тени	3,6%	17,6%	35,3%

Таблица 7.

Вы предпочли бы работу:	Постоянно или часто играю в роли капитана	Иногда играю в роли капитана, но чаще – нет	Не играю или почти не играю в роли капитана
С необходимостью действовать самостоятельно, с очень высокой степенью ответственности	48,3%	41,2%	17,1%
Не могу сказать, и в том, и в другом варианте есть свои плюсы	41,4%	41,2%	45,7%
Предпочел/предпочла бы выполнять распоряжения начальства, и нести ответственность только за качество выполнения распоряжений	10,3%	17,6%	37,1%

В целом можно сделать вывод, что участие в интеллектуальных играх (а особенно, игра в роли капитана команды) способствует развитию некоторых качеств, имеющих большое значение в информационном обществе: умение работать в условиях дефицита времени, лидерство, стремление к ответственности.

Для проверки возможностей развития интеллектуальных игр в вузе студентам, не играющим в интеллектуальные игры, был задан вопрос на предмет их интереса к играм (см. диаграмму 2).

Диаграмма 2.



Большая часть студентов (65%) отметили, что им интересны интеллектуальные игры как вид досуга, и они могли бы в них участвовать.

На основе вышеприведенных данных можно констатировать, что интеллектуальные игры в вузе несут в себе значительный потенциал с точки зрения развития личности студента, и их можно рекомендовать для введения в программу внеучебной деятельности вуза.

Библиографический список.

1. Спасибенко С.Г. От обыденного понимания социальной реальности к её социологическому осмыслению. // Социально-гуманитарные знания. – № 4. – 2010.
2. Косинцева Т.Д. Проблемы формирования ценностных ориентаций студенческой молодежи в досуговой деятельности. – диссертация канд. соц. наук: 22.00.06. – Тюмень, 2005. – с. 6,12.
3. Райхштат А.О. Молодежные субкультуры в российском обществе: теоретические подходы и современные практики: диссертация канд. соц. наук: 22.00.04. – Казань, 2006. – с. 96.
4. Кравченко С.А. Нелинейная социокультурная динамика: играйзационный подход: монография. – М.: МГИМО-Университет, 2006. – с. 19-23.
5. Мандель Б.Р. Интеллектуальные игры как средство развития профессионально значимых качеств будущего специалиста социально-культурной сферы: дис. канд. пед. Наук. – М., 2005. – с. 40.